

Eine Partie geht über 5 Runden zu je 4 Phasen.

1) Vorbereitungs-Phase:

- ◆ Dreht das Wertungs-Plättchen der vorherigen Runde um.
- ◆ Neue Export-Aufträge gemäß Spieleranzahl auf leere Kisten des Export-Tabl. nachlegen. Legt eingesetzte Händler (Markt) neben Eure Tableaus.

2) Aktions-Phase:

- ◆ In Zugreihenfolge hat jeder Spieler jeweils 1 Aktion. Es geht immer solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben. Es gibt diese Aktionen:

HANDELN: ➔ 1 - x Händler vom Vorrat (also neben Tableau) auf Kaufen- bzw. (1 Sorte je Verkauften-Feld der jeweiligen Warensorte legen, wie Einheiten Aktion) gekauft oder verkauft werden sollen. zB.: 2 Whisky = 2 Händler.

1

- ➔ Preis = Anzahl Einheiten mal aktueller Wert der Ware
- ➔ Nun Anpassung des Preises um so viele Schritte wie Einheiten: nach Kauf hoch, nach Verkauf herunter. Die Händler verbleiben.
- ➔ Kein Spieler darf in der selben Runde auf Kaufen- UND Verkauften-Feld der selben Warensorte Händler platzieren.

EXPORT-AUFTRAG NEHMEN: ➔ Beliebigen Export-Auftrag aus Auslage nehmen und Kosten lt. Runden-Nummer zahlen: Runde 3 / 4 / 5 = 5 / 10 / 15 Pfund.

2

- ➔ In Runde 1 erhält man 5 Pfund, in Runde 2 fällt nichts an.
- ➔ In der Regel darf man nur EINEN unerfüllten Export-Auftrag besitzen (liegt auf eigener Holzkiste). Abwurf ist nicht möglich.

EXPANDIEREN: ➔ Oberste Einheit der gewählten jeweiligen Spalte vom Spielertableau (zB. 1 Schaf) auf ein unbesetztes Feld auf dem Spielplan setzen, das benachbart zu mind. 1 eigener Einheit ist oder von einer eigenen Einheit per Schifffahrt erreichbar ist.

3

- ➔ Kosten für die versetzte Einheit (zB. 8 Pfund für ein Schaf) UND Kosten für das Zielfeld (1 - 6 Pfund) zahlen.

Benachbart = direkt angrenzendes Feld ohne Fluss dazwischen
Terrainbeschränkungen = erlaubte Bereiche für Einheiten

Grasland: Schafe, Rinder, Käsereien, Bäckereien, Äcker, Destillieren

Wald: Holzfäller Gebirge: Bergarbeiter

Manche Felder weisen mehr als 1 Terrain aus. Man hat die Wahl.

BONI beim Expandieren:

- a) Nachbarschaft: Nach Platzierung einer 1 Einheit benachbart zu einer Einheit eines Mitspielers darf man sofort als zusätzliche Handels-Aktion die von der benachbarten fremden Einheit produzierte Warensorte vom allg. Vorrat KAUFEN (max. 3 Stück / zu zweit: 4 Stück derselben Sorte). Sind mehrere Einheiten benachbart, kann man jeweils die Aktion nutzen, wobei gilt:

*Wolle, Getreide, Milch: sind 2 Pfund billiger als Marktpreis
Brot, Käse, Whisky: sind 3 Pfund billiger als Marktpreis*

Jeder Kauf wird abgewickelt wie beim HANDELN.

Für jede Sorte Waren braucht man der Menge entsprechend viele Händler.

- b) Gelände: Nach Platzierung der 4. Bäckerei, 4. Destillerie oder 4. Käserei darf man sofort 3 Export-Aufträge vom Stapel ziehen und 0 - 1 auswählen, SOFERN man eine leere Export-Kiste hat (da kommt der Auftrag hin). Für 1 behaltenen Export-Auftrag fallen Kosten wie üblich an (bis 15 Pfund). Nicht gewählte Aufträge unter Nachziehstapel legen.

SCHIFFFAHRT VERBESSERN: ➔ Zahle 4 Pfund und bewege Schifffahrtsmarker +1 Schritt nach rechts auf Deiner Schifffahrts-Leiste.

4

Einige der Positionen auf der Schifffahrts-Leiste:

- 1: Keine Flussüberquerung ist möglich.
- 2: Man darf auf angrenzende Felder jenseits eines Flusses expandieren.
- 3: Alternativ zu Flussüberquerung darf man 1 Loch-Feld ("Loch Ness") überqueren. Ein Loch ist eine Wasserfläche.
4. Wie bei 3. Es dürfen aber 2 Lochfelder überquert werden.

TECHNOLOGIE VERBESSERN: ➔ Zahle 10 Pfund und wende 1 der Technologie-Plättchen auf Deinem Tableau. Arbeiter bringen nun je 2 Pfund mehr ein in Produktionsphasen.

5




HÄNDLER ANWEREN: ➔ Zahle 4 Pfund + lege 1 Händler vom Tableau nun daneben, also in Deinen nutzbaren Vorrat.

6

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 04.02.19

- EXPORT-AUFTRAG ERFÜLLEN:** **7**
- ➔ Zahle alle Waren auf linker Seite eines Export-Auftrages auf einer eigenen Kiste. Dein Ertrag = was rechts abgebildet ist.
 - ➔ Bringt ein Auftrag Baumwolle / Tabak / Zuckerrohr ein, zieht den Marker des Import-Gutes auf der Exporttableau-Leiste so weit voran, wie es der nun importierten Menge entspricht.
 - ➔ Markierungen bringen bei Erreichen/Passieren 1 Pfund ein.
 - ➔ Erfüllten Auftrag offen neben Exportkiste legen.
 - ➔ Aufträge, die Rindfleisch oder Schaffleisch erfordern, können nur durch Schlachten erfüllt werden = Entsprechende Tiere vom Spielplan nehmen + zurück aufs eigene Tableau setzen.
 - ➔ Schlachten ist nur jetzt erlaubt.

Direkte EXPORT-BONI, die man in beliebiger Reihenfolge sofort erhält:

-  Geld vom allgemeinen Vorrat  Sofort 1-mal expandieren und nur Kosten der platzierten Einheit bezahlen.
-  Bonus-Upgrade: (1 aus 3):
 - a) 1-mal 1 Technologie für 5 Pfund verbessern.
 - b) Kostenlos 1-mal Schifffahrt verbessern.
 - c) Kostenlos 1-mal "Händler anwerben" oder 1 eigenen am Markt eingesetzten Händler zurück in persönlichen Vorrat holen.

- PASSEN:** **8** ➔ Will / kann man keine der Aktionen 1 - 7 machen, passt man. Reihenfolgemarkers auf höchstem verfügbaren Passbonus der nächsten Runde setzen (auch in letzter Runde) und diesen sofort nehmen. Man ist für die aktuelle Runde nun passiv.
zB.: Passbonus in 4 Personen-Partie, Boni: 16 / 14 / 12 / 10 Pfund

HAFENBONUS:

- ♦ Ist ein Hafen-Plättchen zu einer Eurer Einheiten benachbart oder durch Schifffahrt erreichbar, könnt Ihr den entspr. Hafenbonus zusätzlich zur regulären Aktion nutzen (davor / danach). Ggf. Bonus später nutzen, wenn die Bedingungen dann noch gelten.
- ♦ Nach Nutzung 1 eigenen Hafenmarker neben entspr. Hafenplättchen legen.
- ♦ Jeder Spieler kann nur 1-mal jedes Hafenplättchen nutzen, mehrere Spieler aber auch dasselbe.
- ♦ Man kann im selben Zug u.U. mehrere Hafenplättchen nutzen.

3) Produktions-Phase:

Einheiten auf dem Spielplan bringen ...

- ♦ Jeder Holzfäller = 4 Pfund bzw. 6 Pfund mit verbesserter Technologie.
- ♦ Jeder Bergarbeiter = 6 Pfund bzw. 8 Pfund mit verbesserter Technologie.
- ♦ Jedes Schaf = 1 Wolle, jedes Rind = 1 Milch, jeder Acker = 2 Getreide.
- ♦ Jede Käserei verarbeitet 1 Milch (abgeben) und bringt dafür 1 Käse.
- ♦ Jede Bäckerei verarbeitet 1 Getreide (abgeben) und bringt dafür 1 Brot.
- ♦ Jede Destillerie verarbeitet 1 Getreide (abgeben) und bringt dafür 1 Whisky.

4) Wertungs-Phase:

- ♦ Ruhm-Bonus auf Wertungs-Plättchen der Runde erhalten, sofern Kriterien der oberen Hälfte erfüllt sind. Ruhm auf Exporttableau-Leiste abtragen.

Endabrechnung (nach Runde 5):

Ruhm: 1 SP für jeden Schritt auf der Exporttableau-Leiste

Grundwaren: 1 SP für jede Grundware im persönlichen Vorrat
Milch / Getreide / Wolle

Verarb. Waren: 2 SP für jede verarb. Ware im persönlichen Vorrat
Käse / Whisky / Brot

Geld: 1 SP je volle 10 Pfund, Restgeld entscheidet später Patt

Hopfen: 1 SP für jede Einheit Hopfen auf erfüllten Exportaufträgen

Baumwolle / Tabak / Zuckerrohr: Diese 3 Marker checken:

Ware auf höchstem Feld der Exporttableau-Leiste = je 3 SP, auf zweithöchstem Feld = je 4 SP, auf dritthöchstem Feld = je 5 SP.
Patt: Baumwolle gilt als seltener (also höherer SP-Wert), dann Tabak und danach Zuckerrohr.

Wertet Eure erfüllten Export-Aufträge je mit SP o. a. erhaltener Güter.

Exportwertung: Erfüllte Aufträge zählen und 12 SP für die meisten bzw. 6 SP für zweitmeiste erhalten (bei 3 - 4 Spielern). 8 SP / 0 SP (zu zweit).

Patt: Beteiligte teilen sich (ggf. abgerundet) SP der entsprech. Ränge.

Siedlungswertung: Anzahl Eurer per Schifffahrt verbundenen Siedlungen.

Benachbarte Einheiten bilden eine Gruppe, wobei durch Fluss getrennte Einheiten nicht als benachbart gelten, also 2 Gruppen sind.

Meiste Siedlungen = 18 / 12 / 6 SP oder zu zweit 12 / 0 SP.

Patt: Beteiligte teilen sich (ggf. abgerundet) SP der entsprech. Ränge.

- ♦ Wer die meisten SP hat, gewinnt. Patt: Mehr Restgeld bei Beteiligten zählt.

Vereinfachungen, gerade bei erster Partie:

a) Statische Importgüter:

Jede Einheit Baumwolle / Tabak / Zuckerrohr zählt am Ende 4 SP.

b) Wertungs- und/oder Hafenplättchen weglassen.

Ohne Clans spielen:

Damit gibt es gleiche Startbedingungen.
Zusätzlich zu den Waren und dem Geld (55 Pfund) auf den regulär
gewählten Starterplättchen gibt es für ...

- Startspieler: nichts
2. Spieler: 2 Pfund
3. Spieler: 4 Pfund
4. Spieler: 6 Pfund

3) Produktions-Phase:

Einheiten auf dem Spielplan bringen ...

- ♦ Jeder Holzfäller = 4 Pfund bzw. 6 Pfund mit verbesserter Technologie.
- ♦ Jeder Bergarbeiter = 6 Pfund bzw. 8 Pfund mit verbesserter Technologie.
- ♦ Jedes Schaf = 1 Wolle, jedes Rind = 1 Milch, jeder Acker = 2 Getreide.
- ♦ Jede Käserei verarbeitet 1 Milch (abgeben) und bringt dafür 1 Käse.
- ♦ Jede Bäckerei verarbeitet 1 Getreide (abgeben) und bringt dafür 1 Brot.
- ♦ Jede Destillerie verarbeitet 1 Getreide (abgeben) und bringt dafür 1 Whisky.

3) Produktions-Phase:

Einheiten auf dem Spielplan bringen ...

- ♦ Jeder Holzfäller = 4 Pfund bzw. 6 Pfund mit verbesserter Technologie.
- ♦ Jeder Bergarbeiter = 6 Pfund bzw. 8 Pfund mit verbesserter Technologie.
- ♦ Jedes Schaf = 1 Wolle, jedes Rind = 1 Milch, jeder Acker = 2 Getreide.
- ♦ Jede Käserei verarbeitet 1 Milch (abgeben) und bringt dafür 1 Käse.
- ♦ Jede Bäckerei verarbeitet 1 Getreide (abgeben) und bringt dafür 1 Brot.
- ♦ Jede Destillerie verarbeitet 1 Getreide (abgeben) und bringt dafür 1 Whisky.

3) Produktions-Phase:

Einheiten auf dem Spielplan bringen ...

- ♦ Jeder Holzfäller = 4 Pfund bzw. 6 Pfund mit verbesserter Technologie.
- ♦ Jeder Bergarbeiter = 6 Pfund bzw. 8 Pfund mit verbesserter Technologie.
- ♦ Jedes Schaf = 1 Wolle, jedes Rind = 1 Milch, jeder Acker = 2 Getreide.
- ♦ Jede Käserei verarbeitet 1 Milch (abgeben) und bringt dafür 1 Käse.
- ♦ Jede Bäckerei verarbeitet 1 Getreide (abgeben) und bringt dafür 1 Brot.
- ♦ Jede Destillerie verarbeitet 1 Getreide (abgeben) und bringt dafür 1 Whisky.

3) Produktions-Phase:

Einheiten auf dem Spielplan bringen ...

- ♦ Jeder Holzfäller = 4 Pfund bzw. 6 Pfund mit verbesserter Technologie.
- ♦ Jeder Bergarbeiter = 6 Pfund bzw. 8 Pfund mit verbesserter Technologie.
- ♦ Jedes Schaf = 1 Wolle, jedes Rind = 1 Milch, jeder Acker = 2 Getreide.
- ♦ Jede Käserei verarbeitet 1 Milch (abgeben) und bringt dafür 1 Käse.
- ♦ Jede Bäckerei verarbeitet 1 Getreide (abgeben) und bringt dafür 1 Brot.
- ♦ Jede Destillerie verarbeitet 1 Getreide (abgeben) und bringt dafür 1 Whisky.