Nach dem Aufbau beginnt, wer die CUTTY SARK besitzt.
Jeder Spielzug besteht aus 3 Phasen. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

1) ENTWEDER 1 SCHIFF AUF DEM SPIELPLAN EINSETZEN:

- Jede Region hat 2 - 4 Häfen mit je 1 Liegeplatz für genau 1 Schiff.
  Das jeweils älteste Schiff einer Region (niedrigstes Baujahr) erhält eine ROTE LATERNE.

- NIMM 1 Schiff aus deinem persönlichen Vorrat und PLATZIERE es auf dem Spielplan auf 1 freien Liegeplatz. Sind in gewählter Region alle Liegeplätze belegt, wird das älteste Schiff dort ERSETZT, wenn dein Schiff jünger ist.
  Also: Ist alles besetzt, muss dein Schiff jünger als das älteste dort sein.

  ERSETZEN: Alle Kohle des ersetzten Schiffs => allg. Vorrat
  Das Schiff geht samt Kapitän an seinen Besitzer zurück.
  Wird die SCOTIA ersetzt, kommt sie aus dem Spiel.
  Das nun älteste Schiff der Region erhält die ROTE LATERNE.

- PLATZIERE 1 KAPITÄN deiner Farbe aus deinem Vorrat + 1 KOHLE aus dem allg. Vorrat auf dem eingesetzten Schiff, außer auf Klipper (Segelschiffe).

ODER 1 KONTRAKT NEHMEN:

- Wenn du kein Schiff einsetzen willst / kannst, erhältst du stattdessen 1 Kontrakt aus dem allgemeinen Vorrat. Dieser Vorrat gilt als unlimitiert. Ggf. Ersatzmaterial verwenden.

2) KONTRAKTE NUTZEN:

- Du darfst mit der Bank beliebig viele Kontrakte in GELD, KOHLE oder HANDELSHÄUSER tauschen ODER für Extra-Schritte auf dem Rondell nutzen.

⇨ GELD: NIMM dir jeweils für 1 Kontrakt L20 aus der Bank.
⇨ KOHLE: NIMM dir jeweils für 1 Kontrakt 1 Kohle aus dem allg. Vorrat + lege diese sofort auf eines deiner Schiffe auf dem Spielplan.

⇨ >3 Schritte auf Rondell: GIB 1 Kontrakt ab und ziehe bis zu 7 Felder auf dem Rondell im Uhrzeigersinn voran.

⇨ 1 Handels-Haus bauen: Du musst dafür ein eigenes Schiff bei einem Hafen ohne eigenes Haus besitzen.
Fortsetzung: siehe oben rechts

GIB 2 Kontrakte in den Vorrat zurück.
BAU 1 Handelshaus im Hafen eines eigenen Schiffes und NIMM 1 grünen, weißen oder roten Handels-Marker für dein Tableau (siehe "Haus" auf Rondell).

3) EINE AKTION AUF DEM RONDELL AUSFÜHREN:

- Das Rondell wird im Uhrzeigersinn durchschritten.
  Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Kapitäne stehen.
  In deinem allersten Zug wählst du das Feld frei aus, in weiteren Spielzügen musst du 1 - 3 Felder weiter ziehen. Zahlst du 1 Kontrakt, ziehe 4 - 7 Felder.

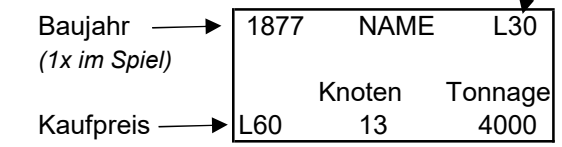
AKTIONEN des RONDELLS:

SCHIFFE:



2 Schritte: 1) + 2)

1) Du DARFST bis zu 3 Schiffe und/oder Firmensitze** aus dem SCHIFFS-MARKT und/oder DOCKS kaufen.
Auf dem Schiffs-Markt müssen die Zusatzkosten der aktuellen Position zusätzlich zum aufgedruckten Kaufpreis der Schiffe bezahlt werden.



Aktuelle Position im Schiffs-Markt: L10 bis L60 von links
Aus den Docks heraus ist nur der Kaufpreis des Schiffs fällig.

- NIMM alle gekauften SCHIFFE mit ihrer FLAGGE (Plättchen) in deinen Vorrat und sortiere die Flaggen oberhalb deines Tableaus der Farbe entsprechend.

- NIMM alle gekauften FIRMENSITZE** + lege deren bunt gestreifte Flagge neben deinem Tableau ab. NIMM das auf dem Firmensitz unten rechts abgebildete Plättchen aus dem allg. Vorrat + LEGE es GRATIS auf dein Tableau, d.h., auf den obersten freien Platz der zugehörigen Spalte. Sollte die Spalte voll sein, nimmst du 1 anderes Plättchen, in der du bisher am wenigsten besitzt.

2) SCHIFFS-MARKT AUFFÜLLEN:

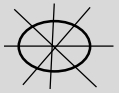
Je höher die Stapel-Nr., desto jünger das Schiff.

- Es werden IMMER 3 neue Schiffe/Firmensitze vom Stapel neu eingebracht. Dafür rutschen alle vorhandene Schiffe/Firmensitze nach links, bis rechts 3 Positionen frei sind.
- Über die Position 1 hinaus rutschen Schiffe/Firmensitze in die Docks zur passenden Flagge. Ggf. dort liegende Schiffe werden entfernt, da jedes Dock nur 1 Schiff trägt.
- Die 3 neuen Schiffe/Firmensitze erhalten je 1 pass. Flagge. Ist der Nachzieh-Stapel leer, wird nur soweit verschoben, wie noch Karten gezogen werden.

SCHIFFE sind fahrbereit:

- Dampf-Schiffe sind fahrbereit, wenn sie mind. 1 KOHLE geladen haben. Klipper benötigen nichts.

FLOTTE:



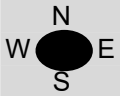
- Alle fahrbereiten eigenen Schiffe erhalten ihr EINKOMMEN und verbrauchen hierfür jeweils 1 Kohle (außer Klipper).
- Die Bank zahlt das Einkommen, Kohle geht in allg. Vorrat.

CARGO:



- BESTIMME 1 deiner fahrbereiten DAMPFER, der einen wertvollen Frachtauftrag erfüllt und dazu 1 Kohle verbraucht.
- Der GEWINN hängt von der Tonnage des Schiffs ab, es gibt L10 pro 1000 Tonnen. 1 KOHLE vom Schiff => allg. Vorrat. Schiffe ohne Tonnage können nicht CARGO machen.

REGION:



- Bestimme 1 Region. Alle fahrbereiten Schiffe dort verdienen ihr EINKOMMEN für jeweiligen Besitzer und verbrauchen 1 Kohle. Man nimmt sich die Beträge aus der Bank.
- Du als AUSLÖSER bekommst aus der Bank L30 für jedes eigene Handelshaus in der Region.

BLAUES BAND



- Das SCHNELLSTE Schiff (Knoten) im NORD-ATLANTIK bringt jetzt das DOPPELTE EINKOMMEN und verbraucht 1 Kohle.
- Ist dein Schiff mit mind. 1 anderen Schiff <u>das schnellste</u> im Nord-Atlantik, kann es auch das BLAUE BAND erlangen. Das verbraucht aber 1 weitere Kohle zu der oben gezahlten.
- NIMM 1 BLAUES BAND und lege es in die 1. Spalte deines Tableaus. Ist diese Spalte bereits voll, nimmst du ein anderes Plättchen für eine Spalte, in der du bisher am wenigsten hast und bezahlst evtl. den dort aufgedruckten Betrag in die Bank.

KOHLE:



2 Schritte
1) + 2)

1) KOHLEN-BUNKER KAUFEN:

- Du DARFST aus dem allg. Vorrat 1 Kohle-Bunker kaufen und auf <u>obersten freien Platz</u> in entsprech. Spalte deines Tableaus legen. Sind dort Kosten aufgedruckt, zahle diese. Ist die Spalte schon voll, nimmst du 1 anderes Plättchen für eine Spalte, wo du bisher am wenigsten Plättchen hast. Evtl. Ist auch dort ein Betrag zu zahlen.

KOHLE:



2) KOHLE LADEN:

- NIMM zunächst so viele Kohle aus dem allg. Vorrat, wie Kohle-Symbole auf deinem Tableau vorhanden sind. Dazu werden alle Symbole der Spalte gezählt.
- VERTEILE diese Kohle gleichmäßig auf deine DAMPFER auf dem Spielplan nach diesen Regeln:

➡ So lange es noch Dampfschiffe OHNE Kohle gibt, darf keins deiner Schiffe eine zweite Kohle laden.
➡ So lange es noch Dampfschiffe mit MAX. 1 Kohle gibt, darf keins deiner Schiffe eine dritte Kohle laden.
➡ Kein Dampfschiff darf mehr als 3 Kohle haben. Evtl. nun übrige Kohle verfällt.

HAUS:



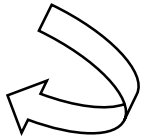
- Du bestimmst einen Hafen, in dem du 1 Haus baust. In dem Liegeplatz des Hafens muss 1 eigenes Schiff sein und in diesem Hafen darf noch kein eigenes Haus stehen.

1) EINKOMMEN ERHALTEN:
Ist dein Schiff im Liegeplatz des Hafens fahrbereit, erhältst du sein Einkommen aus der Bank + legst 1 Kohle vom Schiff zurück in den allg. Vorrat.

2) EIN HANDELSHAUS BAUEN:
Stelle neben dem Hafensymbol des Hafens 1 Haus deiner Farbe auf. Wenn hier aber schon Häuser anderer Farben stehen, ZAHLST du jedem Besitzer L30.

3) EINEN HANDELSMARKER NEHMEN:
NIMM dir 1 Handelsmarker deiner Wahl (rot, grün, weiß) und lege ihn auf dein Tableau in passende Spalte auf den <u>obersten freien Platz</u>. Evtl. Kosten zahlst du an die Bank.

NACH deiner AKTION ist der NÄCHSTE SPIELER im U-Sinn an der Reihe.



PRÜFE auf Spielende.

Ende des Spiels:

- Ist am Ende einer RONDELL-Aktion der Nachzieh-Stapel aufgebraucht, wird das Ende der Partie eingeläutet. Die laufende Runde wird normal zu Ende gespielt und noch 3 Runden folgen.
  Der Kapitän der CUTTY SARK überwacht das, indem er mittels 3 Kohle nachhält, wann das Spiel endet. Ist er dran, legt er 1 dieser Kohlen zurück.

SCHLUSS-WERTUNG:

- Markiert auf der umlaufenden Punkteleiste mit eurem Kapitän eure Punkte.

1) KOHLE + KONTRAKTE:

Tauscht alle Kohle auf euren Dampf-Schiffen sowie Kontrakte in eurem Besitz in GELD um. Es gibt jeweils L20.

2) GELD zu PUNKTEN:

Je volle L100 in eurem Besitz = 1 Punkt.

3) PUNKTE für KAPITÄNE und HANDELSHÄUSER:

Zählt auf dem Spielplan eure Kapitäne + Handelshäuser.
Es gibt jeweils 3 Punkte.

4) PUNKTE für FLAGGEN:

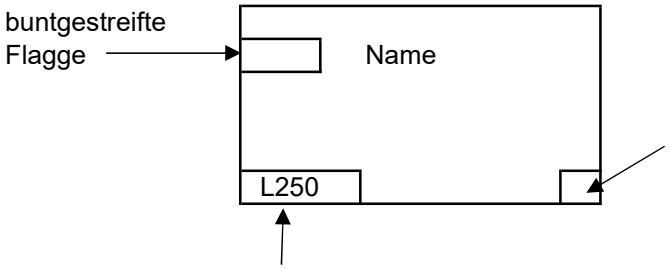
Das <u>unterste</u> Plättchen in der jeweiligen Spalte eures Tableaus bestimmt den Punkte-Wert für die jeweilige Flagge. Wurde in einer Spalte kein Plättchen dazugelegt, so zählen die aufgedruckten Plättchen in Reihe 1.
Es gibt 3 Punkte pro Flagge.

MULTIPLIZIERT die Punktzahl der ZEILE (3, 5, 7, 9, 10) jeweils mit der Anzahl eurer Flaggen dieser Farbe. Tragt die Punkte auf der Leiste ab.

Buntgestreifte Flaggen zählen jeweils so viele Punkte, wie ihr verschiedene Flaggen besitzt, wobei die buntgestreiften Flaggen selbst nicht mitzählen.
Es gibt also max. 5 Punkte für 5 verschiedene Flaggen.

Wer die meisten Punkte erzielt, ist der Gewinner.
Patt: Der Beteiligte mit dem jüngeren Schiff siegt.

<u>Firmensitz</u>



Erhalte je nach Abbildung 1 Marker (Plättchen):

Kohle
Blaues Band
Grüner Handelsmarker
Roter Handelsmarker
Weißer Handelsmarker

Der erhaltene Marker kommt auf das oberste freie Feld deines Tableaus in passender Spalte. Evtl. dort aufgedruckte Kosten entfallen.

*Je Baujahr gibt es nur 1 einziges Schiff im Spiel.
**Firmensitze gibt es nur im Stapel "9", 5-mal.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.09.26