

Eine Partie geht über mehrere Runden im Uhrzeigersinn. SP = Siegpunkte.  
Im Spiel mit 2, 3, 4 Spielern werden 10 / 7 / 5 Runden gespielt.

### Ablauf einer Runde:

- I. Der Startspieler (wechselt jede Runde) gibt jedem Spieler verdeckt 5 Karten auf die Hand (lt. Regel auf der Homepage des Verlags kommen keine Extrakarten in die offene Auslage)\*\*.
- II. 1) Gleichzeitig wählt jeder Spieler genau geheim 1 seiner Handkarten aus UND legt alle übrigen Handkarten wie folgt ab:
  - Hat er noch mind. 2 Karten, legt er diese VERDECKT zu seinem LINKEN Nachbarn hin.
  - Hat er aber nur noch 1 Karte, legt er diese offen neben den Spielplan, nachdem ALLE Spieler ihre aktuelle Handkarte in Schritt 2 gespielt haben. *Bei einer PARTIE zu ZWEIT gilt obiges schon bei nur noch 2 Handkarten.*
- 2) ENTWEDER: Startspieler beginnt und spielt seine Handkarte OFFEN aus. Je nach Farbe / Person auf der Karte ist einer der 5 Bereiche des Spiels betroffen. ODER er wählt den Alternativ-Zug. Entspr. Schritte ausführen. Danach kommt die Karte offen auf den Ablagestapel. Jeder weitere Spieler führt Schritt 2 ebenfalls durch, wenn er dran ist.
- 3) Jeder Spieler nimmt die verdeckt vor ihm liegenden Karten auf die Hand. Weiter geht es mit Schritt II.1).

### Rundenende und Startspielerwechsel:

- Haben die Spieler keine Karten mehr vor sich liegen, endet die Runde.
- Der Startspieler gibt die **Dogen-Karte** an den nächsten Spieler im U-Sinn. Es geht weiter mit Schritt I.

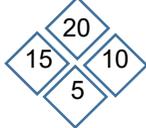
### Spielende tritt ein, wenn ...

- ENTWEDER verteilt der Startspieler zu Beginn der Runde die letzte Karte vom Nachziehstapel. Die Runde wird regulär zu Ende gespielt. *Für letzte Extrakarten kann man noch seine 3 Rauten in Reserve nutzen.* ODER ein Spieler platziert seine letzte Raute. Dann ist jeder Mitspieler noch dran, der seine aktuell gewählte Karte noch nicht ausgespielt hat.
- Der Spieler mit den meisten SP gewinnt bzw. bei Patt mehrere.

Jede Karte ist so oft im Spiel, wie es entsprechende Felder auf dem Plan gibt.  
Variante TAKTISCH: Jeder Spieler wartet mit dem Ausspielen und der Kartenweitergabe (verdeckt), bis sein Vorgänger dran war.

**BEREICHE:** Jeder Bereich hat 1 Personen-Abbildung, die sich auch auf den Spielkarten wiederfindet. Ebenso passt die Kartenfarbe dazu.

### WERKSTÄTTEN:

- Du darfst 1 Raute auf 1 freies Feld legen, das das Symbol auf der Karte zeigt.
- SP: 1 SP PLUS je 1 SP für jedes weitere eigene Feld, das mit dem neuen Feld in einer Gruppe zusammenhängt. Das Symbol "Pigentfeld" bringt 2 SP je Feld (allein bzw. Gruppe). 
- BONUS: Hast Du jedes der 4 unterschiedlichen Rohstoff-Felder mind. 1-mal besetzt, legst Du 1 Raute aufs höchste freie Bonus-Feld und trägst diese SP ab. 
- EXTRA-Karte: Belegst Du das dritte Feld um  darfst Du 1 der offen am Spielplan liegenden Karten ausspielen.

### HÄUSER:

- Du darfst 1 Raute auf das nächste freie Feld in der Schlange legen.
- SP: Erhalte SP gemäß Angabe auf dem gerade bedecktem Feld UND ggf. die SP der mit diesem Feld verbundenen Felder in Deiner Farbe.
- BONUS: Hast Du 4 unterschiedliche Zahlen belegt, darfst Du 1 Raute auf das höchste freie Bonus-Feld legen.
- EXTRA-Karte: Sobald Du Felder mit **3** unterschiedlichen Zahlen belegt hast, darfst Du 1 der offen am Spielplan liegenden Karten ausspielen. Bei **5** unterschiedlichen Zahlen gilt obiges erneut.

### PERSONEN:

- Du darfst 1 Raute auf ein freies Feld der Pyramide setzen, das zur Farbe der ausgespielten Karte passt. Das abgedeckte Symbol muss hier nicht passen. Eingesetzt wird von unten nach oben, eine höhere Raute muss immer von 2 unteren Rauten gestützt werden.
- Je nach Ebene der neuen Raute erhältst Du 1 / 3 / 6 (oben) SP. Passt das Feld-Symbol zum Karten-Symbol verdoppeln sich diese Punkte.
- ALLE Spieler erhalten einen Bonus, wenn oberhalb ihrer Raute 1 neue Raute platziert wird: 1 SP / 3 SP für eigene Raute unten + in mittlerer Reihe. Jede unterstützende Raute partizipiert. Es findet hier aber keine evtl. Verdopplung statt.

- **BONUS:** Hast Du jedes der 3 unterschiedlichen Symbole einer Pyramide mind. 1-mal belegt, darfst Du 1 Raute aufs höchste freie Bonus-Feld setzen.

- **EXTRA-Karte:** Besetzt Du 1 Feld in oberster Reihe der Pyramide, darfst Du 1 der offen am Spielplan liegenden Karten ausspielen.

**HANDEL:**

- Du darfst 1 Raute auf 1 beliebiges freies Feld legen, das zum Karten-Symbol passt. Jede Ware mit diesem Symbol im Bereich Handel ist so viele SP wert, wie insgesamt nun dieses Symbol belegt ist, egal von welchen Spielern. **JEDER** Spieler erhält nun diese SP je betroffener eigener Ware im Handel.  
z.B.: Symbol ist 3-mal dort = Wert 3. Spieler ROT hat 2 Waren = 6 SP.

- **BONUS:** Hast Du 4 unterschiedliche Waren mind. 1-mal belegt, darfst Du 1 Raute aufs höchste freie Bonus-Feld setzen.

- **EXTRA-Karte:** Besetzt Du 1 Ware und mind. 1 Mitspieler hat schon mehr davon besetzt, darfst Du 1 der offen am Spielplan liegenden Karten ausspielen. Bei Patt zwischen Dir und den Mitspielern entfällt der Effekt.

**HAFEN:**

- Du darfst 1 Raute auf 1 freies SCHIFFS-Feld legen UND rückst dann mit Deinem Schiff auf der Seeroute genau so weit vor, wie Zahl auf der Karte sagt. Sind alle 3 Felder einer Zeile mit Schiffen belegt, fahren alle Schiffe virtuell ab. **SEEFELD:** Landet\* ein Schiff auf einem Seefeld mit Zahl, gibt es diese SP. Jedes Seerouten-Feld hat Platz für mehrere Schiffe.

- Jeder Spieler erhält SP für jede eigene Raute in dieser FLOTTE  
Für 1, 2, 3, 4 besetzte Warenfelder rechts daneben gibt es 1 / 3 / 6 / 10 SP.

- **EXTRA-Karte:** Landet\* Dein Schiff auf einem Seefeld mit Bonus-Symbol, darfst Du 1 der offen am Spielplan liegenden Karten ausspielen.  
Letztes Feld Schiffsroute: Wer dort steht, darf weiterhin Schiffskarten spielen, erhält aber keine weiteren SP oder Boni auf der Seeroute.

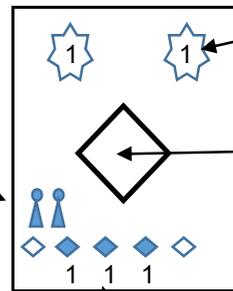
**ALTERNATIV-ZUG:**

- Benutze Deine gewählte Karte nur zum Vorrücken auf der Seeroute um 1 - 5 Felder, gemäß Zahl auf der Karte. Symbol und Farbe sind egal. Du darfst jetzt kein Schiffsfeld besetzen.

**Kartenaufbau:**

Hinweis:

Mitspieler profitieren hier ggf. mit



Siegpunkte für das Belegen von Feldern

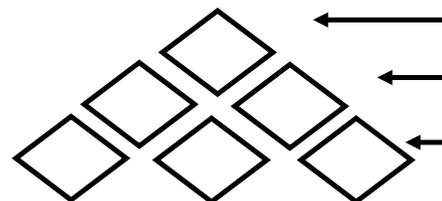
Genau Anzahl Felder (1 - 5) der Fahrt auf der Seeroute.

Symbol der Karte.

Die Karte darf nur auf dazu passende Symbol-Felder (Ausnahme: bei Pyramiden) gelegt werden.

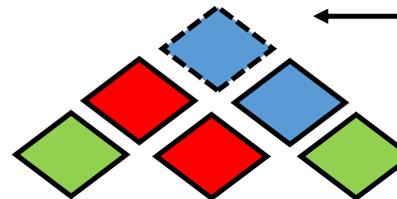
**Verdeutlichungen Bereich Personen:**

Platzierungs-SP



6  
3  
1

Beispiele für das **Unterstützen:**



Spieler A platziert blaue Raute = 6 SP. Symbol dort passt nicht zum Symbol seiner Karte.

Unterstützungs-Boni:

ROT 4 SP: In mittlerer Ebene = 3 SP + unten 1 SP  
BLAU 3 SP: In mittlerer Ebene = 3 SP  
GRÜN 2 SP: In unterer Ebene = 2 mal 1 SP

\*Nur passierte Felder bringen nichts ein.

\*\*Neuere Version, wie sie auf der Verlagsseite (Jan 2022) zur Verfügung steht.