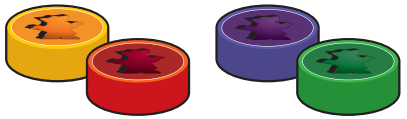
## Spielmaterial und Vorbereitung

*4 Spielsteine* – Jeder Spieler erhält einen farbigen Spielstein (vor der Erstpartie mit Aufkleber versehen). Legt überzählige zurück in die Schachtel.



*1 Markttableau* – Legt dies in die Tischmitte (die Seite mit den Binnenhändlern verdeckt), so dass es von allen Spielern gut erreicht werden kann.

*36 Gebäudekarten* – Mischt diese gründlich, zieht so viele Karten, wie der Spieleranzahl plus drei entspricht und legt sie offen neben dem Markttableau aus (z.B. 6 Karten bei 3 Spielern). Legt die übrigen Karten als verdeckten Zugstapel neben das Markttableau.

*Hinweis:* Zeigen drei oder mehr Gebäude in der Startauslage das Symbol „Gebäude kaufen", das auch auf dem Startgebäude jedes Spielers zu sehen ist, mischt die Gebäudekarten erneut und bildet eine neue Auslage.

*20 Spielertableaus* – Jedes Spielertableau hat eine auf allen Tableaus identische Seite: „Die Landungsstege". Die andere Seite zeigt jeweils einen Charakter mit eigenem Namen und einer Spezialfähigkeit. Entscheidet vor dem Spiel, mit welcher Seite ihr spielen wollt.

Jeder Spieler erhält ein Spielertableau. Spielt ihr mit Charakteren, erhält jeder Spieler zufällig zwei Tableaus und entscheidet sich für eines davon, nachdem er sich die Startgebäude angesehen hat. Legt die übrigen Tableaus zurück in die Schachtel.

Jedes Spielertableau zeigt ein Startgebäude sowie ein Warenlager zur Anzeige der eigenen Waren. Die Charaktere haben außerdem eine individuelle Spezialfähigkeit.

*20 Warensteine (5 in jeweils 4 Farben)* – Nehmt einen Stein pro Farbe und verteilt sie zufällig auf dem Markt des Markttableaus - eines pro Feld.

Jeder Spieler erhält einen Stein jeder Ware und legt sie neben sein Spielertableau. Legt nun Warensteine auf Felder eures Warenlagers, so dass ihr das Spiel mit insgesamt 3 Waren eurer Wahl beginnt.

*Vor dem ersten Spiel solltet ihr die Aufkleber auf den Warensteinen anbringen, um diese eindeutig zuordnen zu können. Natürlich sollten danach alle Warensteine einer Sorte dieselbe Farbe haben...*

*Vor dem ersten Spiel empfehlen wir eine etwas andere Spielvorbereitung:*

- *Legt statt rein zufälliger Gebäude den Leuchtturm, die Schleuse und die Schiffbauergilde in die Auslage sowie 1 zufälliges Gebäude pro Spieler.*
- *Benutzt die „Landungsstege"-Seite der Spielertableaus, nicht die mit den Charakteren.*
- *Beginnt mit 1 Ware von jeder Sorte, statt mit 3 Waren eurer Wahl.*

## Spielverlauf

Der Spieler, der zuletzt auf einem Boot oder Schiff war, wird Startspieler und beginnt mit dem ersten Zug. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Wenn du am Zug bist, musst du deinen Spielstein auf ein anderes, unbesetztes Gebäude versetzen. Dies kann ein eigenes Gebäude sein (z.B. das Startgebäude auf deinem Spielertableau), ein Gebäude in der Auslage auf dem Tisch oder ein Gebäude, das einem Mitspieler gehört (allerdings musst du für eine solche Mitnutzung zahlen). Hast du deinen Spielstein versetzt, musst du soweit wie möglich die Aktion des Gebäudes ausführen.

Kauft ein Spieler sein 4. Gebäude (hat also zusammen mit seinem Startgebäude 5 Gebäude), ist jeder seiner Mitspieler noch einmal am Zug. Danach endet das Spiel und der Spieler, dessen Gebäude insgesamt am meisten Siegpunkte wert sind, gewinnt.

## Gebäudekarte

**4 Bonuspunktkarten (optional) -** *Teilt zufällig 1 Karte an jeden Spieler aus. Haltet diese bis zum Spielende geheim, dann deckt sie auf und tauscht Waren der darauf abgebildeten Sorte wie angegeben in zusätzliche Siegpunkte um.*

*Ihr könnt diese Karten auch dazu verwenden, den Marktfeldern zufällig Warensteine zuzuordnen: Mischt die Karten und deckt für jedes Marktfeld 1 Karte auf.*

**Binnenhändler-Erweiterung (optional) -** *Die Binnenhändler sollten nur mit 3 oder 4 Spielern gespielt werden. Wendet das Markttableau, so dass die Binnenhändler-Seite offen liegt. Einmal pro Kaufaktion kann nun vor dem Verschiffen von Waren eine Ware jeder Sorte als „Komplettpaket" für den angegebenen Preis an die Binnenhändler verkauft werden. Dies zählt nicht als „Verschiffen".*

Spieleautor
SCOTT ALMES
Illustrationen
ROB LUNDY
Spielentwicklung
TMG DEVELOPMENT TEAM
Layout
MAX HOLLIDAY
SCOTT NICELY
Übersetzung
DANIEL DANZER
Grafische Anpassung
ATELIER198

www.frostedgames.com
© 2015 Frosted Games, Matthias Nagy
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin
Deutschland

www.playtmg.com
© 2015 Tasty Minstrel Games LLC

## Funktionsweise der Gebäude

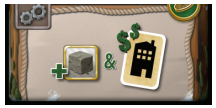
Wenn du während deines Zuges deinen Spielstein auf ein Gebäude versetzt hast, musst du die gesamte Aktion, die unten auf der Karte steht, so weit wie möglich ausführen. Diese Aktionen erlauben dir normalerweise, Waren zu erwerben oder umzuwandeln, Gebäude zu kaufen oder andere Spezialaktionen auszuführen.

*Die Gebäude haben im Aktionsbereich diverse Symbole:*

*Dieses Gebäude erlaubt dir, 1 Holz auszugeben um 3 Waren zu erhalten: 1 Fisch, 1 Stein, 1 Rind.*

*Der Pfeil zeigt an, dass Waren in Waren anderer Sorten UMGEWANDELT werden.*

*Einige Gebäude erlauben es, die Nachfrage nach Waren auf dem Markttableau zu beeinflussen.*



*Dieses Gebäude erlaubt dir, in beliebiger Reihenfolge 1 Stein zu ERWERBEN und ein Gebäude zu kaufen, indem du Waren deiner Wahl verschiffst.*

*Einige Gebäude bieten besondere Spezialaktionen mit einem erklärenden Begleittext.*

*Dieses Gebäude erlaubt dir, pro Anker in deinem Besitz 1 Vieh zu ERWERBEN. Anker sind auf bestimmten Gebäuden abgebildet.*

Wenn du Waren erwirbst oder abgibst, verschiebst du den entsprechenden Warenstein in deinem Warenlager auf das Feld mit der aktuellen Menge, die du davon besitzt. Hast du z.B. 4 Fisch und erwirbst 2 weitere, rückst du den Fisch-Warenstein auf das Feld „6“ deines Warenlagers.

Du kannst weniger als 0 oder mehr als 6 jeder Ware besitzen. Du darfst zwar eine Aktion wählen, mit der du eigentlich mehr als 6 besitzen würdest, dein Warenstein bleibt aber auf der „6“ – alles darüber ist verloren. Du darfst keine Aktion ausführen, mit der du weniger als „0“ einer Ware besitzen würdest.

Einige Aktionen bestehen aus zwei voneinander unabhängigen Teilen. In solchen Fällen kannst du die Teile in beliebiger Reihenfolge ausführen oder auch nur einen Teil, wenn du den anderen nicht ausführen kannst. Die Aktionen mit zwei Teilen sind auf der Bibliothek, der Bank, der Kaufmannsgilde, der Architektonischen Gesellschaft, dem Freibeuterschiff und dem Hafenkran.

*Eine Gebühr entrichten* - Nutzt du das Gebäude eines Mitspielers (auch sein Startgebäude), must du ihm eine Ware deiner Wahl als Gebühr bezahlen. Benenne die Ware, die du abgeben willst, anschließend passt ihr beide eure Warenlager an. Du kannst die Gebühr vor dem Ausführen der Aktion ODER danach entrichten.

Jedes Gebäude zeigt ein oder zwei Spezialsymbole, das dem Besitzer Vorteile einbringt. Jedes Symbol bringt einen anderen Vorteil.

*Jede Münze reduziert die Kosten bei jedem Kauf eines Gebäudes um $1. Münzen wirken kumulativ.*

*Zylinder erlauben es, Gebäude von Mitspielern zu nutzen, ohne Gebühren zu entrichten.*

*Anker braucht es für besondere Vorteile einiger Gebäude. Anker wirken bei diesen Vorteilen kumulativ.*

*Für jedes Lagerhaus-Symbol darf der Spieler von einer der Waren, die er verschifft, eine Einheit zurückhalten. Lagerhäuser braucht es auch für besondere Vorteile einiger Gebäude. Für diese wirken sie kumulativ.*

*Ein Gebäude kaufen und Waren verschiffen* - Dein Startgebäude und einige andere erlauben dir, ein weiteres Gebäude zu kaufen und vor dir abzulegen. Um ein Gebäude zu kaufen, musst du Waren verschiffen, um es bezahlen zu können. Du verschiffst Waren immer nur aufgrund der Aktion „ein Gebäude kaufen“, wobei du für jede Ware eine Mindestanforderung erfüllen musst, um sie verschiffen zu können – angegeben auf dem Markttableau. *Beispiel: Liegt der Warenstein „Stein“ auf dem Feld „4“ des Markttableaus, brauchst du mindestens 4 Stein in deinem Warenlager, um Stein zu verschiffen.*

Erfüllst du die Mindestanforderung einer Ware, darfst du sie verschiffen, indem du den Warenstein auf dem Markttableau auf das darunterliegende Schiffsfeld verschiebst und erhältst den dort angezeigten Betrag an Geld. Oft musst du innerhalb einer Aktion mehrere Waren verschiffen, um die nötige Summe für den Kauf eines Gebäudes aufzubringen. Anschließend reduzierst du die Anzahl der entsprechenden Waren in deinem Warenlager auf null, indem du den Warenstein neben dein Tableau legst – verschiffst du eine Ware, musst du stets deinen gesamten Vorrat verschiffen, der Verlust überzähliger Waren ist dem rauen Wetter zuzuschreiben – oder du hast dich über den Tisch ziehen lassen.

*In diesem Beispiel verschiffst du deinen gesamten Steinvorrat von 6, um $4 zu erhalten:*

*Anschließend wird der Markt angepasst* – verschiebe alle verbleibenden Warensteine (von Waren, die du nicht verschifft hast) so weit nach rechts wie möglich, so dass alle belegten Marktfelder rechts aufeinander folgen und links das niedrigste, bzw. noch weitere Marktfelder nebeneinander frei sind. Nun füllst du die Felder mit den Warensteinen der verschifften Waren von links nach rechts (den Pfeilen folgend) auf.

*In diesem Beispiel hast du Stein und Fisch für insgesamt $6 verschifft und der Markt wird entsprechend angepasst:*

Durch das Verschiffen hast du nun Geld zur Verfügung, mit dem du ein Gebäude von der zentralen Auslage kaufen darfst. Nimm dafür eines der Gebäude, dass genauso viel oder weniger kostet, wie du dir gerade erwirtschaftet hast und lege es vor dir ab – es gehört nun dir *(Gebäude ohne Kaufpreis können nicht gekauft werden)*. Mitspieler müssen eine Gebühr an dich zahlen (1 Ware ihrer Wahl), wenn sie dieses Gebäude nutzen wollen und du erhältst Vorteile durch die abgebildeten Spezialsymbole. „Überbezahltes“ Geld wird als Steuern eingezogen und ist weg, sparen ist nicht. Du darfst nur ein Gebäude pro Zug kaufen, es sei denn, du führst eine anderslautende Spezialaktion aus *(die Bibliothek ermöglicht dir zum Beispiel nach dem Verschiffen von Waren den Kauf von zwei Gebäuden gleichzeitig in einem Zug)*.

Hast du ein Gebäude gekauft, ergänze die zentrale Auslage durch das oberste Gebäude des Zugstapels.

## Spielende und Sieg

Hat ein Spieler zum 4. Mal ein Gebäude gekauft (hat also zusammen mit seinem Startgebäude 5 Gebäude), ist jeder seiner Mitspieler noch ein weiteres Mal am Zug. Danach addieren die Spieler die Siegpunkte auf ihren Gebäuden sowie ggf. einen Bonus durch ihre Spezialfähigkeit und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt! Gleichstände werden wie folgt aufgelöst: Mehr gekaufte Gebäude, mehr Waren im Warenlager. Die Mitspieler dürfen sich jetzt beschweren, Ausreden für ihre Niederlage erfinden und eine Revanche fordern.