DIE SPEICHERSTADT

...so mok wi dat

Stefan Feld

Überblick

Ihr leitet ein großes Handelshaus in der Hamburger Speicherstadt. Mittels eines Biet- und Kaufsystems erwerbt ihr Handelskarten. Diese Karten bringen euch zum Beispiel Schiffe mit Warenladungen, die ihr zu euren Auftraggebern bringt, oder Feuerwehrleute, um euch gegen Brände abzusichern. Durch eure Aktivitäten sammelt ihr Punkte. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Übrigens: „so mok wi dat" ist ein plattdeutscher Ausdruck und bedeutet „so machen wir das".

Spielmaterial

1 Spielplan

54 Handelskarten
- 12 x Winter (A)
- 13 x Frühling (B)
- 13 x Sommer (C)
- 15 x Herbst (D)
- 1 x *4. Brand* (E)

25 Münzen

20 Arbeiter
(je 4 in 5 Spielerfarben)

5 Markthallenkarten
(in 5 Spielerfarben)

1 Metallmünze

45 Warensteine
- 9 x Kaffee (braun)
- 9 x Tee (grün)
- 9 x Safran (gelb)
- 9 x Kautschuk (weiß)
- 9 x Teppich (rot)

1 Beutel

Spielvorbereitung

Schneidet zuerst das **Übersichtsblatt** (mit den Seiten A/B) von dieser Anleitung ab. Befolgt den **Spielaufbau**, der dort auf Seite A beschrieben ist. Lest danach hier weiter, falls ihr die gesamte Anleitung vor dem Spiel lesen möchtet, oder lernt das Spiel über den **Schnelleinstieg** auf Seite B des Übersichtsblatts, falls ihr schnell losspielen wollt. Der Schnelleinstieg hilft euch auch, wenn ihr die Regeln nach längerer Spielpause wieder auffrischen wollt.

Spielablauf

Das Spiel läuft über mehrere **Runden**. Jede Runde besteht aus **5 Phasen**:

1) Angebot
2) Nachfrage
3) Kauf
4) Verladung
5) Einkommen

1) Angebot

In dieser Phase bestimmt ihr das Angebot an **Handelskarten**, das in der aktuellen Runde zur Verfügung steht. Dazu nehmt ihr je nach Spielerzahl die obersten Karten vom **Zugstapel** und legt sie der Reihe nach **offen** von links nach rechts auf die **Wasserfelder** der Speicherstadt:

- **Bei 2 Spielern: 3 Karten**
- **Bei 3 Spielern: 4 Karten**
- **Bei 4 Spielern: 5 Karten**
- **Bei 5 Spielern: 6 Karten**

Falls ihr 1 oder mehrere **Schiffe** aufgedeckt habt, zieht für jedes Schiff **3 zufällige Warensteine** aus dem Beutel und legt sie auf das Schiff.

2) Nachfrage

In dieser Phase legt ihr fest, wie hoch die Nachfrage nach den angebotenen Handelskarten ist. Der Spieler mit der **Metallmünze** beginnt. **Reihum im Uhrzeigersinn** wählt ihr **1 Karte** aus und platziert oberhalb dieser Karte jeweils **1 Arbeiter** eurer Farbe. Ihr stellt euren Arbeiter dort auf das **unterste freie Gebäudefeld**. Nachdem jeder Spieler 1 Arbeiter platziert hat, wiederholt ihr diesen Vorgang und platziert so zunächst reihum euren zweiten und danach euren dritten Arbeiter.

Ihr könnt bei jedem Arbeiter **frei wählen**, zu welcher Karte ihr ihn stellt. Stehen über der gewählten Karte bereits Arbeiter, setzt ihr euren Arbeiter einfach auf das nächste freie Feld darüber. Ihr könnt nicht darauf verzichten, einen Arbeiter zu platzieren. Es ist erlaubt, dass mehrere Arbeiter eines Spielers über derselben Karte stehen. Falls alle 8 Gebäudefelder einer Handelskarte bereits durch Arbeiter besetzt sind, könnt ihr dort keinen weiteren Arbeiter hinzustellen.

Auf diese Weise bilden sich über den Karten nach und nach Reihen von Arbeitern. Es kann auch vorkommen, dass nach einer Karte keine Nachfrage besteht und niemand dort einen Arbeiter einsetzt.

Sobald jeder Spieler **alle 3 Arbeiter** platziert hat, endet diese Phase.
Ein Beispiel findet ihr auf Seite B des Übersichtsblatts.

3) Kauf

Von links nach rechts wickelt ihr nun nacheinander den Kauf jeder Karte **einzeln** ab. Der Ablauf ist bei jeder Karte gleich.

Der Spieler, dessen Arbeiter direkt über einer Karte steht (also der **unterste** der Reihe), entscheidet als Erster, ob er die Karte kaufen möchte. Falls ja, bezahlt er so viele **Münzen** in den Vorrat, wie insgesamt **Arbeiter** über dieser Karte stehen. (Die **Metallmünze** kann **nicht** zum Bezahlen verwendet werden.) Er nimmt die Karte und legt sie vor sich ab. Ab sofort darf er ihre Funktion nutzen. Alle Arbeiter dieser Reihe werden von ihren Besitzern zurückgenommen.

Möchte oder kann der Spieler die Karte **nicht** kaufen, nimmt er seinen Arbeiter zu sich zurück. Nun kann der Spieler, dessen Arbeiter als nächster in der Reihe steht, die Karte kaufen. Der Preis ist um 1 Münze gesunken, da jetzt 1 Arbeiter weniger dort steht. Will auch dieser Spieler nicht kaufen, kommt der nächste zum Zug usw.

So wird die Karte nach und nach allen Spielern zum Kauf angeboten, die dort Arbeiter platziert haben, bis sie jemand kauft. Falls niemand die Karte kaufen möchte, legt ihr sie auf den Ablagestapel. Dasselbe gilt, falls zu einer Karte kein einziger Arbeiter gesetzt wurde.
Danach wird die nächste Karte abgewickelt.
Ein Beispiel findet ihr auf Seite B des Übersichtsblatts.

4) Verladung

Diese Phase findet erstmals im Frühling (B) statt, sobald das erste Schiff gekauft wurde. Ihr verkauft **Warensteine** oder ihr verschiebt sie zwischen verschiedenen **Handelskarten** oder der **Markthalle**.

Der **Startspieler** beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. (Um das Spiel zu beschleunigen, könnt ihr auch alle gleichzeitig agieren.)

Achtung: Ihr dürft grundsätzlich **nicht** untereinander handeln oder tauschen, weder Münzen noch Warensteine oder Handelskarten!

Die folgenden Karten könnt ihr in dieser Phase nutzen:

Schiff

Falls ihr in dieser Runde ein oder mehrere **Schiffe** gekauft habt, **müsst** ihr diese jetzt entladen. Nehmt **alle** Warensteine vom Schiff herunter. Ihr könnt für jeden Warenstein **einzeln** entscheiden, was damit geschehen soll:

- auf einen **Auftrag** legen
- an einen **Kaufmann** verkaufen
- im **Lager** aufbewahren
- in der **Markthalle** umtauschen, verkaufen oder aufbewahren

Am Ende der Verladung dürfen sich keine Warensteine mehr auf Schiffen befinden. Nicht genutzte Warensteine verfallen. Legt sie in den **Vorrat**, nicht zurück in den Beutel! Leere Schiffe bleiben weiterhin vor euch ausgelegt.

Auftrag

Ihr könnt beliebig viele Warensteine von **Schiffen**, aus dem **Lager** oder aus der **Markthalle** auf eine oder mehrere **Auftragskarten** legen. Die Steine müssen die passende **Warenart** haben, also zum Beispiel dürft ihr einen braunen Stein nur auf ein Kaffeesymbol legen oder einen weißen Stein nur auf ein Kautschuksymbol. Ihr dürft einzelne Waren auf einen Auftrag legen und ihn somit in mehreren Teilschritten erfüllen. Es ist nicht erlaubt, Warensteine von Aufträgen wieder zu entfernen.

Kaufmann

Ihr könnt beliebig viele Warensteine von **Schiffen**, aus dem **Lager** oder aus der **Markthalle** an einen oder mehrere **Kaufmänner** verkaufen.
Es gibt 5 verschiedene Kaufmänner:

- **Kaffeeröster**
- **Teeverkoster**
- **Gewürzhändler**
- **Teppichhändler**
- **Vulkaniseur**

Jeder Kaufmann zahlt euch **1 Münze pro Warenstein** der abgebildeten **Warenart**, zum Beispiel zahlt der Teeverkoster 1 Münze für jeden grünen Warenstein.
Die Münzen erhaltet ihr aus dem Vorrat.
Die verkauften Warensteine legt ihr in den **Vorrat**, sie kommen **nicht** in den Beutel zurück!

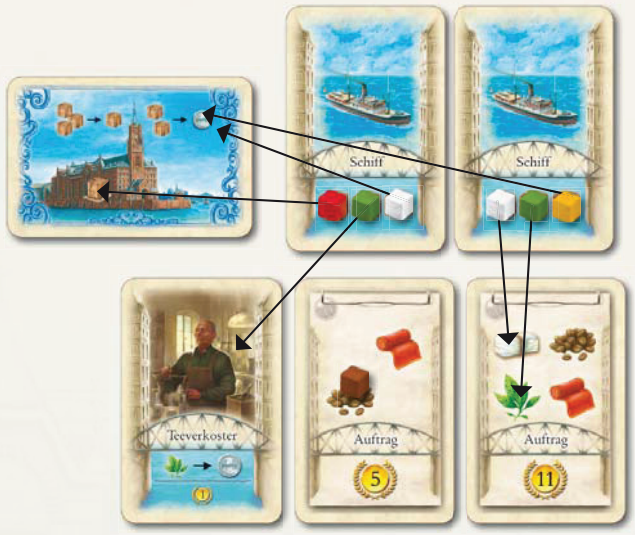
Lager

Während der Verladung könnt ihr Warensteine in euer **Lager** legen oder aus eurem Lager herausnehmen. Hier könnt ihr Warensteine **aufbewahren**, um sie in späteren Runden zu verwenden oder am Spielende **Punkte** dafür zu bekommen. Es dürfen sich jedoch **nie mehr als 4 Warensteine** im Lager befinden.

Markthalle

Die **Markthalle** könnt ihr während der Verladung auf verschiedene Weise nutzen:

- **Umtauschen**: Ihr legt **3 Warensteine** eurer Wahl in den **Vorrat** und nehmt euch dafür **1 anderen Warenstein** eurer Wahl aus dem **Vorrat**.
  Achtung: Ihr dürft dazu keine Ware aus dem Beutel nehmen oder in den Beutel zurücklegen!
- **Verkaufen**: Ihr legt **2 Warensteine** eurer Wahl in den **Vorrat** und nehmt euch dafür **1 Münze** aus dem **Vorrat**.
- **Aufbewahren**: Ihr könnt **maximal 1 Warenstein** in der Markthalle aufbewahren, um ihn in einer späteren Runde zu verwenden.



Beispiel: Blau hat in dieser Runde 2 Schiffe gekauft und muss diese nun entladen. Er legt 1 Kautschuk und 1 Tee auf seinen rechten Auftrag. Den Teppich könnte er auf den linken Auftrag legen; dieser wäre dann komplett erfüllt und würde am Ende 5 Punkte einbringen. Doch Blau entschließt sich, den Teppich auf seine Markthalle zu legen, um ihn für später aufzubewahren, da ihm der Teppich auch noch das Erfüllen des anderen Auftrags ermöglicht, der immerhin 11 Punkte einbringen kann.

Die übrigen 3 Warensteine Kautschuk, Tee und Safran könnte Blau in der Markthalle gegen 1 Kaffee umtauschen und damit seinen rechten Auftrag erfüllen. Aber Blau ist zuversichtlich, den benötigten Kaffee später noch zu bekommen. Er möchte lieber zusätzliche Münzen für die nächste Runde zur Verfügung haben. Deshalb verkauft Blau den Tee an den Teeverkoster und erhält dafür 1 Münze aus dem Vorrat. Kautschuk und Safran verkauft er in der Markthalle und bekommt dafür 1 weitere Münze aus dem Vorrat.

Beide Schiffe sind nun entladen, weitere Aktionen möchte Blau während der Verladung nicht vornehmen.

5) Einkommen

Jeder Spieler erhält **1 Münze**. Wer in dieser Runde **keine** Handelskarte gekauft hat, bekommt 1 **zusätzliche** Münze. Danach gibt der Startspieler die **Metallmünze** an seinen linken Nachbarn, und eine neue Runde beginnt.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass in der Einkommensphase nicht genügend Münzen im Vorrat sind, nehmt Hilfsmittel von außerhalb des Spiels, zum Beispiel Geldstücke oder Würfel.

Spielende

Sobald in Phase 1) *„Angebot“* nach dem Aufdecken der Handelskarten nur noch die Karte *4. Brand* (E) auf dem Zugstapel liegt, hat eure letzte Runde begonnen. Diese führt ihr wie üblich durch. Anschließend wickelt ihr die letzte Karte des Zugstapels ab, den *4. Brand* (siehe S. 4, *„Brand“*). Danach endet das Spiel.

Achtung: Es kann der Sonderfall auftreten, dass die Karte *3. Brand* (D) als letzte Herbstkarte direkt über der Karte *4. Brand* (E) liegt. In diesem Fall wird nach dem Aufdecken und Abwickeln des 3. Brands mangels weiterer Handelskarten sofort auch der 4. Brand abgewickelt. Danach endet das Spiel.

Nun ermittelt ihr alle **Punkte**, die ihr gesammelt habt. Nutzt die **Punktleiste** auf dem Spielplan, um eure Punkte anzuzeigen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand ist derjenige besser, der noch mehr Münzen besitzt.

Handelskarten

Hier werden die Funktionen der unterschiedlichen **Handelskarten** und der **Markthalle** erläutert. Die Karten sind in alphabetischer Reihenfolge sortiert. Jede Karte kann nur von dem Spieler genutzt werden, der sie gekauft bzw. vor sich liegen hat.
Die Zahlen unterhalb der Abbildungen geben an, wie oft eine Karte insgesamt bzw. in den 4 Jahreszeiten (A/B/C/D) auftaucht.

Auftrag

10: 3/3/4/0

Deine **Aufträge** solltest du im Laufe des Spiels mit **Warensteinen** bestücken, denn das bringt dir **Punkte**. Aufträge gibt es in 3 verschiedenen Größen:

- Kleiner Auftrag: **2 Waren** für **5 Punkte**
- Mittlerer Auftrag: **3 Waren** für **8 Punkte**
- Großer Auftrag: **4 Waren** für **11 Punkte**

Du kannst in Phase 4) *„Verladung"* beliebig viele Warensteine von **Schiffen**, aus dem **Lager** oder aus der **Markthalle** auf eine oder mehrere **Auftragskarten** legen. Die Steine müssen die passende **Warenart** haben, also zum Beispiel darfst du einen braunen Stein nur auf ein Kaffeesymbol legen oder einen weißen Stein nur auf ein Kautschuksymbol. Du darfst Waren einzeln auf einen Auftrag legen und ihn somit in mehreren Teilschritten erfüllen. Es ist nicht erlaubt, Warensteine von Aufträgen wieder zu entfernen.

Am **Spielende** erhältst du für einen Auftrag die angegebenen **Punkte** (5/8/11), sofern du ihn **vollständig** mit den vorgegebenen **Warensteinen** belegt hast. Für einen **unvollständigen** Auftrag gibt es **keine** Punkte.

Bank

1: 0/0/1/0

Als Besitzer der **Bank** erhältst du in Phase 5) *„Einkommen"* **1 zusätzliche Münze**. Du bekommst also 2 Münzen, wenn du
in derselben Runde mindestens
1 Handelskarte gekauft hast, und
3 Münzen, falls du in derselben Runde keine Handelskarte gekauft hast.

Brand

4: 0/1/1/1/
Spielende

Es gibt **4 Brandkarten**. Sobald ihr in Phase 1) *„Angebot"* einen Brand aufdeckt, unterbrecht ihr **sofort** das Spiel.
Jeder Spieler zählt die **Werte** seiner **Feuerwehrmänner** zusammen. Wer die **höchste** Summe aufweist, erhält sofort so viele **Bounspunkte**, wie die Zahl auf der Brandkarte angibt. Wer die **niedrigste** Summe hat, erhält sofort entsprechend viele **Minuspunkte**. Nutzt die **Punktleiste** auf dem Spielplan, um eure Punkte anzuzeigen.

Bei einem **Gleichstand** mehrerer Spieler erhält jeder Beteiligte die Punkte bzw. Minuspunkte. Im seltenen Fall, dass alle Spieler dieselbe Summe aufweisen, erhält niemand Plus- oder Minuspunkte.

Die **Brandkarte** legt ihr nach ihrer Abwicklung auf den **Ablagestapel**. Deckt als Ersatz für den Brand eine neue Handelskarte auf, um wieder die passende Kartenanzahl auf den Wasserfeldern zu haben. Setzt das Spiel dann fort.

Feuerwehrmann

10: 2/3/2/3

Feuerwehrmänner schützen dich vor den 4 **Bränden**, die im Laufe des Spiels ausbrechen werden. Jeder Feuerwehrmann hat einen **Wert** (1-5).
Bei einem **Brand** entscheidet die **Summe** der Werte deiner Feuerwehrmänner darüber, ob du eventuell Bonuspunkte oder Minuspunkte erhältst.

Flussschifferkirche

1: 0/0/0/1

Am **Spielende** erhältst du für die Flussschifferkirche **3 Punkte**.

Gewürzhändler

1: 1/0/0/0

Du kannst in Phase 4) *„Verladung"* beliebig viele **gelbe Warensteine** (Safran) an den **Gewürzhändler** verkaufen. Für jeden verkauften Safranstein erhältst du **1 Münze** aus dem Vorrat. Die verkauften Safransteine legst du in den **Vorrat**, nicht in den Beutel!
Am **Spielende** erhältst du für den Gewürzhändler **1 Punkt**.

Hafen

1: 0/0/0/1

Am **Spielende** erhältst du für den Hafen **1 Punkt pro Schiff**, das du besitzt.

Handelskammer

1: 0/0/0/1

Am **Spielende** erhältst du für die Handelskammer **1 Punkt pro Münze**, die du besitzt. (Du musst die Münzen dazu nicht abgeben.)

Kaffeeröster

1: 1/0/0/0

Du kannst in Phase 4) *„Verladung“* beliebig viele **braune Warensteine** (Kaffee) an den **Kaffeeröster** verkaufen. Für jeden verkauften Kaffeestein erhältst du **1 Münze** aus dem Vorrat. Die verkauften Kaffeesteine legst du in den **Vorrat**, nicht in den Beutel!
Am **Spielende** erhältst du für den Kaffeeröster **1 Punkt**.

Kontor

4: 1/1/0/2

Am **Spielende** erhältst du für deine Kontore **Punkte**, und zwar:
- **2 Punkte**, wenn du **1 Kontor** besitzt,
- **5 Punkte**, wenn du **2 Kontore** besitzt,
- **9 Punkte**, wenn du **3 Kontore** besitzt,
- **14 Punkte**, wenn du alle **4 Kontore** besitzt.

Lager

1: 1/0/0/0

Während Phase 4) *„Verladung“* kannst du **Warensteine** deiner Wahl in dein Lager legen oder aus deinem Lager herausnehmen. Hier kannst du Warensteine **aufbewahren**, um sie in späteren Runden zu verwenden. Es dürfen sich jedoch **nie mehr als 4 Warensteine** im Lager befinden.
Am **Spielende** erhältst du für das Lager **1 Punkt pro Warenstein**, der sich darin befindet.

Markthalle

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn 1 Markthalle. Diese kannst du in Phase 4) *„Verladung“* auf verschiedene Weise nutzen:
- **Umtauschen**: Du legst 3 Warensteine deiner Wahl in den **Vorrat** und nimmst dir dafür 1 anderen Warenstein deiner Wahl aus dem **Vorrat**.
  Achtung: Du darfst dazu keine Ware aus dem Beutel nehmen oder in den Beutel zurücklegen!
- **Verkaufen**: Du legst 2 Warensteine deiner Wahl in den **Vorrat** und nimmst dir dafür 1 Münze aus dem **Vorrat**.
- **Aufbewahren**: Du kannst maximal 1 Warenstein in der Markthalle aufbewahren, um ihn in einer späteren Runde zu verwenden.

Ein Beispiel für die Nutzung der Markthalle findet ihr auf Seite 3.

St. Michaelis

1: 0/0/0/1

Am **Spielende** erhältst du für St. Michaelis **4 Punkte**.

Schiff

15: 0/5/5/5

Sobald ihr in Phase 1) *„Angebot“* ein **Schiff** aufdeckt, zieht ihr **3 zufällige Warensteine** aus dem Beutel und legt sie auf das Schiff.
Falls du ein Schiff kaufst, musst du es in derselben Runde entladen. Nimm **alle** Warensteine vom Schiff herunter. Du kannst für jeden Warenstein **einzeln** entscheiden, was damit geschehen soll:
- auf einen **Auftrag** legen
- an einen **Kaufmann** verkaufen
- im **Lager** aufbewahren
- in der **Markthalle** umtauschen, verkaufen oder aufbewahren

Am Ende der Verladung dürfen sich keine Warensteine mehr auf Schiffen befinden. Nicht genutzte Warensteine verfallen. Lege sie in den **Vorrat**, nicht zurück in den Beutel! Leere Schiffe bleiben weiterhin vor euch liegen.

Teeverkoster

1: 1/0/0/0

Du kannst in Phase 4) *„Verladung“* beliebig viele **grüne Warensteine** (Tee) an den **Teeverkoster** verkaufen. Für jeden verkauften Teestein erhältst du **1 Münze** aus dem Vorrat. Die verkauften Teesteine legst du in den **Vorrat**, nicht in den Beutel!
Am **Spielende** erhältst du für den Teeverkoster **1 Punkt**.

Teppichhändler

1: 1/0/0/0

Du kannst in Phase 4) *„Verladung“* beliebig viele **rote Warensteine** (Teppiche) an den **Teppichhändler** verkaufen. Für jeden verkauften Teppichstein erhältst du **1 Münze** aus dem Vorrat. Die verkauften Teppichsteine legst du in den **Vorrat**, nicht in den Beutel!
Am **Spielende** erhältst du für den Teppichhändler **1 Punkt**.

Vulkaniseur

1: 1/0/0/0

Du kannst in Phase 4) *„Verladung“* beliebig viele **weiße Warensteine** (Kautschuk) an den **Vulkaniseur** verkaufen. Für jeden verkauften Kautschukstein erhältst du **1 Münze** aus dem Vorrat. Die verkauften Kautschuksteine legst du in den **Vorrat**, nicht in den Beutel!
Am **Spielende** erhältst du für den Vulkaniseur **1 Punkt**.

Impressum

Autor: Stefan Feld
Illustration: Michael Menzel und Harald Lieske
Titelschriftzug: Andreas Resch
Anleitung: Thygra Spiele-Agentur
Layout: Harald Lieske
© 2010 eggertspiele GmbH & Co. KG

Übersicht der Handelskarten

Spielaufbau

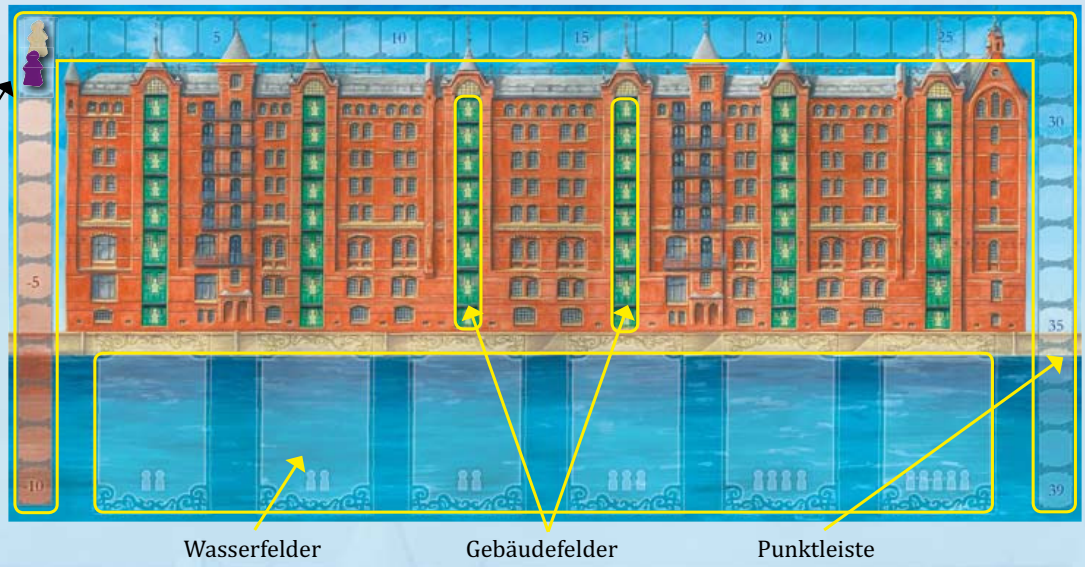
1.
Legt zuerst den **Spielplan** in die Tischmitte. Er zeigt einen Teil der Hamburger Speicherstadt und enthält Wasserfelder, Gebäudefelder sowie eine Punktleiste.

2.
Packt alle 45 **Warensteine** in den **Beutel** und legt diesen neben den Spielplan.

3.
Platziert alle **Münzen** als **Vorrat** neben den Spielplan.

4.
Jeder Spieler erhält **5 Münzen** aus dem Vorrat und legt sie vor sich ab.

5.
Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt **1 Arbeiter** seiner Farbe auf das Feld 0 der **Punktleiste**.



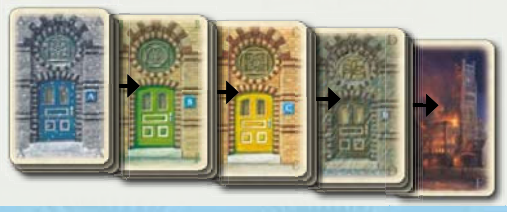
6.
Die übrigen **3 Arbeiter** seiner Farbe stellt jeder Spieler vor sich ab.

7.
Jeder Spieler erhält die **Markthallenkarte** seiner Farbe.

8.
Sortiert alle **Handelskarten** nach ihren Rückseiten:
- Winter (A)
- Frühling (B)
- Sommer (C)
- Herbst (D)
- *4. Brand* (E)

9.
Sucht je nach Spielerzahl die folgenden Handelskarten mit der Rückseite Herbst (D) heraus und legt sie in die Schachtel zurück, sie werden nicht benötigt:
- **2 Spieler**: *Hafen* / *Feuerwehrmann* mit dem Wert 3
- **3 Spieler**: *Flussschifferkirche* / *Feuerwehrmann* mit dem Wert 3
- **4 Spieler**: keine
- **5 Spieler**: *Flussschifferkirche* / *Feuerwehrmann* mit dem Wert 3

10.
Mischt die 4 Stapel mit den Handelskarten, getrennt nach Jahreszeiten, gut durch. Bildet dann aus allen Handelskarten einen **Zugstapel** wie folgt: Legt zunächst die Karte *4. Brand* (E) nach unten. Darauf legt ihr die Herbstkarten (D), auf den Herbst kommt der Sommer (C), darauf wiederum der Frühling (B), und ganz oben platziert ihr die Winterkarten (A). Dabei zeigen jeweils alle Rückseiten nach oben. Platziert den **Zugstapel** neben den Spielplan. Lasst daneben Platz für einen **Ablagestapel**.



11.
Wer zuletzt in Hamburg war, wird zum Startspieler bestimmt und erhält die **Metallmünze**.

So geht's weiter

Ihr habt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu erlernen:

Schnelleinstieg: Wenn ihr möglichst schnell mit dem Spiel beginnen wollt, lest nun den Schnelleinstieg auf der Rückseite dieses Blattes. Er ist so aufgebaut, dass ihr zügig starten könnt, ohne die gesamte Anleitung vorher lesen zu müssen. Dabei lernt ihr die verschiedenen Handelskarten erst während des Spiels kennen.

Anleitung: Vielleicht möchtet ihr aber vor eurer ersten Partie schon wissen, was euch alles erwartet und welche unterschiedlichen Handelskarten es gibt? Dann legt dieses Blatt jetzt aus der Hand und lest die Anleitung ab dem Kapitel *Spielablauf*. Dort werden alle Regeln und Handelskarten ausführlich erklärt.

Schnelleinstieg

Spielablauf

Das Spiel läuft über mehrere **Runden**. Eine Runde besteht aus **5 Phasen**:

1) Angebot
2) Nachfrage
3) Kauf
4) Verladung
5) Einkommen

1) Angebot

Nehmt die obersten Handelskarten vom Zugstapel und legt sie offen von links nach rechts auf die Wasserfelder des Spielplans. Die Anzahl der aufzudeckenden Karten ist um 1 größer als die Zahl der Spieler.

Auf jeder Karte findet ihr ihre Bezeichnung. Nur die 4 Brände sind nicht namentlich benannt, aber ihr erkennt sie leicht an ihrem Bild. Auf die Bedeutung oder Funktionen der Handelskarten gehen wir an dieser Stelle nicht weiter ein. Sobald ihr eine Karte aufdeckt, die euch noch unbekannt ist, lest einfach deren Erläuterung in der Anleitung. So lernt ihr die Karten nach und nach während des Spiels kennen. Lest die Funktion der Markthalle am besten nach, sobald ihr das erste Schiff aufdeckt.

2) Nachfrage

Beginnend mit dem Startspieler stellt ihr reihum im Uhrzeigersinn jeweils 1 eurer Arbeiter auf den Spielplan. Dazu platziert ihr euren Arbeiter auf das unterste freie Gebäudefeld einer Karte eurer Wahl. Diese Aktion ist zwingend, ihr dürft nicht darauf verzichten. Ihr wiederholt den Vorgang, bis jeder seine 3 Arbeiter eingesetzt hat.

Beispiel: Ihr spielt zu dritt, das Angebot umfasst die 4 abgebildeten Karten. Beige und Lila haben schon je 1 Arbeiter platziert. Orange ist an der Reihe und muss seinen Arbeiter auf eines der 4 markierten Felder stellen.

3) Kauf

Von links nach rechts wickelt ihr nacheinander den Kauf jeder Karte einzeln ab. Der Ablauf ist bei jeder Karte gleich: In der Reihenfolge, in der ihr eure Arbeiter bei der Karte platziert habt, also von unten nach oben, entscheidet ihr nun, ob ihr die Karte kaufen wollt oder nicht.

- **Kauf:** Wer die Karte kauft, bezahlt Münzen in Höhe der gesamten Anzahl aller Arbeiter oberhalb dieser Karte zu diesem Zeitpunkt. Er legt die Karte vor sich ab und darf ab sofort ihre Funktion nutzen. Alle Arbeiter dieser Reihe werden von ihren Besitzern zurückgenommen. Dann wird die nächste Karte abgewickelt.
- **Kein Kauf:** Wer die Karte nicht kaufen kann oder will, nimmt seinen Arbeiter zu sich zurück. Nun kann der nächste Spieler entscheiden, ob er die Karte kaufen möchte. Der Preis ist um 1 Münze gesunken, da jetzt 1 Arbeiter weniger dort steht.

Beispiel: Beige kann die Karte für 4 Münzen kaufen. Lehnt Beige ab, kann Orange die Karte für 3 Münzen kaufen. Will Orange ebenfalls nicht, wird erneut Beige gefragt, diesmal zum Preis von 2 Münzen. Lehnt Beige erneut ab, kann Lila für 1 Münze kaufen.

4) Verladung

Diese Phase findet erstmals im Frühling (B) statt, sobald das erste Schiff gekauft wurde. Ihr dürft Warensteine verschieben oder verkaufen. Es beginnt der Startspieler, die anderen folgen im Uhrzeigersinn, ihr könnt aber auch alle gleichzeitig agieren, um das Spiel zu beschleunigen. Ihr dürft nicht untereinander handeln oder tauschen. Weitere Details dazu findet ihr bei der Beschreibung der jeweiligen Handelskarten in der Anleitung, mehr müsst ihr im Moment noch nicht wissen.

5) Einkommen

Jeder Spieler erhält 1 Münze. Wer in dieser Runde keine Handelskarte gekauft hat, bekommt 1 zusätzliche Münze. Danach gibt der Startspieler die Metallmünze an seinen linken Nachbarn, und ihr beginnt eine neue Runde.

Spielende

Die letzte Karte des Zugstapels ist der *4. Brand*. Dieser wird noch abgewickelt, danach endet das Spiel. Nun ermittelt ihr alle Punkte, die ihr gesammelt habt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand ist derjenige besser, der noch mehr Münzen besitzt.

Sonderfälle

Die folgenden Punkte müsst ihr noch nicht lesen, sie beschreiben ein paar Sonderfälle, die nur selten auftreten. Ihr könnt jetzt mit dem Spiel beginnen.

- **Alle 8 Gebäudefelder besetzt:** Falls alle 8 Gebäudefelder einer Handelskarte bereits durch Arbeiter besetzt wurden, könnt ihr dort keinen weiteren Arbeiter hinzustellen.
- **Handelskarte ohne Arbeiter:** Eine Handelskarte, zu der kein Arbeiter gesetzt wurde, legt ihr einfach auf den Ablagestapel. Das gilt auch für Karten, die niemand kaufen wollte.
- **Münzvorrat leer:** Sollte der seltene Fall eintreten, dass in der Einkommensphase nicht genügend Münzen im Vorrat sind, nehmt Hilfsmittel von außerhalb des Spiels, zum Beispiel Geldstücke oder Würfel.