

Alexander Pfister

GREAT WESTERN TRAIL



Neuseeland

Regelheft



Kia ora, und willkommen zu Great Western Trail - Neuseeland!

Gegen Ende des 19. Jahrhunderts habt ihr euch als Runholder (Besitzer einer Schaffarm) auf der Südinsel von Neuseeland niedergelassen. In den letzten Jahren ist euer Familienbetrieb durch gezielte Schafzucht und stetige Verbesserung der Wollqualität erheblich gewachsen und sehr erfolgreich.

Mit dem Anbruch des neuen Jahrhunderts steht ihr nun aber vor neuen Herausforderungen. Es gilt den Wert eurer Schafe fortwährend zu steigern, um euren Betrieb weiterhin gedeihen zu lassen und eure Mitarbeiter abzusichern. Entscheidet, ob ihr euch auf eure bisherigen Stärken konzentriert oder neue Vorhaben fokussiert. Wird der Beginn des 20. Jahrhunderts genauso einträglich sein wie die vergangenen Jahre, oder werden die Anstrengungen anderer eure Strategie übertreffen? Viel Erfolg und kia kaha!

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



1 Seewegeplan



4 Spielerablagen

je 1 pro Spieler



4 Gebührenplättchen

doppelseitig



5 Auflageplättchen

doppelseitig



28 Arbeiterplättchen

je 7-mal:



Schäferin



Handwerker



Seemann



Schafscherer



9-mal
Steinschlag



7-mal Über-
schwemmung



Rückseite aller Arbeiter-
und Gefahrenplättchen

34 Bonusplättchen



Rückseite aller
Bonusplättchen

2 Stoffbeutel



4 Schrittplättchen



Vorder-
seite



Rück-
seite

4 Runholder (Schafzüchter)

je 1 pro Spieler
(nicht in Spielerfarben)



64 Spielermarker

je 16 pro Spieler



4 Hüte

je 1 pro Spieler



40 Lagerhäuser

je 10 pro Spieler



4 Schiffe

je 1 pro Spieler



8 Marker für Gold und Zertifikate

je 1 pro
Spieler



57 Münzen

32 Silbermünzen mit
dem Wert 1 Pfund



25 Goldmünzen* mit
dem Wert 5 Pfund



12 Tauschplättchen



1 Bonusplättchen- markt-Anzeiger



*Aus Gründen der Einheitlichkeit mit den anderen GWT-Ausgaben haben wir Münzen anstatt der historisch korrekten Papiernoten beigelegt.

Spielmaterial für die Solo-Variante:

1 Strategieplättchen



17 Sarah's Karten



1 Sarah's Schafmarkt- plättchen



1 Sarah's Ablage



93 Schafkarten

56 Spieler-Schafkarten je 14 pro Spieler:

5 Shropshire 3 Southdown 3 English Leicester 3 Merino



37 Markt-Schafkarten

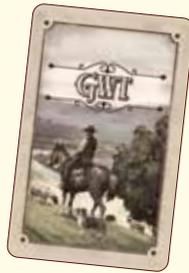
5 Dorset Horn 7 Lincoln 7 Corriedale



6 Hampshire

6 Ryeland

6 Suffolk



Rückseite

56 Deckbaukarten

18 Romney-Schaf 12 Hühnerhund 14 Fähre 12 Kötare-Vogel



60 Bonuskarten

je 6 pro Set:



Auf allen Setkarten steht die entsprechende Setnummer.

Eine Karte pro Set ist mit einem weißen Stern markiert.

5 zusätzliche Kartenplättchen



4 Bonuskartenplättchen



8 Hafenmeister-Plättchen



Rückseite

8 neutrale Gebäudeplättchen

Jedes neutrale Gebäudeplättchen, das während des Spiels umgedreht wird, ist auf der Vorderseite mit 1 versehen.



Jedes neutrale Gebäudeplättchen ist mit einem Großbuchstaben gekennzeichnet (A bis H). Vier davon sind doppelseitig und zeigen auf ihrer Rückseite II.

40 eigene Gebäudeplättchen 10 pro Spieler, doppelseitig



Jedes eigene Gebäudeplättchen ist mit einer Zahl (1 bis 10) und je nach Seite mit dem Buchstaben a oder b gekennzeichnet.

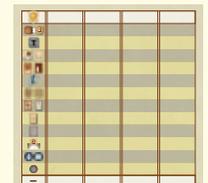
24 Auftragskarten



1 neutrale Gebäude-Übersichtsplättchen



1 Wertungsblock

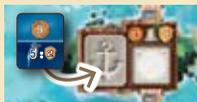


SPIELVORBEREITUNG



1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte und den **Seewegeplan** darüber.

2. Mischt die **8 Hafenmeister-Plättchen** verdeckt und legt dann je eines offen auf jedes der **5 Hafenmeister-Felder** auf dem Seewegeplan. Legt die 3 übrigen Hafenmeister-Plättchen zurück in die Schachtel.

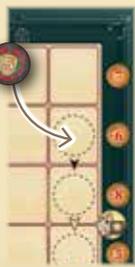


3. Nehmt die **8 neutralen Gebäudeplättchen** und legt je eines offen auf jedes der **8 neutralen Gebäudefelder** des Spielplans (die 4 doppelseitigen mit dem **I** Symbol nach oben) wie folgt aus:

- Falls ihr zum ersten Mal spielt, legt jedes Plättchen auf dasjenige Feld, das denselben Buchstaben wie das Plättchen zeigt (A bis H).
- In späteren Partien könnt ihr die Plättchen zunächst mischen und dann zufällig verteilen. (Stets alle mit ihrer Vorderseite sichtbar.)



4. Platziert den **Bonusplättchenmarkt-Anzeiger** auf das oberste runde, gestrichelte Feld des **Bonusplättchenmarktes**.



5. Dreht die **28 Arbeiterplättchen**, die **16 Gefahrenplättchen** und die **34 Bonusplättchen** auf ihre Rückseite. Sortiert sie nach ihren Buchstaben (A und B) getrennt in die entsprechenden **Stoffbeutel** ein.

Legt die Stoffbeutel neben den Spielplan (nahe Wellington).

Diese Stoffbeutel werden als **Wellington-Vorrat** bezeichnet.



6. Sucht zunächst **je 1 Arbeiter jedes Typs** (mit einem **A** auf der Rückseite) aus dem Wellington-Vorrat heraus und legt diese 4 Arbeiterplättchen offen auf die hervorgehobenen Felder der obersten Reihe im **Arbeitsmarkt**. Zieht dann je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl **A** Plättchen vom Wellington-Vorrat:

- **Im Spiel zu zweit:** Zieht 12 Plättchen.
- **Im Spiel zu dritt:** Zieht 13 Plättchen.
- **Im Spiel zu viert:** Zieht 14 Plättchen.

Wohin ein Plättchen gelegt wird, hängt von seiner Art ab:

- Ist es ein **Gefahrenplättchen**, legt es in die zugehörige Gefahrenzone (Überschwemmung oder Steinschlag) jeweils auf das leere Feld mit der niedrigsten Zahl (beginnend mit 1).

Sollten in einer Zone bereits alle Felder belegt sein, legt das Plättchen zurück in den Stoffbeutel und zieht stattdessen ein neues.



- Ist es ein **Arbeiterplättchen**, legt es auf das oberste freie Feld der entsprechenden Spalte (also das mit den höchsten Kosten und farblich passend) im **Arbeitsmarkt**.

Sollten in einer Spalte bereits alle Felder belegt sein, legt das Plättchen zurück in den Stoffbeutel und zieht stattdessen ein neues.

7. Beginnt nun Plättchen mit einem **B** auf der Rückseite (jedes ist ein Bonusplättchen) vom Wellington-Vorrat zu ziehen. Legt diese Bonusplättchen nacheinander offen wie folgt in den **Bonusplättchenmarkt**:

Beginnt in der obersten Zeile und legt das erste Plättchen auf das Feld direkt unterhalb des **Spielerzahl-Symbols**, das eurer Spielerzahl entspricht. Legt das nächste Plättchen auf das Feld rechts daneben und fährt bis zum Ende der Zeile so fort.

Nachdem ihr ein Plättchen auf das Feld am weitesten rechts gelegt habt, fährt in der zweiten Zeile fort, indem ihr dort das nächste Plättchen wieder in die Spalte eures Spielerzahl-Symbols legt.

Fahrt so fort, bis ihr ein Plättchen auf das Feld direkt links vom **Bonusplättchenmarkt-Anzeiger** legt. Dies ist das letzte Plättchen. Das heißt, je nach Spielerzahl befinden sich nun 3, 5 oder 7 Bonusplättchen im Bonusplättchenmarkt.

Beispiel zu dritt:



8. Füllt nun die vier **Vorschaufelder** in Wellington mit Plättchen vom Wellington-Vorrat:

- Zieht 2 Plättchen mit einem **A** auf der Rückseite und legt sie offen auf die zwei A-Vorschaufelder.
- Zieht 2 Plättchen mit einem **B** auf der Rückseite und legt sie offen auf die zwei B-Vorschaufelder.



9. Mischt die **37 Markt-Schafkarten** und legt sie als verdeckten **Marktstapel** rechts unterhalb des Spielplans bereit. Deckt dann je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl Schafkarten von diesem Stapel auf:

- **Im Spiel zu zweit:** Zieht 9 Karten.
- **Im Spiel zu dritt:** Zieht 11 Karten.
- **Im Spiel zu viert:** Zieht 14 Karten.

Sortiert die aufgedeckten Karten nach ihrer Farbe und legt sie offen in den **Schafmarkt** am unteren Rand des Spielplans. Bildet daraus eine aufgefächerte Reihe, sodass die Zahlenwerte jeder Karte zu sehen sind. Zur besseren Übersicht sollten die Karten von links nach rechts dabei wie folgt angeordnet sein: orange, rot, gelb, blau, braun, lila. (Es kann sein, dass nicht alle Farben vertreten sind.)

10. Mischt die **24 Auftragskarten** und legt sie als verdeckten Stapel rechts neben den Spielplan. Deckt dann 4 Karten von diesem Stapel auf und legt sie offen untereinander aus. Diese Auslage wird als **allgemeine Auftragsauslage** bezeichnet.

11. Legt die **18 Romney-Schaf**-, die **12 Hütehund**-, die **14 Fähre**- und die **12 Kötare-Vogel**-Karten am linken Rand des Spielplans aus.

Für eine bessere Übersicht könnt ihr die **5 zusätzlichen Kartenplättchen** über den entsprechenden Kartenstapeln auslegen. Diese Auslage wird als **Deckbau-Vorrat** bezeichnet.

12. Sucht die Karte, die mit einem *weißen Stern* ✨ markiert ist, aus **jedem** der **10 Bonuskarten-sets** heraus. Mischt diese 10 Karten und zieht zufällig insgesamt 4 Stück davon. Legt die 6 übrigen Karten zurück in die Schachtel. Fügt zu **jeder** dieser 4 gezogenen Karten je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl der verbliebenen 5 Karten aus deren Set hinzu (die Set-Nummer steht unten rechts):

- **Im Spiel zu zweit:** Fügt 2 Karten hinzu, für insgesamt 3 (legt die 3 übrigen Karten in die Schachtel).
- **Im Spiel zu dritt:** Fügt 4 Karten hinzu, für insgesamt 5 (legt die übrige Karte in die Schachtel).
- **Im Spiel zu viert:** Fügt alle 5 Karten hinzu, für eine Gesamtanzahl von insgesamt 6.

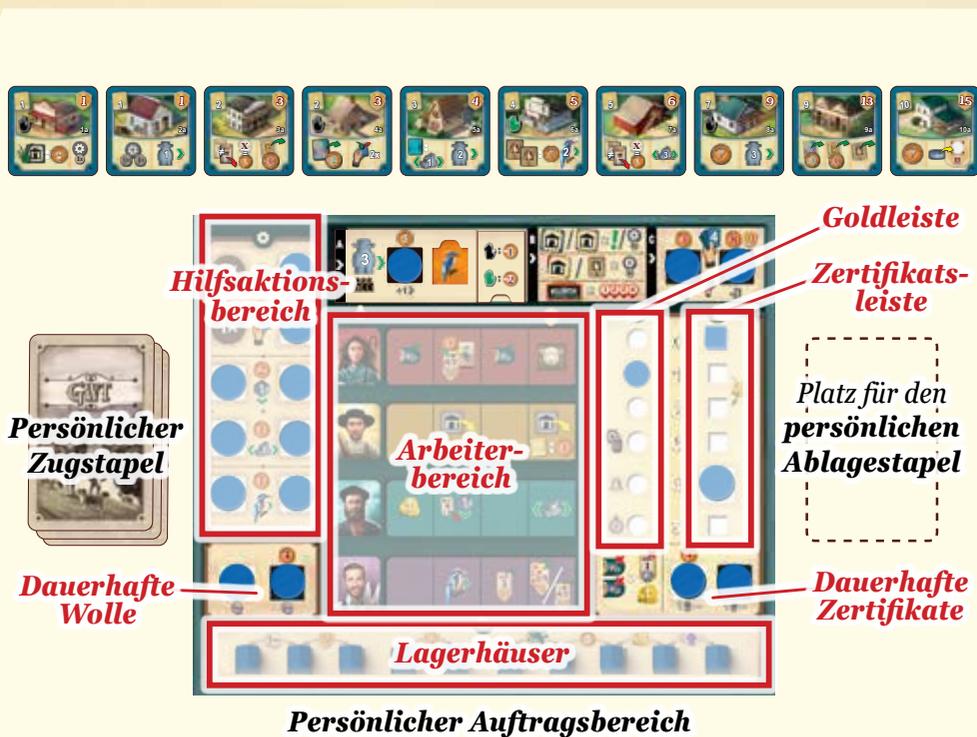
Platziert anschließend die **4 Bonuskartenplättchen** neben den Seewegeplan. Legt von den 4 gerade gebildeten Bonuskartenstapeln den mit der **niedrigsten** Setnummer unter das Plättchen mit dem **Steuerrad** ⚙️ und den Stapel mit der **zweitniedrigsten** Setnummer unter das mit dem **Fass** 🍺. Schließlich legt ihr den Stapel mit der **zweithöchsten** Setnummer unter die **Glocke** 🔔 und den Stapel mit der **höchsten** Setnummer unter das Bonuskartenplättchen mit dem **Kompass** 🧭.

Diese Auslage wird als *Bonuskarten-Vorrat* bezeichnet.

(Die Rückseiten von 3 Bonuskartenplättchen zeigen eine Erinnerungshilfe, die auf Seite 17 erklärt ist.)

13. Legt eine Anzahl von **Schrittplättchen**, die eurer Spielerzahl entspricht, auf das passende orange-farbene Feld neben der *Erkundungsleiste*; also z. B. 3 Schrittplättchen im Spiel zu dritt neben Feld 4 der Erkundungsleiste oder 4 Schrittplättchen im Spiel zu viert neben Feld 6 der Erkundungsleiste.

14. Legt die **Münzen** und **Tauschplättchen** als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan. Dieser Vorrat wird als *Bank* bezeichnet. Legt auch das *neutrale Gebäude-Übersichtsplättchen* gut sichtbar bereit.



15. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und erhält die entsprechende **Spielerablage** (erkennbar an den 16 farbigen Kreisfeldern), die er vor sich ablegt.

Außerdem nimmt sich jeder Spieler das **Auflageplättchen**, das die entsprechende Spielerzahl zeigt, und ein **Gebührenplättchen**, die er beide in den Kasten der *Phase A* auf seiner Spielerablage legt. Dabei wird das Gebührenplättchen rechts positioniert mit der Seite nach oben, die zwei Münzen mit -1 und -2 zeigt (die Seite mit den "durchgestrichenen Händen" kann später im Spiel freigeschaltet werden).



16. Dann erhält jeder Spieler die **10 eigenen Gebäudeplättchen** seiner Farbe.

Diese Gebäudeplättchen sind doppelseitig und jeweils mit einer Zahl (von 1 bis 10) sowie je nach Vorder- und Rückseite mit Buchstaben (a oder b) gekennzeichnet.



• In den ersten Partien dreht jeder Spieler seine Gebäudeplättchen mit der **Seite "a"** nach oben und legt sie in aufsteigender Anzahl **benötigter Handwerker** über seiner Spielerablage aus.

• Sobald ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr einen Spieler bestimmen, der die Seiten seiner Gebäudeplättchen zufällig festlegt (indem er sie z. B. in die Luft wirft) und dann in aufsteigender Anzahl benötigter Handwerker über seiner Spielerablage auslegt. Danach kopieren alle anderen Spieler seine Auslage, indem sie ihre Plättchen auf dieselben Seiten drehen.

Das heißt, für den Rest des Spiels ist die Seite jedes Gebäudeplättchens für alle Spieler genau gleich. Keiner darf Gebäudeplättchen einfach auf die andere Seite drehen!

17. Nun erhält jeder Spieler die folgenden Materialien seiner Spielerfarbe:

• **16 Spielmarker** – mit denen er jedes der 16 farbigen Kreisfelder auf seiner Spielerablage abdeckt. (Nur die beiden grauen Felder links oben bleiben leer.)

• **10 Lagerhäuser** – mit denen er jedes der 10 farbigen quadratischen Felder am unteren Rand seiner Spielerablage abdeckt.

• **1 Schiff** – das er auf eines der *Schiffsstartfelder* auf dem Seewegeplan stellt.

• **1 Zertifikatsmarker** – den er auf das oberste Feld der Zertifikatsleiste seiner Spielerablage setzt (neben die 0).

• **1 Goldmarker** – den er auf das zweitoberste Feld der Goldleiste seiner Spielerablage setzt (neben die 1; ihr startet also mit 1 Gold).

• **1 Runholder** – den er zunächst neben seine Spielerablage stellt.



18. Dann erhält jeder Spieler die **14 Spieler-Schafkarten**, die jeweils mit seiner Farbe markiert sind.

Diese 14 Karten bilden sein *Herdendeck*.

Er mischt die Karten seines Herdendecks und legt sie verdeckt als seinen *persönlichen Zugstapel* links neben seine Spielerablage.



19. Bestimmt schließlich noch einen **Startspieler**. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. Erhältet euer **Startkapital** sowie **1 Tauschplättchen** aus der Bank und zieht **Karten** von eurem persönlichen Zugstapel verdeckt auf die Hand entsprechend dieser Tabelle:

- **1. Spieler:** 7 Pfund, 4 Karten und 1 Tauschplättchen
- **2. Spieler:** 8 Pfund, 5 Karten und 1 Tauschplättchen
- **3. Spieler:** 9 Pfund, 6 Karten und 1 Tauschplättchen
- **4. Spieler:** 10 Pfund, 7 Karten und 1 Tauschplättchen

Ihr könnt jetzt mit dem Spiel beginnen.

Wichtig: Jeder Spieler (außer dem Startspieler) wirft zu **Beginn seines ersten Spielzuges** Karten ab, bis er nur noch 4 Karten auf der Hand hat. Die abgeworfenen Karten legt er auf seinen *persönlichen Ablagestapel*.

Dann platziert er **einen seiner Spielmarker** von einem Kreisfeld mit **weißen Ecken** auf Feld 0 der *Erkundungsleiste*. Mehrere Spieler können denselben wählen. (Siehe den *weißen Kasten* auf Seite 9 hinsichtlich des *Freiräumens* von Kreisfeldern der Spielerablage.)

Danach stellt er seinen Runholder auf ein **neutrales Gebäudeplättchen seiner Wahl** und fährt direkt mit *Phase B* fort (siehe Seite 8). Es dürfen auch mehrere Runholder auf das gleiche neutrale Gebäude gestellt werden (und somit mehrere Spieler dort starten).

ZIEL DES SPIELS

In *Great Western Trail – Neuseeland* bewegst du deinen Runholder entlang eines Schafpfads, der sich von der linken unteren Ecke des Spielplans bis nach Wellington in der rechten oberen Ecke windet. Auf den Gebäuden entlang des Pfads kannst du Aktionen ausführen, die auf verschiedene Arten Siegpunkte bringen. Zum Beispiel: eigene Gebäude bauen, Schafe vom Schafmarkt kaufen, Häfen ausbauen und Gefahren beseitigen.

Jedes Mal, wenn dein Runholder Wellington erreicht, kannst du dort Schafe an einen lokalen oder Übersee-Handelsposten liefern, wofür es ebenfalls Siegpunkte geben kann. Danach beginnt dein Runholder seine Bewegung wieder in der linken unteren Ecke des Spielplans und wird Wellington etwa 5 oder 6 Mal im Laufe des Spiels erreichen.

Erst am Spielende zählt jeder von euch die Siegpunkte zusammen, die auf seinen gesammelten und freigeschalteten Spielmaterialien abgebildet sowie mit seiner Farbe auf dem Spielplan und dem Seewegeplan markiert sind. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Herdendeck

Was ist dein Herdendeck?

Dein *Herdendeck* stellt die Herde dar, die dein Runholder entlang des Pfads führt. Jede Schafkarte dieser Herde stellt jeweils ein Tier einer bestimmten Schafart dar, die durch ihre Kartenfarbe, ihren Namen und ihren *Zucht-* und *Wollwert* genau definiert ist.

Jeder von euch beginnt mit einem identischen Herdendeck, das aus Arten mit eher geringen Zucht- und Wollwerten besteht.

Im Laufe des Spiels könnt ihr eure Herdendecks jedoch mit Schafen vom Schafmarkt aufbessern, die höhere Zucht- und Wollwerte haben, sowie Deckbau-, Bonus- und Auftragskarten hinzufügen.

Folgende Elemente sind Teil deines Herdendecks:

- Dein verdeckter *persönlicher Zugstapel* links neben deiner Spielerablage.
- Deine Handkarten, die du von diesem Stapel ziehst, bis jeweils dein *Handkartenlimit* erreicht ist (welches zu Anfang bei 4 Karten liegt).
- Dein offener *persönlicher Ablagestapel* rechts neben deiner Spielerablage, auf den du alle Karten legst, die du von deiner Hand abwirfst oder während des Spiels neu erwirbst.



Wichtig: Wenn du eine Karte von deinem persönlichen Zugstapel ziehen musst, aber dort keine Karte mehr übrig ist (und nur dann), tue Folgendes: Mische deinen persönlichen Ablagestapel gut durch und lege ihn als deinen neuen verdeckten persönlichen Zugstapel links neben deine Spielerablage. Dann fahre mit dem Kartenziehen wie gewohnt fort.

Wozu dienen die Schafkarten?

Auf den Gebäuden des Pfads gibt es eine ganze Reihe von Aktionen, die du nur durchführen kannst, wenn du dafür bestimmte Schafkarten abwirfst.

Außerdem möchtest du möglichst viele verschiedene Schafkarten mit hohen Zuchtwerten auf der Hand haben, sobald du Wellington erreichst, da du dadurch beim Liefern mehr Geld und potenziell mehr Siegpunkte erhältst. (*Details siehe Seiten 9 bis 11.*)

Zu guter Letzt ist auf jeder Schafkarte ein bestimmter Wollwert der jeweiligen Schafart abgebildet. Der Verkauf von Wolle ist eine weitere Möglichkeit, während des Spiels Geld zu erhalten. (*Details siehe Seite 16.*)

Wozu dienen die Deckbau- und Bonuskarten?

Diese Karten sind sehr hilfreich und machen jedes Deck und damit jedes Spiel einzigartig. Sie stärken deine Strategie oder lenken sie in eine neue Richtung – je nachdem, wofür du dich entscheidest.

SPIELABLAUF

Der Startspieler (derjenige, der nur 7 Pfund besitzt) beginnt das Spiel mit seinem Zug. Dann läuft das Spiel stets reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Immer wenn du mit deinem Zug an die Reihe kommst, **musst** du die folgenden Phasen ausführen:

PHASE A

Bewege deinen Runholder entlang des Pfads zu einem neuen Ort

PHASE B

Nutze die Aktion(en) des erreichten Ortes

PHASE C

Ziehe Karten nach, bis dein Handkartenlimit erreicht ist

Danach ist der nächste Spieler mit seinem Zug an der Reihe.

Hinweis: Die 3 Kästen am oberen Rand deiner Spielerablage dienen als Übersicht über die 3 Phasen deines Zuges.



PHASE A

Bewege deinen Runholder entlang des Pfads zu einem neuen Ort

Was gilt als ein Ort?

Der Hauptort des Spielplans ist Wellington (graues Gebäude oben rechts auf dem Spielplan). Darüber hinaus gilt jedes **Plättchen**, das auf einem Feld des Pfads liegt, ebenfalls jeweils als ein Ort (also jedes Gebäudeplättchen sowie Gefahrenplättchen).

Felder ohne Plättchen sind hingegen Teil des Pfads selbst und gelten NICHT als Orte!

In dieser Phase musst du deinen Runholder von seinem momentanen Ort entlang des Pfads zu einem anderen Ort bewegen.

Folgende Regeln sind dabei zu beachten:

- Die Bewegung deines Runholders wird in *Schritten* gezählt. **Jeder Ort** auf deinem Weg verbraucht dabei genau **1 Schritt**. (Wie erwähnt, leere Felder gelten nicht als Orte.)

Beispiel: Um das neutrale Gebäudeplättchen "B" zu erreichen, könnte **Maria** mit ihrem Runholder entweder in 2 Schritten über das rote Gebäudeplättchen oder in 3 Schritten über die beiden Gefahrenplättchen ziehen.



- Du darfst deinen Runholder entlang des Pfads immer nur **vorwärts** bewegen (zur Orientierung dienen hierfür die Pfeile entlang des Pfads). Wenn sich der Pfad teilt, wählst du einfach einen der sich anbietenden Wege, um darauf weiterzuziehen. (Ein Weg führt stets in nur 1 Richtung.)
- Du darfst nicht durch Wellington ziehen, ohne dort anzuhalten. Erreicht dein Runholder also Wellington (das graue Gebäude oben rechts), muss er seine Bewegung dort beenden.
- Die Runholder der anderen Spieler behindern deinen eigenen in keiner Weise. Es dürfen mehrere Runholder auf demselben Ort (also demselben Plättchen) stehen.
- Du musst deinen Runholder **mindestens 1 Schritt** bewegen und darfst ihn maximal so viele Schritte bewegen, wie das **Schrittlimit** auf deiner Spielerablage angibt. (Je nach Spielerzahl beginnt ihr mit einem Schrittlimit von 3 oder 4 und könnt es später erhöhen.)
- Der Ort, an dem dein Runholder seine Bewegung beendet (entweder, weil du es möchtest oder weil dein Schrittlimit aufgebraucht ist), ist der Ort, den du in Phase B nutzt.

Beispiel:



Hier hat **BLAU** ein Schrittlimit von **3**,



während **ROT** ein Schrittlimit von **5** hat.

(Wie du dieses Kreisfeld freiräumen und das orangefarbene Schrittplättchen erhalten kannst, wird später auf Seite 9 bzw. 17 erklärt.)

Achtung: Zahlreiche Orte zeigen eine grüne oder schwarze Hand. Immer wenn dein Runholder über einen solchen Ort zieht oder dort stehen bleibt, musst du **sofort** eine Gebühr zahlen:

1. Wenn es sich dabei um ein Gefahrenplättchen handelt, musst du die Gebühr **in die Bank** zahlen.
2. Wenn es sich dabei um das eigene Gebäudeplättchen eines **anderen** Spielers handelt, musst du die Gebühr an eben diesen Spieler zahlen.



Die Höhe der Gebühr hängt von der Farbe der Hand ab (und ist unabhängig von der Spielerzahl):

- jede schwarze Hand kostet 1 Pfund
- jede grüne Hand kostet 2 Pfund



Beispiel: Im Spiel zu dritt besitzt **Maria** 2 Pfund. Falls sie ihren Runholder entlang des unteren Weges (rote Pfeile) bewegen würde, müsste sie diese 2 Pfund an **André** zahlen, da sein Gebäudeplättchen der erste Ort auf **Marias** Weg wäre und eine grüne Hand zeigt. Sobald sie dann über **Birgits** eigenes Gebäudeplättchen mit einer schwarzen Hand ziehen würde, könnte **Maria** ihr nichts mehr zahlen, da sie kein Geld mehr hätte – was für sie aber kein Problem darstellen würde, da sie sich dennoch ganz normal bewegen dürfte.

Maria entscheidet sich jedoch für den oberen Weg (blaue Pfeile): Dort muss sie für die grüne Hand auf dem ersten Steinschlag-Gefahrenplättchen 2 Pfund in die Bank zahlen. Danach bewegt sie sich einfach ganz normal weiter (über das zweite Steinschlagplättchen in Richtung des neutralen Gebäudes "B"). Sie hat sich für den oberen Weg entschieden, da sie ihre 2 Pfund in jedem Fall hätte bezahlen müssen, so aber wenigstens nicht direkt an einen Gegner.

Wichtig: Falls du die Gebühr für einige oder alle Hände auf deinem Weg nicht aufbringen kannst, darfst du dich dennoch ganz normal bewegen. Das heißt, falls dein Runholder einen Ort betritt, dessen Gebühr du nicht zahlen kannst, zahle einfach so viel wie möglich und ziehe dann weiter, falls dein Schrittlimit noch nicht erreicht ist und du weiterziehen möchtest.

Du musst Gebühren nie rückwirkend bezahlen, selbst wenn du Geld erhältst, während du noch auf einem Ort bist, dessen Gebühr du zuvor nicht zahlen konntest.

Dies gilt aber nur für Gebühren, die durch Hände verursacht werden. Alle anderen Kosten und Voraussetzungen müssen also immer vollständig bezahlt/erfüllt werden.

PHASE B

Nutze die Aktion(en) des erreichten Ortes

Nachdem du deinen Runholder bewegt hast, nutze den Ort, auf dem er sich nun befindet. Deine Aktionsmöglichkeiten hängen jedoch davon ab, um welchen Ort es sich handelt:

- 1) ein neutrales Gebäudeplättchen *oder* ein eigenes Gebäudeplättchen deiner Farbe
- 2) ein eigenes Gebäudeplättchen eines anderen Spielers *oder* ein Gefahrenplättchen
- 3) Wellington

1 Auf einem neutralen Gebäudeplättchen oder einem eigenen Gebäudeplättchen deiner Farbe kannst du aus zwei Möglichkeiten wählen:

ENTWEDER nutzt du die Ortsaktion(en) des Plättchens

ODER du führst eine einfache Hilfsaktion aus



! Nutze die Ortsaktion(en)

Die meisten Gebäudeplättchen zeigen zwei unterschiedliche Ortsaktionen, die durch durchgehende Linien deutlich voneinander getrennt sind. (Nur einige Gebäudeplättchen zeigen weniger oder mehr als 2 Ortsaktionen.)



1 Ortsaktion



2 Ortsaktionen



3 Ortsaktionen

- Du darfst nun **jede** Ortsaktion dieses Plättchens genau **ein Mal** ausführen.
- Du darfst diese Ortsaktionen in **beliebiger Reihenfolge** ausführen (ohne sie zu kombinieren).
- Du musst nicht alle verfügbaren Ortsaktionen ausführen. Wenn eine Aktion aber Kosten oder Voraussetzungen aufweist, musst du diese natürlich vollständig zahlen bzw. erfüllen, um die entsprechende Aktion ausführen zu dürfen.
- Einige Plättchen zeigen innerhalb **derselben** Ortsaktion zwei Aktionen, die durch einen weißen Schrägstrich voneinander getrennt sind. Von diesen beiden Aktionen darfst du jeweils nur **eine** ausführen.
- Einige Felder des Pfads besitzen **Sonderaktionen**. Wenn ein Gebäudeplättchen auf einem solchen Feld liegt, wird dessen Sonderaktion automatisch Teil der Ortsaktionen dieses Plättchens und kann daher von seinem Besitzer jedes Mal ausgeführt werden, wenn er das Plättchen nutzt.



Sonderaktion

Die einzelnen Ortsaktionen werden im Detail auf den Seiten 12 bis 18 erklärt.

! Führe eine einfache Hilfsaktion aus

Wenn du gar keine der Ortsaktionen des Plättchens ausführst, darfst du **stattdessen eine einfache Hilfsaktion** ausführen.

Deine Hilfsaktionen befinden sich auf der linken Seite deiner Spielerablage im **Hilfsaktionsbereich**.

Zu Beginn des Spiels, vor deinem ersten Zug, stehen dir nur 2 von ihnen zur Verfügung. Die anderen werden jeweils erst verfügbar, wenn du mindestens eines ihrer zwei Kreisfelder freigeräumt hast – also einen deiner Spielermarker dort entfernt hast. (Wie das geht, dazu kommen wir bald.)



Die einzelnen Hilfsaktionen werden im Detail auf Seite 18 beschrieben.



Beispiel: **Maria** hat die Bewegung ihres Runholders auf einem eigenen Gebäudeplättchen beendet. Daher darf sie nun jede Ortsaktion des Plättchens ein Mal ausführen (in beliebiger Reihenfolge):

1. Sie darf zwei Schafkarten derselben Schafart von ihrer Hand auf ihren persönlichen Ablagestapel abwerfen, um 3 Pfund aus der Bank zu erhalten.
2. Sie darf in ein Plättchen vom Bonusplättchenmarkt investieren.
3. Sie darf die Sonderaktion nutzen, um eine beliebige Schafkarte von ihrer Hand auf ihren persönlichen Ablagestapel abzuwerfen, um ihren Goldmarker 1 Feld auf ihrer Goldleiste vorwärts zu bewegen.



Falls sie eine oder mehrere dieser Aktionen nicht ausführen kann oder möchte, lässt sie diese jeweils einfach verfallen. Nur dann, wenn sie gar keine dieser Ortsaktionen ausführt, darf sie stattdessen eine einfache Hilfsaktion ausführen.

2 Auf einem eigenen Gebäudeplättchen eines **anderen** Spielers (also einer anderen Spielerfarbe als deiner) hast du nur eine Möglichkeit:

Führe **eine einfache Hilfsaktion** aus (siehe links).



Hinweis: Das bedeutet, dass du meist ein neutrales Gebäudeplättchen oder eines deiner Farbe erreichen möchtest, da du nur dort Ortsaktionen nutzen kannst.

Beispiel: Wenn **Maria** die Bewegung ihres Runholders auf einem dieser drei Plättchen beenden würde, müsste sie sofort 1 Pfund zahlen und dürfte dort nur eine einfache Hilfsaktion ausführen.



3 Wenn du Wellington erreichst, **musst** du die folgenden 4 Wellington-Unterphasen nacheinander ausführen.

Um sicherzugehen, dass du keine Unterphase vergisst, ist es hilfreich, deinen Runholder entlang der nummerierten Punkte zu bewegen und die entsprechende Unterphase auszuführen, bevor du ihn zum nächsten nummerierten Punkt weiterziehst.



Die 4 Wellington-Unterphasen sind:

1 Einkommen: Zeige so viele unterschiedliche Schafarten von deiner Hand vor, wie du möchtest, berechne dein Einkommen und nimm dir diesen Betrag aus der Bank. Wirf dann die vorgezeigten Karten ab.



2 Lieferung: Nimm einen Spielmarker von deiner Spielerablage, lege ihn auf ein Handelspostenwappen und zahle sogleich anfallende Transportkosten.



3 Vorschau A: Wähle eines der 2 Plättchen auf den A-Vorschaufeldern (neben der 3) und lege es in den entsprechenden Bereich.



4 Vorschau B: Wähle eines der 2 Plättchen auf den B-Vorschaufeldern (neben der 4) und lege es in den entsprechenden Bereich.



1 Einkommen:

Zeige deinen Mitspielern so viele **unterschiedliche Schafarten** von deiner Hand vor, wie du möchtest, und berechne deren **Gesamt-Zuchtwert**: Addiere dafür die Zuchtwerte aller deiner **vorgezeigten** Schafe. Das heißt, jede Schafart darfst du nur **ein Mal** vorzeigen, egal wie viele Karten du von dieser Art auf der Hand hältst. (Siegpunkte und Wollwerte sind hierbei nicht relevant.) Deckbau- oder Bonuskarten, die keine Schafe sind, können nicht vorgezeigt werden.

Beispiel: Maria hat diese 4 Handkarten. Aufgrund der 2 "English Leicester"-Karten hat sie nur 3 unterschiedliche Schafarten:

- "English Leicester" (Zuchtwert: 2)
- "Dorset Horn" (Zuchtwert: 3)
- "Corriedale" (Zuchtwert: 3)

Sie entscheidet sich, alle 3 unterschiedlichen Schafarten vorzuzeigen, für einen Gesamt-Zuchtwert von 8.



+ Diesen Gesamt-Zuchtwert kannst du nun noch erhöhen, indem du Zertifikate hinzuaddierst. Es gibt 2 Arten von Zertifikaten im Spiel: temporäre Zertifikate und dauerhafte Zertifikate.

Temporäre Zertifikate sind diejenigen auf deiner Zertifikatsleiste. Die Zahl neben der momentanen Position deines Zertifikatsmarkers zeigt an, wie viele temporäre Zertifikate du zur Verfügung hast. Von diesen kannst du nun beliebig viele verwenden, indem du deinen Zertifikatsmarker entsprechend viele Felder rückwärts ziehst.

Dauerhafte Zertifikate sind diejenigen, die du auf deiner Spielerablage freigeräumt hast und die auf der oberen Hälfte deiner Hafenmeister-Plättchen abgebildet sind: Jedes davon erhöht deinen Gesamt-Zuchtwert für den Rest des Spiels automatisch um 1. (Der weiße Kasten rechts erklärt, wie du Kreisfelder für dauerhafte Zertifikate auf deiner Spielerablage freiräumen kannst. Weitere dauerhafte Zertifikate gibt es auf Hafenmeister-Plättchen. Wie du diese Plättchen erhältst, erfährst du auf Seite 15 im Abschnitt "Häfen ausbauen".)

Beispiel (Fortsetzung): Marias Zertifikatsmarker zeigt an, dass ihr 3 temporäre Zertifikate zur Verfügung stehen. Sie beschließt 2 davon zu nutzen, indem sie ihren Zertifikatsmarker entsprechend rückwärts bewegt. Sie zählt diese 2 Zertifikate zu ihrem momentanen Gesamt-Zuchtwert hinzu und erhöht ihn somit von 8 auf 10.

Falls sie ein Hafenmeister-Plättchen mit einem dauerhaften Zertifikat besitzen würde, wäre ihr Ausgangs-Zuchtwert bereits 9 gewesen.



Sobald dein Gesamt-Zuchtwert feststeht (inklusive eingesetzter Zertifikate), nimm dir genau so viele Pfund aus der Bank, wie es diesem berechneten Gesamt-Zuchtwert entspricht. Lege diesen Betrag etwas abseits deines restlichen Geldes ab, damit du deinen Gesamt-Zuchtwert auch in Unterphase 2 noch nachvollziehen kannst.

Wirf dann alle deine **vorgezeigten** Karten auf deinen persönlichen Ablagestapel ab. Karten, die du nicht vorgezeigt hast (z. B. weil es "Duplikate" sind), verbleiben auf deiner Hand.

Beispiel (Fortsetzung): Da Marias Gesamt-Zuchtwert schließlich 10 beträgt, nimmt sie 10 Pfund aus der Bank und legt diese vor sich ab.

Dann wirft sie ihre **vorgezeigten** Karten (3 Stück) auf ihren persönlichen Ablagestapel ab. Ihre zweite "English Leicester"-Karte durfte sie nicht spielen und bleibt auf ihrer Hand.

2 Lieferung:

Die Schafe, für die du gerade Einkommen aus der Bank genommen hast, müssen nun an einen Handelsposten geliefert werden. Das Wappen eines jeden Handelspostens zeigt einen **Handelspostenwert**, der in Zusammenhang mit dem Gesamt-Zuchtwert der Schafe steht: Je höher dein Gesamt-Zuchtwert ist, desto besser kannst du liefern. Zu Spielbeginn sind nur die **lokalen Handelsposten** auf dem Spielplan verfügbar. Später kannst du **Übersee-Handelsposten** freischalten, indem du Lagerhäuser auf dem Seewegeplan platzierst (Details dazu siehe Seite 15).

Um zu liefern, entscheide dich für einen Handelsposten, dessen Handelspostenwert deinem aktuellen Gesamt-Zuchtwert **entspricht** oder **niedriger ist** als dieser. Allerdings darfst du keinen Handelsposten wählen, auf den du vorher schon einmal geliefert hast (was du daran erkennst, dass einer deiner Spielermarker bereits auf dem **Handelspostenfeld** liegt). Die einzigen Ausnahmen von dieser Regel sind:

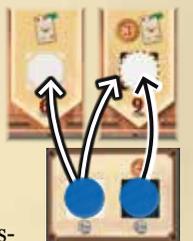
- der erste lokale Handelsposten mit der Nummer 0 und
- der letzte lokale Handelsposten mit der Nummer 21.

An diese beiden Handelsposten darfst du auch dann liefern, wenn du dort bereits mit einem oder mehreren Spielermarkern vertreten bist.

Sobald du dich für einen Handelsposten entschieden hast, lege einen deiner Spielermarker auf sein Handelspostenfeld (falls dort schon andere Marker sind, lege deinen oben drauf). Nimm diesen Marker von einem der **Kreisfelder** deiner Spielerablage, aber achte darauf, dass es zwei Arten von Kreisfeldern gibt: Solche mit weißen Ecken und solche mit dunklen Ecken.

1. Ein Marker von einem Kreisfeld mit **weißen Ecken** kann auf **jedes** Handelspostenfeld gelegt werden.
2. Ein Marker von einem Kreisfeld mit **dunklen Ecken** kann nur auf ein Handelspostenfeld gelegt werden, das **ebenfalls dunkle Ecken** hat.

Indem du ein Kreisfeld deiner Spielerablage auf diese Weise freiräumst, schaltest du seine Fähigkeit frei. Beachte dabei aber, dass einige der Kreisfelder weitere Voraussetzungen oder Belohnungen für das Freiräumen aufweisen. Details dazu findest du im folgenden Kasten:



Wenn du dieses Feld freiräumst, erhöhst du dein **Schrittlimit**. Entfernst du den Marker von diesem Feld, nimm dir sofort 3 Pfund.



Wenn du Kreisfelder im Hilfsaktions-Bereich freiräumst, erweiterst du deine Möglichkeiten beim Ausführen von **Hilfsaktionen**. (Details siehe Seite 18.)

Wenn du diese Felder freiräumst, schaltest du **dauerhafte Wolle** für die Aktion "Schere deine Schafe" frei (Details dazu siehe Seite 16). Entfernst du den Marker vom rechten Feld, musst du sofort 4 Pfund in die Bank zahlen. Kannst du das nicht, musst du ein anderes Kreisfeld wählen.



Wenn du diese Felder freiräumst, erhöhst du dein **Handkartenlimit**. Beim Freiräumen eines solchen Feldes musst du aber jeweils sofort 3 bzw. 8 Pfund in die Bank zahlen. Kannst du nicht bezahlen, musst du ein anderes Kreisfeld wählen. Die 3 Siegpunkte für das Freiräumen des rechten Feldes erhältst du am Spielende.



Wenn du dieses Feld freiräumst, erhöhst du dein **Limit für temporäre Zertifikate** auf 5 (du beginnst mit einem Limit von 3).



Wenn du diese Felder freiräumst, schaltest du einige der im Spiel verfügbaren **dauerhaften Zertifikate** frei. Entfernst du den Marker vom linken Feld, musst du sofort 4 Pfund in die Bank zahlen. Kannst du das nicht, musst du ein anderes Kreisfeld wählen.



PHASE B

Nutze die Aktion(en) des erreichten Ortes (Fortsetzung)

Indem du einen Spielermarker auf ein Handelspostenfeld legst, schaltest du eventuell Siegpunkte für das Spielende frei und löst möglicherweise *Lieferaktionen* aus, die du sofort ausführen **musst** (z. B. Geld oder 1 Karte erhalten).

Für jeden Marker, den du auf Handelsposten 0 legst, erhältst du 6 Pfund aus der Bank. Am Spielende verlierst du für jeden dieser Marker 8 Siegpunkte.

Viele andere Lieferaktionen, die du auslöst, wenn du einen deiner Spielermarker auf ein Handelspostenfeld legst, fügen deinem Ablagestapel (und damit deinem Deck) eine bestimmte Karte hinzu.

Je nach abgebildetem Symbol **musst** du:

- ENTWEDER die gezeigte Karte vom entsprechenden Vorrat bzw. Stapel nehmen und auf deinen persönlichen Ablagestapel legen
- ODER wenn eine **Auftragskarte** gezeigt ist, sofort eine aus der allgemeinen Auftragsauslage (oder die oberste Karte vom Stapel) wählen, offen auf deinen persönlichen Ablagestapel legen und die Auslage wieder auffüllen. (*Details hierzu findest du auf Seite 17.*)

Schließlich musst du noch überprüfen, ob für deine Lieferung *Transportkosten* anfallen. Diese gibt es meist nur bei Kreisfeldern mit dunklen Ecken.

Falls du die Transportkosten (einschließlich möglicher Kosten für das Freiräumen bestimmter Kreisfelder) nicht sofort zahlen kannst, musst du eine andere Kombination aus Handelsposten und Kreisfeld wählen.



Achtung: Die negativen Siegpunkte im grünen Pfeil erhältst du am Spielende nur, wenn du auf beiden angrenzenden Handelspostenfeldern je einen deiner Marker hast.



Hinweis: Da du das Einkommen zuvor erhalten hast, kannst du die Transportkosten immer bezahlen, wobei dies nicht unbedingt für das gleichzeitige Freiräumen von Kreisfeldern gilt. Diese kombinierten Kosten müssen stets vorab vollständig bezahlt werden.

Beispiel (Fortsetzung):

Mit ihrem Gesamt-Zuchtwert von 10 könnte **Maria** bis zum lokalen Handelsposten 9 liefern. Um genau das zu tun, legt sie einen ihrer Marker von ihrer Spielerablage auf dieses Handelspostenfeld. Damit löst sie die Lieferaktion "Erhalte eine Auftragskarte" aus und muss sofort eine solche entsprechend den üblichen Regeln nehmen. Schließlich muss sie Transportkosten in Höhe von 3 Pfund zahlen.

Anstatt den lokalen Handelsposten 9 hätte sie auch 3 oder 0 für ihre Lieferung wählen können (aber nicht 6 oder 1, da sie dorthin bereits geliefert hat). Für den Fall, dass sie 3 oder 0 gewählt hätte, hätte sie nur einen Marker von einem ihrer Kreisfelder mit weißen Ecken nehmen dürfen.



3 4 Vorschau (A & B): Jedes Plättchen, das du jeweils in den Unterphasen **3** und **4** wählst, musst du sofort in seinen zugehörigen Bereich legen:

Arbeiterplättchen

Wenn es ein **Arbeiterplättchen** ist, lege es auf das teuerste (also das oberste) freie Feld der Spalte seines Arbeitertyps im *Arbeitsmarkt*. Falls dort kein Feld für diesen Arbeitertyp mehr frei ist, entferne dieses Arbeiterplättchen ganz aus dem Spiel, indem du es in die Schachtel zurücklegst.



Gefahrenplättchen

Wenn es ein **Gefahrenplättchen** ist, musst du es in die zugehörige *Gefahrenzone* (Überschwemmung oder Steinerschlag) jeweils auf das leere Feld mit der **niedrigsten** Zahl legen. Falls dort kein Feld mehr frei ist, entferne dieses Gefahrenplättchen ganz aus dem Spiel, indem du es in die Schachtel zurücklegst.



Bonusplättchen

Wenn es ein **Bonusplättchen** ist, lege es auf das nächste freie Feld des *Bonusplättchenmarktes*. Welches dieses nächste freie Feld ist, wird stets wie folgt bestimmt:

- Das Plättchen muss **immer** in die Zeile gelegt werden, in der sich gerade der **Bonusplättchenmarkt-Anzeiger** befindet.
- Die Felder dieser Zeile müssen immer von **links nach rechts** gefüllt werden.
- Falls ihr weniger als 4 Spieler seid, beachte außerdem die folgenden Regeln:

Im Spiel zu dritt umfasst jede Zeile nur 3 Felder (beginnend unterhalb des 3-Spieler-Symbols), während die gesamte linke Spalte leer bleibt.

Im Spiel zu zweit umfasst jede Zeile nur 2 Felder (beginnend unterhalb des 2-Spieler-Symbols), während die beiden linken Spalten leer bleiben.

- Das letzte Feld der jeweiligen Zeile, das gefüllt wird, ist immer das mit dem Bonusplättchenmarkt-Anzeiger. Sobald du ein Plättchen auf dieses Feld legst, musst du den Anzeiger entlang des Pfeils auf das runde, gestrichelte Feld der nächsten Zeile verschieben.

Beispiel zu dritt:



PHASE C Ziehe Karten nach

Normalerweise geschieht nichts, wenn der Bonusplättchenmarkt-Anzeiger in die nächste Zeile verschoben wird. Wenn er dabei jedoch entlang eines **gelben oder türkisfarbenen Pfeils** verschoben wird, müsst ihr **sofort** entweder den **Schafmarkt auffüllen** oder **die 4 neutralen Gebäudeplättchen umdrehen**, sodass ihre Rückseite das  Symbol zeigt.

Schafmarkt auffüllen

Zieht so lange Karten vom Marktstapel und fügt sie offen zum Schafmarkt hinzu, bis die genaue Kartenanzahl für eure Spielerzahl erreicht ist:

- **Im Spiel zu zweit** müsst ihr den Schafmarkt auf genau 9 Karten auffüllen.
- **Im Spiel zu dritt** müsst ihr den Schafmarkt auf genau 11 Karten auffüllen.
- **Im Spiel zu viert** müsst ihr den Schafmarkt auf genau 14 Karten auffüllen.



Wie bei der Spielvorbereitung sollte aus den Karten des Schafmarktes eine aufgefächerte Reihe gebildet werden, sodass die Zahlenwerte jeder Karte zu sehen sind. Zur besseren Übersicht ordnet die Karten von links nach rechts dabei wie folgt an: orange, rot, gelb, blau, braun, lila.

- Wenn ihr den Schafmarkt auffüllen sollt, aber die Kartenanzahl für eure Spielerzahl schon erreicht (oder überschritten) ist, fügt dem Schafmarkt keine weiteren Karten hinzu (entfernt auch keine).
- Falls der Marktstapel leer sein sollte, werden ebenfalls keine Karten mehr hinzugefügt.

Die 4 neutralen Gebäudeplättchen umdrehen

Sobald der Bonusplättchenmarkt-Anzeiger entlang des türkisfarbenen Pfeils in die nächste Zeile geschoben wurde, dreht die 4 neutralen Gebäude mit dem  Symbol von ihrer Vorderseite auf ihre Rückseite, die das  Symbol (wie auf der Übersicht) zeigt.



Runholder, die momentan auf einem der 4 umgedrehten neutralen Gebäude stehen, verbleiben auf der Rückseite des Plättchens. Von dort aus setzen sie ihre Bewegung wie gewohnt fort.

Die Ortsaktionen der nun verdeckten Vorderseite sind nicht mehr verfügbar. Von nun an erlauben diese 4 neutralen Gebäude abgeänderte Aktionsmöglichkeiten.

Für den Rest des Spiels bleiben diese 4 neutralen Gebäude umgedreht, also mit ihrer Rückseite (die das  Symbol zeigt) nach oben.



Nachdem du die 4 Wellington-Unterphasen abgeschlossen hast, führe noch diese zwei abschließenden Punkte aus:

1. Bewege deinen Runholder zum Anfang des Pfads, indem du ihn auf das **Reitersymbol** in der unteren linken Ecke des Spielplans stellst. Wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, startet dein Runholder von dort.



2. Fülle die beiden leeren Vorschaufelder in Wellington mit je einem offenen Plättchen auf, das du vom Wellington-Vorrat ziehst. Stelle dabei sicher, dass der Buchstabe auf der Rückseite des jeweiligen Plättchens dem Buchstaben auf dem zugehörigen Vorschaufeld entspricht.



Spielende

Sobald der Bonusplättchenmarkt-Anzeiger entlang des **roten Pfeils** aus dem Bonusplättchenmarkt (und damit aus der untersten Zeile) geschoben wird, wird das Spielende ausgelöst (siehe Seite 19).



Jeder Spieler beginnt mit einem **Handkartenlimit** von 4 Karten und kann es bis auf 6 Karten erhöhen. Falls du am Ende deines Zuges weniger Karten auf der Hand hast, als das Handkartenlimit deiner Spielerablage angibt, musst du nun so lange Karten von deinem persönlichen Zugstapel nachziehen, bis dein Handkartenlimit erreicht ist. Solltest du deinen persönlichen Zugstapel dazwischen aufbrauchen, mische deinen persönlichen Ablagestapel und lege ihn als neuen Zugstapel bereit (wie auf Seite 6 beschrieben).

Hinweis: Während dieser Phase darfst du **keine** Deckbau- oder Bonuskarten spielen! 

Danach ist der nächste Spieler am Zug.

Beispiel: **Maria** hat ein Handkartenlimit von 5 Karten (da sie bereits eines der entsprechenden Kreisfelder ihrer Spielerablage freigeräumt hat). Nachdem sie in Phase B 2 Karten abgeworfen hat, um eine Ortsaktion auszuführen, hat sie jetzt noch 3 Karten auf der Hand. Daher muss sie nun (in Phase C) 2 Karten nachziehen. Da sie 1 Karte in ihrem persönlichen Zugstapel übrig hat, zieht sie zunächst diese. Und obwohl es sich bei der gezogenen Karte um eine Deckbaukarte handelt, darf sie sie jetzt nicht ausspielen. Zuerst muss sie nun aus ihrem persönlichen Ablagestapel einen neuen persönlichen Zugstapel bilden (weil dieser gerade leer ist). Nachdem sie das gemacht hat, zieht sie 1 Karte, beendet Phase C und dürfte die gezogene(n) Deckbaukarte(n) in ihrem nächsten Zug spielen.



Die Aktionen

Die Hauptquelle für Aktionen im Spiel sind die **Ortsaktionen** der neutralen Gebäudeplättchen sowie deiner eigenen Gebäudeplättchen. Darüber hinaus gibt es noch ein paar andere Situationen, in denen Aktionen ausgelöst werden können (Lieferaktionen, Sofortaktionen, Hilfsaktionen etc.).

Doch egal, in welcher Situation eine Aktion ausgeführt wird, die Aktion selbst wird immer durch das gleiche Symbol dargestellt. Das heißt, egal wo ein bestimmtes Aktionssymbol auftaucht, es bezieht sich stets auf die gleiche Aktion.

Wir beginnen zunächst mit einigen allgemeinen Hinweisen und Erklärungen. Danach folgen detaillierte Erläuterungen zu den Ortsaktionen, der Schlusswertung und einigen Sonderfällen.

Beispiele für das Abwerfen von Karten:

Voraussetzung

Wirf genau **eine** schwarze "Southdown"-Schafkarte ab.



Nimm 3 Pfund.

Wirf genau **zwei** Schafkarten derselben Schafart ab.



Nimm 2 Pfund.

Wirf genau **eine** Schafkarte deiner Wahl ab.



Ziehe deinen Goldmarker 1 Feld vorwärts.

Wirf genau **eine** Schafkarte deiner Wahl ab.



Ziehe deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts.

Wirf genau **eine** Schafkarte deiner Wahl ab.



Nimm dir Pfund in Höhe des Wollwerts des abgeworfenen Schafs (zuzüglich deiner dauerhaften Wolle).

Beachte: Eine ganze Reihe von Aktionen bestehen aus einer bestimmten *Voraussetzung* und einer bestimmten *Belohnung*. Nur wenn du diese Voraussetzung erfüllst, erhältst du die Belohnung. Voraussetzungen sind meist mit der Farbe Rot markiert (rote Pfeile und/oder rote Zahlen). Belohnungen sind meist mit den Farben Grün und Weiß markiert (grüne Pfeile und/oder weiße Zahlen).

1 **Voraussetzung**

2 **Belohnung**



Wichtig: Es ist dir grundsätzlich erlaubt, Voraussetzungen vollständig zu erfüllen und trotzdem die Belohnungen dafür ganz oder teilweise verfallen zu lassen. Eine Ausnahme stellt jedoch Geld dar: Wann immer du Geld als Belohnung erhältst, musst du den **gesamten** Betrag nehmen. Ebenso, wenn du eine Karte aufgrund einer Lieferaktion (an einen lokalen, Übersee- oder Wollhandelsposten) erhältst, **musst** du diese Karte nehmen.

Die häufigste Voraussetzung ist das Abwerfen von Karten. Wenn ein Aktionssymbol eine oder mehrere Karten zeigt, die mit einem **roten Pfeil** markiert sind, musst du die gezeigte(n) Karte(n) **von deiner Hand** offen auf deinen persönlichen Ablagestapel abwerfen, um die daneben abgebildete Belohnung zu erhalten. (Wie bereits auf Seite 8 erwähnt, darfst du eine Aktion nur ein Mal ausführen, egal wie oft du die Voraussetzung erfüllen könntest.)

Achtung: Wenn eine bestimmte Schafkarte gemeint ist, wird sie durch ihre spezifische Farbe und ihren spezifischen Zuchtwert dargestellt. Zusätzlich sind (zur besseren Unterscheidbarkeit) die spezifischen Siegpunkte der jeweiligen Karte (am unteren Rand) angegeben. Falls eine Spieler-Schafkarte gemeint ist, ist dieses Symbol  abgebildet.



Belohnung

Für den Rest dieser Regelerklärung solltet ihr folgende Begrifflichkeiten im Hinterkopf behalten:

- Immer wenn vom **ABWERFEN EINER KARTE** die Rede ist, wird diese Karte **von der Hand** offen auf den **persönlichen Ablagestapel** gelegt.
- Immer wenn vom **NEHMEN EINES PFUND-BETRAGES** die Rede ist, wird exakt dieser Betrag **aus der Bank** genommen.
- Immer wenn vom **ZAHLEN EINES PFUND-BETRAGES** die Rede ist, wird exakt dieser Betrag **in die Bank** gezahlt.
- Immer wenn vom **VORWÄRTSZIEHEN DES EIGENEN ZERTIFIKATSMARKERS** die Rede ist, geschieht dies auf der eigenen **Zertifikatsleiste**. Dabei kann der Zertifikatsmarker maximal so viele Felder vorwärts gezogen werden, wie das jeweilige Aktionssymbol anzeigt, und er kann niemals weiter gezogen werden, als das eigene Limit für temporäre Zertifikate zulässt (das zu Spielbeginn bei 3 liegt).
- Immer wenn vom **VORWÄRTSZIEHEN DES EIGENEN GOLDMARKERS** die Rede ist, gelten die gleichen Regeln wie gerade für den Zertifikatsmarker beschrieben (wobei dein Goldlimit stets 5 ist).
- Immer wenn von **BEWEGE DEIN SCHIFF** die Rede ist, darfst du es in eine beliebige Richtung bewegen und/oder einen Hafen ausbauen, wenn möglich. (Details siehe Seite 15.)



Mit diesem Aktionsymbol kannst du deinen Zertifikatsmarker **1** Feld vorwärts ziehen.



Mit diesem Aktionsymbol kannst du deinen Zertifikatsmarker **bis zu 2** Felder vorwärts ziehen.



Immer wenn du deinen Zertifikatsmarker auf deiner Zertifikatsleiste von 0 oder 1, auf 2 oder weiter vorziehst, ziehst du auch deinen Goldmarker 1 Feld vorwärts.





Stelle einen Arbeiter ein

Um diese Aktion auszuführen, wähle genau ein Arbeiterplättchen aus dem Arbeitsmarkt, zahle die **Einstellungskosten** und lege es in den Arbeiterbereich deiner Spielerablage.

Die **Einstellungskosten** eines Arbeiters sind rechts neben der Zeile angegeben. Diese Einstellungskosten werden aber in der Regel noch durch das jeweilige Aktionssymbol selbst modifiziert:



= Die Einstellungskosten werden nicht modifiziert.



= Die Einstellungskosten sind um 3 Pfund höher.



= Die Einstellungskosten sind um 2 Pfund niedriger.

Nachdem du die Einstellungskosten gezahlt hast, lege den Arbeiter in deinen **Arbeiterbereich**, und zwar auf das **freie** Feld, das sich in der Reihe des entsprechenden Arbeitertyps am **weitesten links** befindet. Beachte, dass du das Spiel bereits mit je einem Arbeiter jedes Typs beginnst: Schäferin, Handwerker, Seemann und Schafscherer. Das bedeutet, dass der erste Platz in jeder Zeile bereits belegt ist.

Schäferinreihe

Handwerkerreihe

Seemannreihe

Schafschererreihe



Zahle 4 Pfund, nimm 1 "Hampshire"- ODER "Ryeland"-Schafkarte vom Schafmarkt und lege sie (verdeckt) auf deinen Nachziehstapel.

Kaufe Schafe vom Schafmarkt.

Baue (oder ersetze) einmalig für nur 1 Pfund pro benötigtem Handwerker.

Bewege dein Schiff bis zu 5 Felder in eine beliebige Richtung (und/oder baue einen Hafen aus, falls möglich).

Nimm ENTWEDER genau 2 Schafkarten mit einem Siegpunktwert von jeweils 2 vom Schafmarkt ODER nimm 1 "Hampshire"- ODER "Ryeland"-Schafkarte vom Schafmarkt und lege sie auf deinen Ablagestapel.

Schreite mit deinem Marker 1 Feld auf der Erkundungsleiste voran.

Nimm 1 "Romney"-Schaf vom Vorrat und lege es auf deinen Ablagestapel.



Investiere in ein Bonusplättchen

Um diese Aktion auszuführen, wähle genau **ein** Bonusplättchen aus dem Bonusplättchenmarkt, zahle die Investitionskosten für dieses Plättchen, erhalte seinen aufgedruckten Bonus und lege es neben deine Spielerablage.

Beachte dabei folgende Regeln:

- Du darfst **kein** Bonusplättchen wählen, das sich in der **Zeile** des **Bonusplättchenmarkt-Anzeigers** befindet. Diese Bonusplättchen sind erst verfügbar, wenn der Bonusplättchenmarkt-Anzeiger weitergewandert ist.
- Die **Investitionskosten** eines Bonusplättchens im Bonusplättchenmarkt sind rechts neben der Zeile angegeben. Diese Kosten werden aber in der Regel noch durch das jeweilige Aktionssymbol selbst modifiziert:



= Die Investitionskosten werden nicht modifiziert.



= Die Investitionskosten sind um 3 Pfund höher.

Wichtig: Die Joker-Arbeiterin (die in einer beliebigen Arbeiterreihe platziert wird) hat Zusatzkosten von 1 Gold, die **stets** bezahlt werden müssen. Auch andere Bonusplättchen haben Zusatzkosten oder Voraussetzungen, die stets vollständig zu bezahlen/erfüllen sind.



Alle anderen Boni, die auf diesen Plättchen vorkommen, sind auf Seite 4 des Appendix beschrieben.

Beispiel: Maria nutzt in Phase B das neutrale Gebäude "A".



1 Mit der ersten Einstellungsaktion stellt sie einen Seemann ein. Sie zahlt 7 Pfund für den Seemann in der untersten Reihe. Sie legt diesen dann in ihre Seemannreihe auf das leere Feld, das sich am weitesten links befindet, und löst damit eine Sofortaktion aus. Sie entscheidet sich, diese zu nutzen, indem sie eine beliebige Schafkarte abwirft und ihren Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts zieht.



2 Mit der zweiten Einstellungsaktion des neutralen Gebäudes "A" stellt sie einen Schafscherer aus der Zeile ein, die Einstellungskosten in Höhe von 6 Pfund zeigt. Da das Aktionssymbol der zweiten Einstellungsaktion die Kosten um 3 Pfund erhöht, muss sie insgesamt 9 Pfund in die Bank zahlen. Dann legt sie den Schafscherer auf das leere Feld ihrer Schafschererreihe, das sich am weitesten links befindet, und darf ein "Romney"-Schaf aus dem Vorrat nehmen.



3 Leider hat sie keine zwei Schafkarten derselben Art auf der Hand und muss daher die entsprechende Ortsaktion verfallen lassen.



Wenn das Feld, auf das du den eingestellten Arbeiter legst, eine **Sofortaktion** zeigt, musst du dich sofort entscheiden, ob du diese Aktion jetzt ausführst oder verfallen lässt.

- Ist eine Reihe voll belegt, darfst du keinen weiteren Arbeiter dieses Typs einstellen.
- Am Spielende erhältst du für jeden Arbeiter, der sich auf dem fünften Feld seiner Reihe auf deiner Spielerablage befindet, jeweils 4 Siegpunkte.

Beispiel: Maria nutzt in Phase B das neutrale Gebäude "C" (das bereits umgedreht wurde).



1 Sie besitzt insgesamt 11 Pfund und ein Tauschplättchen. Obwohl sie gerne in eine Joker-Arbeiterin investieren würde, zahlt sie zunächst 5 Pfund für das Bonusplättchen am rechten Rand, da sie kein Gold besitzt. Die auf dem Plättchen abgebildeten 4 Siegpunkte erhält sie zwar erst am Spielende, aber das abgebildete Tauschplättchen bekommt sie sofort. Sie legt beide Plättchen neben ihre Spielerablage und hat jetzt zwei Tauschplättchen, die sie kombiniert, um ein Gold zu erhalten und ein "Shropshire"-Schaf von ihrer Hand aus dem Spiel zu entfernen. (Details siehe Seite 18.)



2 Danach nutzt sie die doppelte Hilfsaktion des Gebäudes, um 2 Pfund aus der Bank zu nehmen.



3 Da das Aktionssymbol der zweiten Investitionsaktion die Kosten um 3 Pfund erhöht, muss sie das soeben erhaltene Gold und insgesamt 8 Pfund für die gewünschte Joker-Arbeiterin bezahlen. Schließlich legt sie die Joker-Arbeiterin in die Arbeiterreihe ihrer Wahl auf das freie Feld am weitesten links (und kann gegebenenfalls die auf diesem Feld abgebildete Sofortaktion durchführen).





Kaufe Schafe vom Schafmarkt



Um diese Aktion auszuführen, wähle neue Schafkarten vom Schafmarkt, zahle die jeweiligen Kosten und lege sie offen auf deinen **persönlichen Ablagestapel**. Wie viele Karten du dabei kaufen und von welchen Schafarten diese sein können, hängt davon ab, wie viele **Schäferinnen** du in deiner Schäferinreihe hast und wie viel Geld du zahlst.

Hast du nur **eine Schäferin** in deiner Schäferinreihe, hast du folgende drei Optionen:



ENTWEDER kaufst du 1 **“Dorset Horn”-Schafkarte** für 3 Pfund



ODER 1 **“Hampshire”-Schafkarte** ODER 1 **“Ryeland”-Schafkarte** für 9 Pfund.



ODER 1 **“Corriedale”-Schafkarte** ODER 1 **“Lincoln”-Schafkarte** für 5 Pfund

Hast du **2 Schäferinnen**, hast du folgende drei Optionen (alternativ zu den oben aufgeführten):



ENTWEDER kaufst du 1 **“Dorset Horn”-Schafkarte** für 1 Pfund



ODER 1 **“Suffolk”-Schafkarte** UND 1 **Tauschplättchen** für 10 Pfund.



ODER 1 **“Corriedale”-Schafkarte** ODER 1 **“Lincoln”-Schafkarte** für 2 Pfund

Das heißt, je mehr Schäferinnen du besitzt, desto bessere Optionen hast du. Wie du deine Schäferinnen auf diese Optionen aufteilst, ist dir überlassen. Du darfst aber jede deiner Schäferinnen nur **ein Mal** pro Aktion nutzen.



Nutzt du 3 Schäferinnen und zahlst 3 Pfund, erhältst du genau 2 Schafkarten mit einem **Siegpunktwert von jeweils 2**.



Nutzt du 4 Schäferinnen und zahlst 4 Pfund, erhältst du genau 1 **“Suffolk”-Schafkarte** UND 1 **Tauschplättchen**.

Jede deiner Schäferinnen, die du bei dieser Aktion **nicht** zum Kauf einer Schafkarte nutzt, **darfst** du stattdessen jederzeit während der Aktion nutzen, um jeweils 2 Karten vom Marktstapel zu ziehen und offen zum Schafmarkt hinzuzufügen (also auch, bevor du Schafkarten kaufst).



Wie bereits (auf Seite 11) erwähnt, darf die Anzahl der Schafkarten insgesamt höher sein, als bei der Spielvorbereitung ausgelegt.

Wichtig:

- Du kannst nur die Schafkarten kaufen/wählen, die momentan im Schafmarkt verfügbar sind.
- Du darfst auch weniger Schafkarten kaufen, als es dir eigentlich möglich wäre.
- Jede Schafkarte, die du hierbei kaufst, musst du offen auf deinen **persönlichen Ablagestapel** legen.



Baue ein eigenes Gebäude deiner Farbe

Um diese Aktion auszuführen, wähle **eines** der eigenen Gebäudeplättchen deiner Farbe von oberhalb deiner Spielerablage:

Lege es dann **ENTWEDER** auf ein **leeres Gebäudefeld** des Pfads

ODER ersetze damit eines der eigenen Gebäudeplättchen deiner Farbe, das sich bereits auf einem Gebäudefeld befindet.

Nicht vergessen: Die Seiten der eigenen Gebäudeplättchen sind für alle Spieler gleich. Du darfst keines davon einfach umdrehen.

Du darfst ein eigenes Gebäudeplättchen jedoch nur wählen, wenn du:

- a) dafür genug Handwerker besitzt UND
- b) die Kosten hierfür zahlen kannst.



Jedes der eigenen Gebäudeplättchen zeigt in seiner oberen linken Ecke, wie viele Handwerker du dafür benötigst. Wenn diese Zahl höchstens der Anzahl deiner Handwerker in deiner Handwerkerreihe entspricht, darfst du dieses Plättchen auf ein beliebiges **leeres** Gebäudefeld des Pfads legen, sofern du auch die Kosten dafür zahlst:



Pro Handwerker, der für dieses Gebäude benötigt wird, musst du jeweils **2 Pfund** bezahlen.

Alternativ darfst du mit dieser Aktion eines der eigenen Gebäudeplättchen **deiner Farbe**, die sich bereits auf dem Pfad befinden, durch ein **höherwertigeres** von oberhalb deiner Spielerablage **ersetzen**. Hierfür benötigst du so viele Handwerker, wie es der **Differenz** zwischen den geforderten Handwerkern beider Gebäudeplättchen entspricht, und musst nur für diese Handwerker zahlen. Lege dann das neue Gebäudeplättchen an die Stelle des alten und entferne dieses alte Plättchen **ganz aus dem Spiel**, indem du es in die Schachtel zurücklegst. Nur so kannst du Gebäudeplättchen legen, die mehr als 5 Handwerker benötigen.

Beispiele:



Um dieses Gebäudeplättchen auf ein leeres Gebäudefeld des Pfads zu legen, muss **Maria** mindestens 2 Handwerker in ihrer Handwerkerreihe haben und 4 Pfund zahlen.



Um dieses Gebäudeplättchen auf dem Pfad durch das andere zu ersetzen, muss sie mindestens 3 Handwerker in ihrer Handwerkerreihe haben und 6 Pfund zahlen.

Hinweis: Das neutrale Gebäudeplättchen “B” ist das einzige, mit dem du eigene Gebäudeplättchen auf den Pfad legen kannst. Ansonsten bieten nur die beiden Sofortaktionen deiner Handwerkerreihe (siehe rechts) und die Bonuskarten von Set 6 (die nur für das Ersetzen eines um genau 1 höherwertigen Plättchens genutzt werden können; siehe Seite 4 des Appendix) diese Möglichkeit.



Die Sofortaktion rechts hat den Vorteil, dass du nur 1 Pfund pro benötigtem Handwerker zahlst.

Wichtig:

- Es gibt vier Gebäudefelder auf dem Pfad, die als Bedingung dafür, dass sie bebaut werden dürfen, nicht nur leer sein müssen, sondern auch einen gewissen **Fortschritt** (2, 4 oder 7) auf der Erkundungsleiste erfordern (wie du auf dieser voranschreitest, ist auf Seite 17 beschrieben).
- Hast du nicht **mindestens** die erforderliche Anzahl an Schritten (wie auf dem jeweiligen Gebäudefeld abgebildet) auf der Erkundungsleiste zurückgelegt, darfst du dort kein Gebäude bauen.



Bewege dein Schiff

Um diese Aktion auszuführen, bewege dein Schiff maximal so viele Felder in eine beliebige Richtung auf dem Seewegeplan, wie du Seeleute in deiner Seemannreihe hast.

Beachte beim Bewegen deines Schiffs die folgenden Regeln:

- Jedes Feld der Seewege bietet Platz für eine beliebige Anzahl von Schiffen gleichzeitig. Das bedeutet, dass du beim Bewegen deines Schiffes **alle Felder** berücksichtigst, die du ansteuerst - egal ob bereits andere Schiffe dort stehen oder nicht.
- Entlang der Seewege gibt es mehrere Häfen, auf die du entweder ein Lagerhaus oder einen deiner Spielermarker platzieren könntest, wenn dein Schiff auf dem zugehörigen Wasserfeld steht (angezeigt durch den damit verbundenen *Hafenanleger*). Jedes Mal, wenn du ein Lagerhaus oder einen deiner Marker platzieren willst, **musst** du 1 Bewegungsschritt aufwenden und deine Bewegungsaktion ist **beendet** (siehe unten "Häfen ausbauen").
- Du darfst dein Schiff immer auch weniger Felder weit bewegen, als du könntest. Sobald du dich aber entscheidest, auf einem Feld anzuhalten (und einen Hafen ausbaust oder nicht), verfällt der Rest deiner Bewegung und kann nicht zu einem späteren Zeitpunkt genutzt werden.

Hinweis: Es gibt andere Aktionen, um dein Schiff unabhängig von der Anzahl deiner Seeleute zu bewegen. Hierfür gelten dieselben Regeln.

Häfen ausbauen

Befindet sich dein Schiff bereits auf einem Feld **mit Hafenanleger** (erkennbar an den Symbolen für das Platzieren eines Lagerhauses/Spielermarkers, die mit den seichten Wasserfeldern verbunden sind) oder landest du mit deinem Schiff auf einem solchen Feld und hast (in beiden Fällen) **mindestens eine Schiffsbewegung übrig**, darfst du diesen Hafen ausbauen. Dazu setzt du entweder ein Lagerhaus oder einen deiner Spielermarker auf das entsprechende Feld und zahlst die angegebenen Kosten, falls zutreffend. Baust du einen Hafen aus, ist die Bewegungsaktion mit deinem Schiff jedenfalls **beendet**, auch wenn du dein Schiff weniger weit bewegt hast, als du gekonnt hättest.

Du darfst einen Hafen nur ausbauen, wenn du die **Ausbaukosten zahlen** kannst und ihn noch **nicht** zuvor ausgebaut hast (was du daran erkennst, dass einer deiner Spielermarker oder eines deiner Lagerhäuser bereits auf diesem Hafen platziert ist). Es spielt keine Rolle, ob ein Mitspieler bereits ein Lagerhaus oder einen Marker dort hat. Solltest du allerdings kein Lagerhaus bzw. keinen Spielermarker mehr auf deiner Spielerablage vorfinden, kannst du die jeweiligen Häfen nicht ausbauen.

Es gibt drei Arten von Häfen:



Kleiner Hafen

Um einen *kleinen Hafen* auszubauen, zahle **zuerst** die Ausbaukosten, die auf den zugehörigen Lagerhausfeldern des Hafens abgebildet sind, wähle **dann** eines deiner Lagerhäuser von deiner Spielerablage und platziere es dort. Anschließend nimmst du die Karte vom Vorrat, die auf dem kleinen Hafen abgebildet ist, und legst sie offen auf deinen persönlichen Ablagestapel. (Nur wenn diese nicht mehr im Vorrat ist, nimmst du keine Karte.) Überprüfe dann, ob du einen dauerhaften oder sofortigen Bonus auf deiner Spielerablage (durch Platzieren des Lagerhauses) freigeschaltet hast: Immer wenn beide Lagerhäuser, die (durch zwei braune Pfeile) mit einem Sofortbonus auf deiner Spielerablage verbunden waren, auf dem Seewegeplan platziert wurden, nimmst du diesen Bonus entweder sofort oder lässt ihn verfallen. (Ein dauerhafter Bonus ist wie üblich andauernd.)



Mittlerer Hafen

Um einen *mittleren Hafen* auszubauen, zahle **zuerst** die Ausbaukosten, die über dem zugehörigen Hafenfeld abgebildet sind, wähle **dann** einen deiner Spielermarker und platziere ihn auf diesem Hafenfeld (falls dort schon andere Marker sind, lege deinen oben drauf). Nimm diesen Spielermarker von einem Kreisfeld deiner Spielerablage, aber achte darauf, dass auch Hafenfelder **entweder weiße oder dunkle Ecken** besitzen. Wie beim Liefern kann ein Marker von einem Kreisfeld mit *weißen Ecken* auf jedes Kreisfeld eines mittleren Hafens gelegt werden, während einer von einem Kreisfeld mit *dunklen Ecken* nur auf ein Kreisfeld gelegt werden kann, das ebenfalls dunkle Ecken hat (siehe den weißen Kasten auf Seite 9 hinsichtlich des Freiräumens von Kreisfeldern deiner Spielerablage). Anschließend nimmst du die Karte vom Vorrat, die auf dem mittleren Hafen abgebildet ist, und legst sie offen auf deinen persönlichen Ablagestapel. (Nur wenn diese nicht mehr im Vorrat ist, nimmst du keine.)

Nachdem du deinen Marker auf das Hafenfeld gelegt hast, prüfe, ob sich ein Hafenmeister-Plättchen dort befindet. Falls dem so ist, darfst du es nun erwerben, indem du einen deiner eingestellten Arbeiter (Schäferin, Handwerker, Seemann oder Schafscherer) an dessen Stelle als Hafenmeister einsetzt. Wenn du dies tun möchtest, suche dir eine beliebige Reihe deines Arbeiterbereiches aus und entferne von dort das Arbeiterplättchen, das am weitesten rechts liegt. Lege es an die Stelle des Hafenmeister-Plättchens, das du wiederum aufnimmst und offen neben deiner Spielerablage ablegst (siehe die Abbildung rechts).

- Ein Arbeiterplättchen, das auf ein Hafenmeister-Feld gelegt wurde, verbleibt dort bis zum Ende des Spiels.
- Nur in dem Moment, in dem du einen Hafen ausbaust, darfst du dessen Hafenmeister-Plättchen erwerben. Im Nachhinein ist das nicht mehr möglich.
- Falls du ein Arbeiterplättchen aus deinem Arbeiterbereich entfernst, kann es sein, dass du damit die Sofortaktion seines Feldes wieder freiräumst. Sobald du dann dieses Feld mit einem neuen Arbeiter belegst, löst du die Sofortaktion wieder ganz normal aus.

Hinweis: Die Joker-Arbeiterin kann wie jedes andere Arbeiterplättchen als Hafenmeisterin eingesetzt werden.

Jedes Hafenmeister-Plättchen besteht aus zwei Teilen:



Die **obere Hälfte 1** zeigt entweder eine **Sofortaktion** oder ein **dauerhaftes Zertifikat**. Erwirbst du ein Plättchen mit einer Sofortaktion, führe diese entweder sofort aus oder lasse sie verfallen. (Details zu dauerhaften Zertifikaten siehe Seite 9.)

Die **untere Hälfte 2** zeigt eine individuelle Siegpunkt-Möglichkeit für das Spielende. (Für Details dieser Möglichkeiten siehe Seite 19.)

Sofortaktionen auf Hafenmeister-Plättchen:



Nimm 5 Pfund.



Schreite mit deinem Marker 4 Felder auf der Erkundungsleiste voran.



Nimm 3 Pfund. Nimm zudem eine Karte "Fähre" und lege sie offen auf deinen persönlichen Ablagestapel.



Beispiel: Da *Maria* 3 Seeleute in ihrer Seemannreihe hat, darf sie ihr Schiff bis zu 3 Felder in eine beliebige Richtung bewegen. Sie bewegt es aber nur um 2 Felder und verwendet den übrigen Bewegungsschritt, um ein Lagerhaus für 2 Pfund auf den erreichten Hafen zu stellen.

Anschließend nimmt sie 1 "Kötare-Vogel"-Karte und legt sie auf ihren persönlichen Ablagestapel.



Ausbaukosten (kleiner Hafen)



Ausbaukosten (mittlerer Hafen)



Hafenmeister-plättchen



Hafenfelder



Großer Hafen

Der Ausbau eines *großen Hafens* funktioniert ähnlich wie der eines kleinen Hafens. Allerdings musst du keine Ausbaurkosten zahlen. Du platzierst einfach ein Lagerhaus wie üblich auf einem der vier Lagerhausfelder und überprüfst dann ebenso, ob du einen dauerhaften oder sofortigen Bonus auf deiner Spielerablage (durch Platzieren des Lagerhauses) freigeschaltet hast. Nachdem du es platziert hast, hast du eine weitere (zukünftige) Lieferoption freigeschaltet.

Wenn du später (bei einer Lieferung) einen deiner Spielermarker auf einen großen Hafen legen möchtest, musst du die abgebildeten Transportkosten auf diesem Übersee-Handelspostenwappen wie immer in die Bank zahlen. Auch darfst du auf jedem dieser Übersee-Handelsposten (die stets Teil eines großen Hafens sind) nur jeweils einen deiner Spielermarker platzieren – wie üblich. Handelt es sich bei dem großen Hafen um einen Übersee-Wollhandelsposten, kannst du dort nur einen deiner Marker platzieren, wenn du deine Schafe scherst (siehe nächsten Abschnitt). Du musst nicht an einen Übersee-Handelsposten liefern, nur weil du dort ein Lagerhaus hast.

Beachte: Die drei kleinen Häfen, die mit dem jeweils allerletzten Feld der drei Seewege verbunden sind, haben ein paar Besonderheiten: Sie werden wie üblich ausgebaut (durch Zahlung der Ausbaurkosten und Platzieren eines Lagerhauses dort), bewirken aber, dass du dein Schiff zurück auf eines der Startfelder setzen **musst** (nachdem du dir eine Bonuskarte unter dem Kompass  genommen hast). Am Spielende erhältst du 4 Punkte, wenn du auf zwei benachbarten dieser Häfen Lagerhäuser hast (angezeigt durch gelbe Doppelpfeile).



Schere deine Schafe

Wenn du diese Aktion ausführst, darfst du maximal so viele **unterschiedliche Schafarten** von deiner Hand vorzeigen, wie du Schafscherer in deiner Schafschererreihe hast. Berechne dann den **Gesamt-Wollwert**, indem du die Wollwerte deiner gerade **vorgezeigten** Schafe und der dauerhaften Wolle, die du besitzt, addierst. (Siegpunkte und Zuchtwerte sind hierbei nicht relevant.)

Sobald dein Gesamt-Wollwert feststeht (inklusive dauerhafter Wolle von deiner Spielerablage oder Bonusplättchen), nimm dir genau so viele Pfund aus der Bank, wie es diesem berechneten Gesamt-Wollwert entspricht. Dies kannst du nur **einmal** pro Aktion "Schere deine Schafe" tun. Hierbei darfst du keine Deckbau- oder Bonuskarten vorzeigen, die keine Schafkarten sind. Wirf dann alle deine **vorgezeigten** Schafkarten auf deinen persönlichen Ablagestapel ab.

Der Wollwert, für den du gerade Geld erhalten hast, könnte es dir ermöglichen, einen Spielermarker von deiner Spielerablage auf einen Wollhandelsposten des Seewegplans zu platzieren. Es gibt drei lokale Wollhandelsposten (mit den Werten 5, 9 und 13), die von Beginn des Spiels an zur Verfügung stehen, sowie zwei Übersee-Wollhandelsposten, die du freischalten kannst, indem du jeweils den zugehörigen großen Hafen ausbaust (also ein Lagerhaus dort platzierst).

Das Wappen eines jeden Wollhandelspostens zeigt einen Wollwert, der in Zusammenhang mit dem gerade von dir ermittelten Gesamt-Wollwert steht. Um einen deiner Marker zu platzieren, prüfe, welche Wollhandelsposten deinem aktuellen Gesamt-Wollwert **entsprechen** oder **niedriger sind** als dieser. Bedenke, dass du keinen Wollhandelsposten wählen darfst, an den du vorher schon einmal Wolle gesendet hast (was du daran erkennst, dass einer deiner Spielermarker bereits auf dem Wollhandelspostenfeld liegt).

Die einzige Ausnahme von dieser Regel ist der Wollhandelsposten mit der Nummer 13. An diesen darfst du Wolle senden, auch wenn dort bereits einer oder mehrere deiner Spielermarker liegen.

Sobald du dich für einen Wollhandelsposten entschieden hast, lege einen deiner Spielermarker auf sein Wollhandelspostenfeld. (Falls dort schon andere Marker sind, lege deinen oben drauf.) Nimm diesen Spielermarker von einem Kreisfeld deiner Spielerablage, aber denke daran, dass auch Wollhandelspostenfelder **entweder** weiße **oder** dunkle Ecken besitzen:

1. Ein Marker von einem Kreisfeld mit **weißen Ecken** kann auf **jedes** Wollhandelspostenfeld gelegt werden.
2. Ein Marker von einem Kreisfeld mit **dunklen Ecken** kann nur auf ein Wollhandelspostenfeld gelegt werden, das **ebenfalls dunkle Ecken** hat.

Indem du ein Kreisfeld deiner Spielerablage so freiräumst, schaltest du seine Fähigkeit frei. Beachte, dass einige der Kreisfelder weitere Voraussetzungen oder Belohnungen für das Freiräumen aufweisen. (Details dazu siehe den weißen Kasten auf Seite 9.)

Beispiel: *Maria* nutzt in Phase B das neutrale Gebäude "E". Einen ihrer Schafscherer verwendet sie direkt, um eine Karte zu ziehen und abzuwerfen, weil sie hofft, ihr "Ryeland"-Schaf zu ziehen, das ihr helfen würde, einen Wollwert von 13 für den lokalen Wollhandelsposten zu erreichen.

Leider zieht sie nur ein weiteres "Shropshire", von dem sie bereits zwei auf der Hand hat, und wirft es sofort wieder ab.

Da sich *Maria* nun aber mitten in der Aktion "Schere deine Schafe" befindet, kann sie die einfache Hilfsaktion (z. B. für "Ziehe 1 Karte") des Gebäudes nicht nutzen, ohne vorher die Aktion zu beenden. Aber dieses Risiko ist sie eingegangen, da sie sowieso nur 3 unterschiedliche Schafkarten von ihrer Hand vorzeigen wollte (wofür sie ihre drei übrigen Schafscherer nutzt):

- ein "Merino" (Wollwert: 3)
- ein "Lincoln" (Wollwert: 4)
- und ein "Shropshire" (Wollwert: 1)

Sie addiert deren Wollwerte (8) und ihre (1) freigeschaltete dauerhafte Wolle. *Maria* nimmt also insgesamt 9 Pfund aus der Bank und platziert einen ihrer Marker von einem Kreisfeld mit dunklen Ecken auf den lokalen Wollhandelsposten 9. Dann zahlt sie 5 Pfund Transportkosten und muss 1 "Romney"-Schaf nehmen.

Falls sie Wollwert 9 nicht erreicht hätte (z. B. ohne ihre dauerhafte Wolle), hätte sie keinen Marker legen dürfen.

1 :  Jeden deiner Schafscherer, den du bei dieser Aktion **nicht** zum Scheren deiner Schafe nutzt, **darfst** du stattdessen während dieser Aktion verwenden (also auch, bevor du deine Schafe scherst), um 1 Karte von deinem persönlichen Zugstapel zu ziehen. Wirf dann **sofort** 1 Karte ab. Wofür du deine Schafscherer nutzt, ist dir überlassen, solange du sicherstellst, dass jeder Schafscherer **nur einmal** während dieser Aktion eingesetzt wurde.

Hinweis: Alle Wollhandelsposten, deren Kreisfelder dunkle Ecken haben, bringen 1 "Romney"-Schafkarte, die du nehmen **musst** (solange welche im Vorrat sind), wenn du deinen Marker dort ablegst, da dies eine Lieferaktion ist. Lege die Karte offen auf deinen persönlichen Ablagestapel.





Nimm eine Auftragskarte

Um diese Aktion auszuführen, wähle entweder **eine Auftragskarte** aus der **allgemeinen Auftragsauslage** rechts neben dem Spielplan oder ziehe die oberste Karte vom Auftragskartenstapel. Lege diese Karte offen auf deinen **persönlichen Ablagestapel**. Falls du eine Karte aus der allgemeinen Auslage wählst, fülle ihren leeren Platz sofort mit einer neuen offenen Karte vom Auftragskartenstapel auf.

Mit dieser Aktion darfst du **keine** Bonusauftragskarte (Set 8, 9 oder 10) wählen, die im **Bonuskartenvorrat** ausliegt (weswegen es auf der Rückseite von 3 Bonuskartenplättchen je ein Erinnerungssymbol gibt, wo Bonusauftragskarten liegen könnten). Ansonsten gelten **alle** der folgenden Regeln auch für Bonusauftragskarten. Später im Spiel wirst du die erhaltenen Auftragskarten auf die Hand ziehen.

Hast du eine oder mehrere Auftragskarten auf der Hand, darfst du beliebig viele davon in deinem Zug ausspielen und zwar jeweils:

- bevor du Phase A beginnst oder

- **bevor oder nachdem** du eine Aktion in Phase B ausführst.

Du darfst also weder beim Bewegen deines Runholders eine Auftragskarte ausspielen, noch während du eine Aktion abhandelst (die 4 Wellington-Unterphasen zählen als eine Aktion) und auch nicht, sobald du begonnen hast Phase C durchzuführen.

Wenn du eine Auftragskarte ausspielst, lege sie offen in deinen **persönlichen Auftragsbereich** (unter deiner Spielerablage). Führe dann direkt die **Sofortaktion** aus, die in der oberen linken Ecke der Karte abgebildet ist, oder lasse diese Sofortaktion verfallen.

Folgende Sofortaktionen können auf Auftragskarten vorkommen:

Sofortaktion



Aufgaben

Nimm 4 Pfund.

Nimm zwei Tauschplättchen.

Ziehe deinen Zertifikatsmarker bis zu 2 Felder vorwärts.

Schreite mit deinem Marker 2 Felder auf der Erkundungsleiste voran.

Bewege dein Schiff bis zu 2 Felder in eine beliebige Richtung (und/oder baue einen Hafen aus, falls möglich).

Jede Auftragskarte zeigt eine Kombination von **Aufgaben**, die **am Spielende** erfüllt sein sollen. Schaffst du es, bis dahin alle Aufgaben einer Auftragskarte zu erfüllen, erhältst du die aufgedruckten Siegpunkte.

Falls nicht alle Aufgaben einer **ausgespielten** Karte erfüllt sind, verlierst du den aufgedruckten negativen Siegpunktwert.



Schreite auf der Erkundungsleiste voran

Durch diese Aktion schreitest du mit deinem Marker auf der Erkundungsleiste voran (berücksichtige auch solche Felder, die von Markern anderer Spieler besetzt sind). Du erhältst Boni für das Erreichen bestimmter Fortschritte.

- Die Felder 3 und 8 bringen dir je 1 Gold. (Du ziehst also deinen Goldmarker sofort 1 Feld vorwärts.)
- Bei Erreichen von Feld 4 oder 6 (je nach Spielerzahl) erhältst du ein orangefarbenes **Schrittplättchen**, das dein Schrittlimit um 1 erhöht. Lege es in die dafür vorgesehene Vertiefung auf deiner Spielerablage.
- Die Felder 2, 4 und 7 bieten keinen Sofortbonus, aber sie schalten Gebäudefelder entlang des Pfads frei.
- Bei Erreichen von Feld 11 musst du entscheiden, ob du: ENTWEDER das zuvor erhaltene Schrittplättchen auf seine "+2-Seite" drehst, was dein Schrittlimit um 1 erhöht; ODER dein Gebührenplättchen auf die Seite mit den durchgestrichenen Händen drehst und von nun an **keine** Gebühren mehr zahlen musst (ignoriere alle schwarzen/grünen Hände). Wie alle Boni erhältst du diesen hier auch, wenn du das Feld überschreitest.
- Am Ende des Spiels erhältst du schließlich den höchsten erreichten Siegpunktwert (maximal also 15).

Falls du Feld 16 der Erkundungsleiste erreichst und anschließend noch weiter voranschreiten könntest, erhältst du stattdessen 1 Pfund pro Schritt. Dein Erkundungsmarker bewegt sich niemals rückwärts – in keinem Fall.

Wichtig: Jede erfüllte Aufgabe zählt jeweils nur für **eine** Auftragskarte. Zeigen also mehrere Auftragskarten die gleichen Aufgaben, muss **jede** dieser Aufgaben **separat** erfüllt werden.

Folgende Aufgaben können auf Auftragskarten vorkommen:

• Habe 1 deiner Spielermarker auf einem (lokalen/Übersee-/Woll-) Handelsposten mit einem Wert von 13 oder höher.

• Habe 1 eigenes Gebäudeplättchen deiner Farbe auf dem Spielplan.

• Habe 1 eigenes Gebäudeplättchen deiner Farbe auf dem Spielplan, das mindestens 4 Handwerker "benötigt".

• Habe 2 Schafscherer in deiner Schafschererreihe auf deiner Spielerablage. (Joker-Arbeiterinnen zählen hierbei auch.)

• Habe 1 Lagerhaus auf dem Seewegeplan platziert.

• Habe 1 "Lincoln"- ODER "Corriedale"-Schafkarte in deinem Deck.

• Habe 1 "Hampshire"- ODER "Ryeland"-Schafkarte in deinem Deck.

• Habe 1 Fähre in deinem Deck. (Dies kann auch eine Karte mit Fähre von Set 1 der Bonuskarten sein.)

• Dein Marker auf der Erkundungsleiste ist 6 Felder vorangeschritten.

• Habe 1 Gefahrenplättchen "Überschwemmung" vor dir liegen.

Beispiel: Um alle Aufgaben dieser Karten erfüllt zu haben, muss **Maria** am Spielende Folgendes erreicht haben:

- mindestens 2 eigene Gebäudeplättchen ihrer Farbe sind auf dem Spielplan platziert, wovon mindestens eines 4 Handwerker benötigt,
- mindestens 1 "Lincoln"- ODER "Corriedale"-Schafkarte ist in ihrem Herdendeck,
- mindestens um 12 Felder mit ihrem Marker auf der Erkundungsleiste vorangeschritten sein und
- mindestens 1 ihrer Spielermarker ist auf einem Handelsposten mit einem Wert von 13 oder höher.

Wenn sie all das vorweisen kann, erhält sie 9 Siegpunkte dafür. Sollte sie aber zum Beispiel keinen Spielermarker auf irgendeinem Handelsposten mit Wert 13 oder höher haben, würde sie insgesamt nur 3 Siegpunkte erhalten (da ihre Auftragskarte, die in der Mitte liegt, 3 Minuspunkte zählen würde).



Hinweis: Du bist nicht verpflichtet, Auftragskarten auszuspielen. Du darfst sie durchaus in deinem Herdendeck behalten (indem du sie zum Beispiel mit dieser Aktion abwirfst). Für jede Auftragskarte, die du am Spielende noch in deinem Herdendeck hast, darfst du dann entscheiden, ob du sie werten möchtest oder nicht. Die Auftragskarten in deinem persönlichen Auftragsbereich müssen hingegen in jedem Fall gewertet werden.

Beispiel: **Maria** nutzt in Phase B das neutrale Gebäude "B" (das bereits auf die Seite mit Symbol umgedreht wurde). Ihr Marker ist momentan auf Feld 7 der Erkundungsleiste.

Sie nutzt die einfache Hilfsaktion des Gebäudes, um 1 Feld auf der Erkundungsleiste voranzuschreiten und erhält 1 Gold. Danach spielt sie eine "Kõtare-Vogel"-Karte von ihrer Hand auf ihren Ablagestapel, wodurch sie noch 1 Feld voranschreitet und 1 Karte zieht. Schließlich führt sie die Ortsaktion aus, durch die sie 2 Felder auf Feld 11 voranschreitet und muss zwischen dem Umdrehen ihres **1** Schritt- oder **2** Gebührenplättchens wählen.



Nimm ein Tauschplättchen

Um diese Aktion auszuführen, nimm dir **ein** Tauschplättchen aus der Bank und lege es vor dir ab.

Die Tauschplättchen sind besonders, da sie jederzeit im Spiel eingesetzt werden können – egal ob das vor, nach oder inmitten einer Aktion ist oder während ein anderer Spieler am Zug ist.

- Um eines deiner Tauschplättchen einzusetzen, lege es zurück in die Bank. Ziehe bis zu 2 Karten von deinem persönlichen Zugstapel und wirf dann **sofort** so viele Karten ab, wie du gezogen hast.
- Alternativ kannst du 2 Tauschplättchen **kombinieren** (wie rechts und auf deiner Spielerablage abgebildet), um 1 “Shropshire”-Schafkarte **von deiner Hand** aus dem Spiel zu entfernen (und somit aus deinem Deck), indem du sie in die Schachtel zurücklegst und deinen Goldmarker 1 Feld vorwärts ziehst.



Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 1 Tauschplättchen und hat verschiedene Möglichkeiten, neue zu erhalten:



- als Ortsaktion auf dem eigenen Gebäude “8b”



- wenn du eine “Suffolk”-Schafkarte vom Schafmarkt kaufst



- als Sofortaktion in deiner Schäferinreihe



- beim Investieren in bestimmte Bonusplättchen

Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus



Der Hilfsaktionsbereich deiner Spielerablage zeigt 5 verschiedene Hilfsaktionen.

Jede Hilfsaktion besitzt 2 Kreisfelder. Solange beide Kreisfelder einer Hilfsaktion von Markern belegt sind, steht dir diese Hilfsaktion nicht zur Verfügung. Erst wenn mindestens eines der Kreisfelder freigeräumt wurde, ist die Aktion freigeschaltet und steht dir zur Verfügung.



Wenn du dieses Aktionssymbol nutzt, um **eine einfache Hilfsaktion** auf einem Ort auszuführen (siehe Seite 8) kannst du sie niemals verdoppeln (auch nicht, wenn beide Kreisfelder der jeweiligen Aktion frei sind).



Wenn du dieses Aktionssymbol nutzt, wähle **eine** deiner zur Verfügung stehenden Hilfsaktionen und führe sie aus. Falls nur eines der beiden Kreisfelder dieser Aktion frei ist, kannst du die Aktion auch nur ein Mal ausführen (einfache Hilfsaktion). Sind beide Kreisfelder frei, darfst du sie als **doppelte Hilfsaktion** ausführen. Das heißt, dass sowohl ihre eventuell vorhandene Voraussetzung als auch ihre Belohnung verdoppelt werden.

Einfache Hilfsaktion

Nimm 1 Pfund.



Nimm 2 Pfund.

Ziehe 1 Karte von deinem persönlichen Zugstapel. Wirf dann **sofort** 1 Karte ab.



Ziehe 2 Karten von deinem persönlichen Zugstapel. Wirf dann **sofort** 2 Karten ab.

Zahle 2 Pfund und ziehe deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts.



Zahle 4 Pfund und ziehe deinen Zertifikatsmarker bis zu 2 Felder vorwärts.

Zahle 1 Pfund und bewege dein Schiff 1 Feld in eine beliebige Richtung (oder baue einen Hafen aus, falls möglich).



Zahle 2 Pfund und bewege dein Schiff bis zu 2 Felder in eine beliebige Richtung (und/oder baue einen Hafen aus, falls möglich).

Zahle 1 Pfund und schreite mit deinem Marker 1 Feld auf der Erkundungsleiste voran.



Zahle 2 Pfund und schreite mit deinem Marker 2 Felder auf der Erkundungsleiste voran.

Beseitige eine Gefahr

Um diese Aktion auszuführen, nimm dir **ein** Gefahrenplättchen deiner Wahl aus einer beliebigen Gefahrenzone, lege es offen vor dir ab und nimm die zugehörige Deckbaukarte. Falls das Aktionssymbol bestimmte Kosten zeigt, musst du diese Kosten auch sofort zahlen (ansonsten darfst du das Gefahrenplättchen nicht nehmen). Falls das Aktionssymbol keine Kosten zeigt, erhältst du das Gefahrenplättchen kostenlos.

Jedes Gefahrenplättchen zeigt einen Siegpunktwert von 2, 3 oder 4, den du wie üblich erst am Spielende erhältst. Allerdings nimmst du dir sofort eine “Hütehund”-Karte, wenn du ein Gefahrenplättchen “Steinschlag”, und eine “Fähre”-Karte, wenn du ein Gefahrenplättchen “Überschwemmung” genommen hast. Lege sie jeweils auf deinen persönlichen Ablagestapel.

Falls **beide** Gefahrenzonen leer sind, kannst du kein Gefahrenplättchen nehmen.

Bewege deinen Runholder vorwärts

Mit dieser Ortsaktion kannst du deinen Runholder entlang des Pfads zu einem anderen Ort vorwärts bewegen. Dabei musst du ihn mindestens 1 Schritt weit bewegen und darfst ihn nicht mehr Schritte bewegen, als in dem Aktionssymbol angegeben ist.

Auf dem Ort, wo er seine Bewegung beendet, musst du dann **erneut** Phase B ausführen.

Beachte dabei, dass du **keine** Handkarten nachziehst, bevor du Phase B erneut ausführst, sondern immer erst am Zugende in Phase C.

Sammele Gold und tausche es

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 1 Gold und hat verschiedene Möglichkeiten, mehr zu sammeln:



- als Sofortaktion in deiner Seemannreihe



- beim Investieren in bestimmte Bonusplättchen



- beim Legen eigener Gebäude auf gewisse Gebäudfelder (nicht wenn du eines ersetzt)

Die Zahl neben der aktuellen Position deines Goldmarkers auf deiner Goldleiste zeigt dir an, wie viel Gold du zur Verfügung hast (solltest du mehr Gold erhalten, als du lagern kannst, geht das überschüssige verloren). **Während deiner** Phasen A und B kannst du hiervon beliebig viel verwenden, indem du deinen Goldmarker entsprechend rückwärts ziehst, um eine der 4 verschiedenen, zufällig bestimmten Bonuskarten aus dem Bonuskarten-Vorrat zu erwerben. Wenn du diese “freie Aktion” durchführst, wähle eine Bonuskarte aus dem Bonuskarten-Vorrat neben dem Seewegeplan (von unter dem jeweiligen Bonuskartenplättchen) und lege sie offen auf deinen **persönlichen Ablagestapel**.

Für die Bonuskarten unter dem Steuerrad und dem Fass musst du jeweils **3 Gold** zahlen; für die unter der Glocke **4 Gold** und für eine Karte unter dem Kompass **5 Gold**. Bonuskarten kannst du generell nur durch Abgabe von Gold oder den Ausbau von Häfen erhalten.

Die beiden Bonuskarten, die je ein Schaf zeigen (Set 3 und 7) sowie die drei, die (Bonus-) Auftragskarten sind (Set 8, 9 und 10), funktionieren genauso wie alle anderen Schafe bzw. Auftragskarten. *Die Regeln für die anderen fünf Bonuskarten (Set 1, 2, 4, 5 und 6), die auf die gleiche Weise erworben werden können, werden auf der letzten Seite des Appendix genauer beschrieben.*

SPIELEND

Das Spielende wird ausgelöst, wenn ein Spieler ein Bonusplättchen auf das **letzte Feld des Bonusplättchenmarktes** legt, während er in **Wellington** Unterphase 4 ausführt. Da hierdurch der Bonusplättchenmarkt-Anzeiger entlang des **roten Pfeils** aus dem Bonusplättchenmarkt hinaus geschoben wird, nimmt sich der aktive Spieler den Bonusplättchenmarkt-Anzeiger und legt ihn vor sich ab. Danach füllt er wie üblich die leeren Vorschaufelder wieder auf. Dies war sein **letzter Zug** im Spiel.

Wichtig: In eurem letzten Zug führt ihr Phase C **nicht** aus! (Nach Phase B eures letzten Zuges zieht ihr also nicht mehr auf euer Handkartenlimit auf.)

Danach hat **jeder der anderen Spieler** noch **einen letzten Zug**, bei dem er seinen Runholder wie üblich vorwärts bewegt und den erreichten Ort nutzt. Spieler, die in ihrem letzten Zug Wellington erreichen, führen ganz normal die 4 Unterphasen aus. Das hierbei während Unterphase 4 gewählte Bonusplättchen vom Vorschaufeld B wird aus dem Spiel entfernt. Am Ende ihres Zuges (also bereits nachdem Phase B beendet wurde) werden leere Vorschaufelder wie üblich wieder aufgefüllt.

Nachdem der letzte Spieler seinen letzten Zug ausgeführt hat (ohne Phase C durchzuführen), endet das Spiel und die Schlusswertung findet statt.



Die Schlusswertung

Nehmt den **Wertungsblock** zur Hand und geht die 12 Wertungskategorien durch. Schreibt in jeder Kategorie für jeden Spieler dessen Siegpunkte auf:

- 1 Erhalte 1 Siegpunkt für jeweils 5 Pfund, die du besitzt.
- 2 Erhalte die Summe der Siegpunkte, die auf denjenigen eigenen Gebäudeplättchen deiner Farbe abgebildet sind, die sich **auf** dem Spielplan befinden.
- 3 Erhalte die Summe der Siegpunkte, die du mit deinen Spielermarkern auf allen (lokalen/Übersee-/Woll-) Handelspostenwappen freigeschaltet hast. Negative Siegpunkte müssen natürlich abgezogen werden. (Daher sind auch negative Ergebnisse möglich.) *Details siehe Seite 10.*
- 4 Erhalte die Summe der Siegpunkte, die du mit deinen Spielermarkern und Lagerhäusern auf kleinen und mittleren Häfen des Seewegeplans freigeschaltet hast. *Details siehe Seite 15.*
- 5 Erhalte die Siegpunkte, die du mit deinem Marker auf der Erkundungsleiste erreicht hast. (Diese Punkte sind entweder neben deinem Marker oder unterhalb davon, auf dem zuletzt freigeschalteten Siegpunktfeld, abgebildet.) *Details siehe Seite 17.*
- 6 Erhalte die Summe der Siegpunkte, die auf den Gefahrenplättchen und Bonusplättchen abgebildet sind, die du vor dir liegen hast.
- 7 Suche zunächst aus deinem Herdendeck (persönlicher Zugstapel, Handkarten und persönlicher Ablagestapel) alle Bonuskarten (außer den Bonusauftragskarten) und alle Schafkarten mit Siegpunkten heraus. Erhalte dann die Summe dieser Siegpunkte.
- 8 Suche alle Auftragskarten (auch Bonusauftragskarten) heraus, die du noch in deinem Herdendeck hast. Für jede dieser Auftragskarten musst du nun entscheiden, ob du sie aus dem Spiel entfernen oder in deinen persönlichen Auftragsbereich legen möchtest (ohne die Sofortaktion auszuführen). Danach überprüfst du für jede Karte in deinem persönlichen Auftragsbereich, ob du die **jeweiligen** Aufgaben vollständig erfüllt hast. Du zählst die positiven Siegpunkte der Karten zusammen, die du erfüllt hast, und ziehst davon eventuell eingefahrene negative Siegpunktwerte ab von den Karten, die du nicht erfüllt hast. Erhalte dann das Ergebnis als deine Siegpunkte in dieser Kategorie. (Auch hier ist wiederum ein negatives Ergebnis möglich.) *Details siehe Seite 17.*

- 9 Erhalte die Summe der Siegpunkte der individuellen *Siegpunkt-Möglichkeiten* (siehe unten) der Hafenmeister-Plättchen, die du vor dir liegen hast. Diese werden **unabhängig** von den Aufgaben auf Auftragskarten gewertet.
- 10 Erhalte 3 Siegpunkte, falls du dieses Kreisfeld (Handkartenlimit) deiner Spielerablage freigeräumt hast.
- 11 Erhalte 4 Siegpunkte pro Arbeiterplättchen, das sich auf dem fünften Feld deiner jeweiligen Arbeiterreihen befindet. Zusätzlich erhältst du 2 und/oder 4 Siegpunkte, wenn du die entsprechenden beiden Lagerhäuser von deiner Spielerablage freigeräumt hast.
- 12 Erhalte 5 Siegpunkte, falls du den Bonusplättchenmarkt-Anzeiger vor dir liegen hast.

Der Spieler mit den insgesamt meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Die individuellen Siegpunkt-Möglichkeiten der Hafenmeister-Plättchen:

- | | |
|--|--|
| Erhalte 1 Siegpunkt pro Zertifikat in deinem Besitz (temporäre gelten ebenso wie dauerhafte). | Erhalte 1 Siegpunkt für je 2 Lagerhäuser, die du auf dem Seewegeplan platziert hast. |
| Erhalte 1 Siegpunkt pro Auftragskarte in deinem persönlichen Auftragsbereich (erfüllte und nicht-erfüllte). | Erhalte 1 Siegpunkt pro eigenem Gebäudeplättchen deiner Farbe auf dem Spielplan. |
| Erhalte 1 Siegpunkt pro Gefahrenplättchen, das du vor dir liegen hast (egal welcher Art). | Erhalte 1 Siegpunkt pro Karte in deinem Deck, die eine Fähre zeigt (also auch für die Bonuskarten von Set 1). |
| Erhalte 2 Siegpunkte für jeweils 5 Felder, die du auf der Erkundungsleiste vorangeschritten bist. | Erhalte 1 Siegpunkt für je 2 Arbeiter in deinem Arbeiterbereich (aufgedruckte Arbeiter auf deiner Spielerablage eingeschlossen). |

Allgemeine Hinweise und Sonderfälle:

- Die Bank ist als **unbegrenzter Vorrat** anzusehen. Sollten einmal nicht genügend Münzen oder Tauschplättchen vorhanden sein, nehmt etwas anderes als Ersatz.
- Sollte der Auftragskartenstapel leer sein, werden leere Plätze in der allgemeinen Auftragsauslage nicht mehr aufgefüllt. Sollte auch die Auftragsauslage leer sein, kann niemand mehr neue Auftragskarten erhalten. Das Gleiche gilt für jeweils alle 4 Stapel des Deckbaukarten- und Bonuskarten-Vorrats.
- Du darfst jederzeit die Karten deines **persönlichen Ablagestapels** durchsehen. Du darfst jedoch **niemals** deinen **persönlichen Zugstapel** durchsehen.
- Wenn du einen Spielermarker während einer Lieferung auf ein Handelspostenfeld oder beim Hafenausbau auf ein Hafensfeld legen musst, können einige Sonderfälle eintreten:
 - Falls du einen Marker auf ein Feld mit weißen Ecken legen sollst, aber nur noch Kreisfelder mit dunklen Ecken übrig hast, darfst du ausnahmsweise einen Marker von einem Kreisfeld mit dunklen Ecken auf ein Feld mit weißen Ecken legen.
 - Falls du einen Marker legen sollst, dies aber nicht kannst, weil du keinen übrig hast oder nicht dafür zahlen kannst, entferne einen deiner Marker von einem mittleren Hafen deiner Wahl und nutze diesen stattdessen. Hast du keinen auf einem mittleren Hafen, legst du keinen.
- Wenn du ein eigenes Gebäudeplättchen ersetzt, auf dem gerade dein Runholder steht, darfst du die Aktionen dieses neuen Gebäudeplättchens natürlich **nicht** auch noch gleich nutzen, **falls** du bereits eine Aktion ausgeführt hast, die Teil des ersetzten Gebäudes war. (Wenn du also keine Ortsaktion des ersetzten Gebäudes ausgeführt hast, darfst du in diesem Fall die Aktionen des neuen Gebäudes ausführen).
- Befinden sich ein oder mehrere Runholder auf einem Gefahrenplättchen, das genommen wird, lass diese Runholder einfach auf dem geleerten Feld stehen.
- Wenn du Handkarten (während Unterphase ① in Wellington oder bei der Aktion "Schere deine Schafe") **vorzeigst**, um deinen Zucht- bzw. Wollwert zu berechnen, ist dies nur eine "Momentaufnahme"; zu diesem Zeitpunkt kannst du keine Tauschplättchen oder Karten, die dir erlauben, von deinem Deck zu ziehen, spielen.
- Immer wenn du eine Deckbau- oder Bonuskarte ausspielst, die **keine** Schaf- oder Auftragskarte ist, ziehst du eine Karte , nachdem du ihre Aktion durchgeführt oder verfallen lassen hast.

IMPRESSUM

Wir danken allen Testspielern, insbesondere:

Fernando Moritz, Joakim Glimsjö, Mario Rossi, Max Posti and Ryan Hendrickson.

Ein besonders großer Dank geht an Pike Stahlmann-Brown, Graeme Edgeler und Timon Bakker für ihre großartige Hilfe bezüglich Neuseeland und ihr fundiertes Wissen.

Ein großer Dank geht auch an die Entwickler der Garth Automa Variante: Steve Schleppehorst, Wil Gerken und David Lavoie für ihre Inspiration.

Weiterer Dank gilt Andreas Boehm für seine Revision.

Autor:

Alexander Pfister

Realisation:

Sophie Gravel

Entwicklung:

André Bierth
Anh Tú Tran

Redaktion:

André Bierth

Illustration:

Chris Quilliams

Art Direction:

Sophie Gravel
Martin Bouchard

Grafikdesign:

Emeline D'Aoust

3D Modelle:

Emeline D'Aoust

Entwickelt von:



www.planbgames.com
info@planbgames.com

© 2023 Plan B Games Europe GmbH

Am Römerkastell 10
70376 STUTTGART
GERMANY

EGGERTSPIELE ist eine Marke der
Plan B Games Europe GmbH.

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis
des Verlags weder im Ganzen noch in Teilen
vervielfältigt werden.

Diese Informationen aufbewahren.

Made in China.