

# APPENDIX

Dieser Appendix gibt einen Überblick über die Aktionen der 8 neutralen Gebäude (mit den 4 Rückseiten II) und der 10 eigenen Gebäude (Seiten "a" & "b"). Auf der letzten Seite gibt es eine Übersicht der Bonusplättchen, Hilfsaktionen, Bonuskartenaktionen sowie der Sofortaktionen auf den Auftragskarten.

## NEUTRALE GEBÄUDE



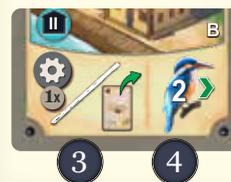
1. Wirf genau 2 Schafkarten **derselben Art** ab und nimm 2 Pfund.
2. Stelle einen Arbeiter für die Einstellungskosten ein.
3. Stelle einen weiteren Arbeiter ein. Die Einstellungskosten sind um 3 Pfund erhöht.  
*Siehe Seite 13 für Details.*



1. Schreite ENTWEDER mit deinem Marker 2 Felder auf der Erkundungsleiste voran ODER nimm eine Auftragskarte.  
*Siehe Seite 17 für Details.*
2. Bewege dein Schiff maximal so viele Felder in eine beliebige Richtung, wie du Seeleute in deiner Seemannreihe hast (und/oder baue einen Hafen aus, falls möglich).  
*Siehe Seite 15 für Details.*



1. Ziehe deinen Goldmarker 1 Feld vorwärts.  
*Siehe Seite 18 für Details.*
2. Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus.  
*Siehe Seite 18 für Details.*
3. Investiere in ein Bonusplättchen für dessen Investitionskosten (beachte Modifikatoren auf den Plättchen).  
*Siehe Seite 13 für Details.*
4. Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus.  
*Siehe Seite 18 für Details.*



3. Führe ENTWEDER eine einfache Hilfsaktion aus ODER nimm eine Auftragskarte.  
*Siehe Seiten 18 ODER 17 für Details.*
4. Schreite mit deinem Marker 2 Felder auf der Erkundungsleiste voran.  
*Siehe Seite 17 für Details.*



5. *Genau wie 3. oben.*
6. Investiere in ein Bonusplättchen. Die Investitionskosten sind um 3 Pfund erhöht (beachte Modifikatoren auf den Plättchen).  
*Siehe Seite 13 für Details.*



1. Wirf genau eine "English Leicester"-Schafkarte ab und nimm 2 Pfund.
2. Lege ein eigenes Gebäudeplättchen deiner Farbe auf ein leeres Gebäudefeld des Pfads **oder** ersetze eines von deinen. Zahle 2 Pfund für jeden benötigten Handwerker.  
*Siehe Seite 14 für Details.*



1. Schere maximal so viele Schafe **unterschiedlicher Art**, wie du Schafscherer hast, und nimm so viele Pfund, wie es deinem berechneten Gesamt-Wollwert entspricht. (Prüfe auch, ob du einen Marker auf einem Wollhandelsposten platzieren kannst.) Für jeden Schafscherer, den du hierbei nicht für das Scheren deiner Schafe nutzt, kannst du 1 Karte ziehen und abwerfen.  
*Siehe Seite 16 für Details.*
2. Führe eine einfache Hilfsaktion aus.  
*Siehe Seite 18 für Details.*



1. Wirf genau eine "Southdown"-Schafkarte ab und nimm 3 Pfund.
2. Kaufe Schafe vom Schafmarkt. (Beachte, dass du jede deiner Schäferinnen nur je ein Mal bei dieser Aktion nutzen darfst.)  
*Siehe Seite 14 für Details.*



1. Bewege dein Schiff maximal so viele Felder in eine beliebige Richtung, wie du Seeleute in deiner Seemannreihe hast (und/oder baue einen Hafen aus, falls möglich).
2. Bewege dein Schiff 1 Feld in eine beliebige Richtung (oder baue einen Hafen aus, falls möglich).  
*Siehe Seite 15 für Details.*
3. Führe eine einfache Hilfsaktion aus.  
*Siehe Seite 18 für Details.*



1. Schere **ein** Schaf und nimm so viele Pfund, wie es deinem berechneten Gesamt-Wollwert entspricht. (Prüfe auch, ob du einen Marker auf einem Wollhandelsposten platzieren kannst.)  
*Siehe Seite 16 für Details.*
2. Investiere in ein Bonusplättchen für dessen Investitionskosten (beachte Modifikatoren auf den Plättchen).  
*Siehe Seite 13 für Details.*
3. Nimm dir **ein** Gefahrenplättchen deiner Wahl für 5 Pfund und lege es offen vor dir ab. Nimm auch die zugehörige Karte.  
*Siehe Seite 18 für Details.*



4. Bewege dein Schiff maximal so viele Felder in eine beliebige Richtung, wie du Seeleute in deiner Seemannreihe hast (und/oder baue einen Hafen aus, falls möglich).
5. *Genau wie 4. oben.*  
*Siehe Seite 15 für Details.*



4. Führe ENTWEDER eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus ODER nimm eine Auftragskarte.  
*Siehe Seiten 18 ODER 17 für Details.*
5. *Genau wie 3. oben.*

# EIGENE GEBÄUDE A



1. Nimm 2 Pfund für **jedes** eigene Gebäudeplättchen **deiner** Farbe, das im **saftigen Gras** platziert ist.  
Ein Gebäudeplättchen gilt als *im saftigen Gras* platziert, wenn es auf ein Gebäudefeld mit einem Gras-Symbol gelegt wurde.  
Wenn du dein eigenes Gebäudeplättchen "1a" im saftigen Gras platziert hast, zählt es bei dieser Aktion mit.
2. Führe eine einfache Hilfsaktion aus.



1. Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus.
2. Bewege deinen Runholder 1 Schritt entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



1. Schere **bis zu zwei** Schafe **unterschiedlicher Art** und nimm so viele Pfund, wie es deinem berechneten Gesamt-Wollwert entspricht. (Prüfe auch, ob du einen Marker auf einem Wollhandelsposten platzieren kannst.)
2. Investiere in ein Bonusplättchen für dessen Investitionskosten (beachte Modifikatoren auf den Plättchen).



1. Stelle einen Arbeiter ein. Die Einstellungskosten sind um 2 Pfund verringert.
2. Ziehe bis zu zwei Karten von deinem persönlichen Zugstapel. Wirf dann sofort so viele Karten ab, wie du gerade gezogen hast.



1. Bewege dein Schiff maximal so viele Felder in eine beliebige Richtung, wie du Seeleute in deiner Seemannreihe hast (und/oder baue einen Hafen aus, falls möglich).
2. Bewege deinen Runholder bis zu 2 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



- Für **je zwei** Gefahrenplättchen, die du vor dir liegen hast: Nimm 7 Pfund UND schreite mit deinem Marker 2 Felder auf der Erkundungsleiste voran. (Du behältst deine Gefahrenplättchen.)



1. Schere **bis zu drei** Schafe **unterschiedlicher Art** und nimm so viele Pfund, wie es deinem berechneten Gesamt-Wollwert entspricht. (Prüfe auch, ob du einen Marker auf einem Wollhandelsposten platzieren kannst.)
2. Bewege dein Schiff bis zu 3 Felder in eine beliebige Richtung (und/oder baue einen Hafen aus, falls möglich).



1. Nimm 7 Pfund.
2. Bewege deinen Runholder bis zu 3 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



1. Stelle einen Arbeiter ein. Die Einstellungskosten sind um 3 Pfund verringert.
2. Investiere in ein Bonusplättchen für dessen Investitionskosten (beachte Modifikatoren auf den Plättchen).
3. Nimm dir (kostenlos) ein Gefahrenplättchen deiner Wahl und lege es offen vor dir ab. Außerdem nimmst du dir auch die zugehörige Deckbaukarte und legst sie auf deinen persönlichen Ablagestapel.



1. Nimm 7 Pfund.
2. Lege (den üblichen Regeln folgend) einen Spielermarker von deiner Spielerablage auf den Wollhandelsposten 13. (Du zahlst also die Transportkosten von 7 Pfund, nimmst eine "Romney"-Schafkarte vom Vorrat und legst sie auf deinen persönlichen Ablagestapel. Am Spielende erhältst du für jeden Marker auf diesem Wollhandelsposten 3 Siegpunkte.)

# EIGENE GEBÄUDE B



1. Ziehe deinen Zertifikatsmarker für **jedes** eigene Gebäudeplättchen **deiner** Farbe, das im **saftigen Gras** platziert ist, 1 Feld vorwärts.  
Ein Gebäudeplättchen gilt als *im saftigen Gras* platziert, wenn es auf ein Gebäudefeld mit einem Gras-Symbol gelegt wurde.  
Wenn du dein eigenes Gebäudeplättchen "1b" im saftigen Gras platziert hast, zählt es bei dieser Aktion mit.
2. Führe eine einfache Hilfsaktion aus.



1. Führe eine einfache Hilfsaktion aus.
2. Bewege deinen Runholder bis zu 2 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



1. Wirf genau 2 Schafkarten **derselben Art** ab und nimm 3 Pfund.
2. Investiere in ein Bonusplättchen für dessen Investitionskosten (beachte Modifikatoren auf den Plättchen).



1. Nimm 2 Pfund für jede Schäferin in deiner Schäferreihe.
2. Ziehe bis zu drei Karten von deinem persönlichen Zugstapel. Wirf dann sofort so viele Karten ab, wie du gerade gezogen hast.



1. Nimm so viele Pfund, wie du Lagerhäuser auf dem Seewegeplan platziert hast.
2. Bewege deinen Runholder bis zu 2 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



1. Wirf genau eine **beliebige** Schafkarte ab, ziehe dann deinen Goldmarker 1 Feld vorwärts UND nimm 5 Pfund.
2. Schreite mit deinem Marker 3 Felder auf der Erkundungsleiste voran.



1. Nimm 6 Pfund.
2. Nimm eine "Romney"-Schafkarte vom Vorrat und lege sie auf deinen persönlichen Ablagestapel.



1. Nimm 1 Tauschplättchen.
2. Nimm 5 Pfund.
3. Bewege deinen Runholder bis zu 3 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



1. Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus.
2. Ziehe deinen Zertifikatsmarker bis zu 2 Felder vorwärts.
3. Schreite mit deinem Marker 4 Felder auf der Erkundungsleiste voran.



1. Bewege dein Schiff bis zu 3 Felder in eine beliebige Richtung (und/oder baue einen Hafen aus, falls möglich).
2. Platziere ein Lagerhaus von deiner Spielerablage auf einem Hafen, der bis zu 7 Felder von deinem Schiff entfernt ist (beachte dabei alle Platzierungskosten für das Lagerhaus).  
*Siehe Abbildung unten rechts auf der nächsten Seite, wie mögliche Platzierungen bestimmt werden.*

# ANDERE AKTIONEN

## Auftragskarten: Sofortaktionen

4

Nimm 4 Pfund.



Nimm zwei Tauschplättchen.

2

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).

## Spielerablage: Hilfsaktionen

### 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.

### Doppelte Hilfsaktion

## Bonusplättchen: Übersicht

Wenn du in ein Bonusplättchen investierst, musst du **alle Voraussetzungen erfüllen** und alle Belohnungen nehmen (insbesondere Karten; außer der Vorrat ist aufgebraucht). Die Siegpunkte in der oberen rechten Ecke mancher Plättchen erhältst du am Spielende.



Von nun an hast du ein zusätzliches dauerhaftes Zertifikat zur Verfügung.



Nimm 3 Tauschplättchen und ziehe deinen Goldmarker 1 Feld vorwärts.



Von nun an hast du eine zusätzliche dauerhafte Wolle zur Verfügung. Nimm außerdem 1 Tauschplättchen.



Nimm 1 Tauschplättchen.



Nimm dir **ein** Gefahrenplättchen deiner Wahl für 3 Pfund und lege es offen vor dir ab. Nimm auch die zugehörige Deckbaukarte.



Ziehe deinen Goldmarker 4 Felder **rückwärts**.



Nimm eine "Hütehund"-Karte aus dem Vorrat, lege sie offen auf deinen Ablagestapel und ziehe deinen Goldmarker bis zu 2 Felder vorwärts.



Nimm eine "Fähre"-Karte aus dem Vorrat, lege sie offen auf deinen Ablagestapel und ziehe deinen Goldmarker bis zu 2 Felder vorwärts.



Schreite mit deinem Marker 2 Felder auf der Erkundungsleiste voran, nimm eine "Kötare-Vogel"-Karte aus dem Vorrat, lege sie offen auf deinen Ablagestapel und ziehe deinen Goldmarker 1 Feld vorwärts.



Entferne 1 Spieler-Schafkarte mit einem Zuchtwert von 2 von deinen **Handkarten** aus dem Spiel (und somit aus deinem Deck), indem du sie in die Schachtel zurücklegst. Nimm 1 "Romney"-Schafkarte aus dem Vorrat, lege sie offen auf deinen Ablagestapel und ziehe deinen Goldmarker 1 Feld vorwärts.

## Bonuskarten: Sofortaktionen und Spezialaktionen



Nimm 1 Pfund für jede Auftragskarte, die in deinem **persönlichen Auftragsbereich** liegt (unter deiner Spielerablage). Ziehe danach 1 Karte von deinem Zugstapel.



Nimm 1 Pfund UND schreite mit deinem Marker 1 Feld auf der Erkundungsleiste voran. Ziehe danach 1 Karte von deinem Zugstapel.



Nimm 1 Pfund ODER lege **alle** Karten, die du in diesem Zug erhältst, (verdeckt) **auf** deinen persönlichen Zugstapel. Ziehe danach 1 Karte von deinem Zugstapel.



Nimm 2 Pfund ODER **ersetze** eines deiner eigenen Gebäudeplättchen mit einem, das **genau** 1 Handwerker mehr benötigt (die Differenz hinsichtlich Handwerkern ist also genau 1). Ziehe danach 1 Karte von deinem Zugstapel.



Nimm 1 Pfund ODER platziere ein Lagerhaus von deiner Spielerablage auf einem Hafen, der bis zu 3 Felder von deinem Schiff entfernt ist (beachte dabei alle Platzierungskosten für das Lagerhaus). *Siehe Abbildung rechts für hierbei mögliche Platzierungen.* Ziehe danach 1 Karte von deinem persönlichen Zugstapel.



**Beachte:** Beliebige viele der hier gezeigten Bonuskarten (Set 1, 2, 4, 5 & 6) und alle Deckbaukarten (außer dem Romney-Schaf) darfst du in deinem Zug von deiner Hand ausspielen und zwar jeweils: ENTWEDER bevor du Phase A beginnst ODER **bevor oder nachdem** du eine Aktion in Phase B ausführst. – Du darfst diese Karten also weder beim Bewegen deines Runholders 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.

**Hinweis:** Diese Deckbau- und/oder Bonuskarten können **nicht** kombiniert werden, um deren Aktion zu kumulieren. Du darfst sie aber auch spielen, nur um 1 Karte zu ziehen (ohne die Aktion zu nutzen).

**Tipp:** Um den Spielablauf zu beschleunigen, könnt ihr euch darauf einigen, diese Karten auch außerhalb eures Zuges zu spielen (und nach Ausführen ihrer Aktion 1 Karte zu ziehen). Dies gilt jedoch **nicht** für die Spezialaktionen der Karten aus den Sets 4, 5 und 6 (wie das A>B-Symbol anzeigt), diese können **nur im eigenen Zug** ausgeführt werden.