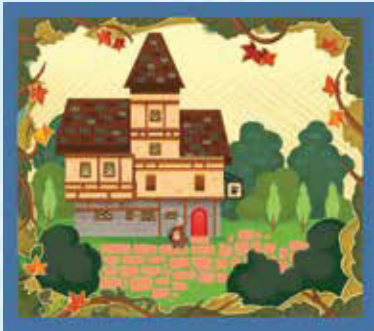




ERWEITERUNGSREGELHEFT





INN



Im Dorf nimmt ein neuer Handwerksbetrieb seine Arbeit auf: Endlich kann Bier gebraut werden! Kurz darauf öffnet ein Wirtshaus seine Pforten, wo einflussreiche Leute ein und aus gehen. Wenn du mit ihnen etwas Zeit verbringst und ihnen das ein oder andere Bier ausigbst, schulden sie dir einen Gefallen. Also stoß vor allem mit denjenigen an, die möglichst viel zum Ruhm deiner Familie beitragen können.

INN ERWEITERUNGSSPIELMATERIAL

1 doppelseitiger Inn-Spielplan



15 Güterplättchen
(Bier)



4 Inn-Kundenplättchen
(mit Bierkrug-Symbol)



30 Personenkarten



4 Inn-Aufbaukarten
(für 2, 3, 4 und 5 Spieler)



(alle Rückseiten sind für das Spiel mit der Marriage-Erweiterung)



SPIELVORBEREITUNG



Folgt den Anweisungen auf Seite 3 im Basisspiel-Regelheft mit den folgenden Anpassungen bei den aufgeführten Nummern:

1. Nachdem ihr den Basisspielplan in die Tischmitte gelegt habt (und auch die Dorfchronik), fügt den **doppelseitigen Inn-Spielplan** daneben hinzu. (Dessen Rückseite zeigt leicht abgeänderte Kosten bei Schritt 1 der Aktion „Wirtshaus“: 1 Einflussstein anstatt 1 Zeit. Die Wahl der Seite liegt bei euch.)

Mischt dann die 30 **Personenkarten** und bildet 3 Stapel zu je 10 Karten. Platziert diese 3 Personenstapel **offen** auf dem Inn-Spielplan.

6. Fügt die 4 **Inn-Kundenplättchen** zu denen des Basisspiels hinzu. Bestückt den Markt anschließend wie üblich.

9. Nachdem ihr die Güterplättchen als Vorrat bereitgelegt habt, fügt noch die 15 **Güterplättchen Bier** hinzu. Dann erhält jeder von euch **1 Bier** und legt es auf den eigenen Hofplan.

12. Nehmt die **Aufbaukarten mit der Sonne und dem Bierkrug**. Wählt diejenige, die eurer Spieleranzahl entspricht, und legt sie neben den Spielplan.

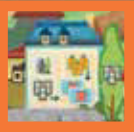




SPIELABLAUF



Der Spielablauf ist weitgehend identisch mit dem des Basisspiels. Allerdings gibt es 2 neue Gebäude im Dorf: die **Brauerei** und das **Wirtshaus**.



BRAUEREI

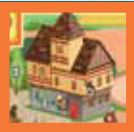
Die Brauerei ist ein Handwerksgebäude. Um es zu nutzen, musst du also eine Handwerksaktion durchführen, indem du einen Stein vom blauen Aktionsfeld nimmst (oder wenn du die Ersatzaktion „Brunnen“ hierfür verwendest).

In der Brauerei wird das Gut „Bier“ hergestellt. Jedoch produzierst du mit einer Aktion stets **2 Bierplättchen** (anstatt nur 1). Abgesehen davon ähnelt die Brauerei den Ställen. Du produzierst die 2 Bier also entweder, indem du:

a) 3 Zeit abgibst (nachdem du zuvor ein Familienmitglied für 3 Zeit in der Brauerei ausgebildet hast)

ODER

b) 3 Getreidesäcke in den Vorrat zurücklegst.



WIRTSHAUS

Das Wirtshaus hat sein eigenes Aktionsfeld. Um es zu nutzen, musst du also einen Stein von seinem orangefarbenen Aktionsfeld nehmen (oder die Ersatzaktion „Brunnen“ hierfür verwenden).

Mit dieser Aktion darfst du **1 Personenkarte** erwerben.

(Details zu den Personenkarten findest du auf Seite 2 und 3 im Appendix.)

Dafür musst du jedoch ein Familienmitglied im Wirtshaus haben. Solltest du derzeit kein Familienmitglied im Wirtshaus haben, nimm eines von deinem Hof und platziere es dort. Dafür zahlst du **1 Zeit** (wie auf dem Baum abgebildet).

Unabhängig davon, ob du dein Familienmitglied gerade eben oder in einem früheren Zug im Wirtshaus platziert hast, darfst du jetzt 1 Personenkarte erwerben. Führe hierfür die folgenden 3 Schritte in genau dieser Reihenfolge durch (während Schritte 1 und 2 verpflichtend sind, ist Schritt 3 optional):

1. Zahle **1 Zeit**. (Beim Spiel mit der Rückseite 1 beliebigen Einflusstein.)
2. Nimm die oberste Karte von einem der 3 Personenstapel und schiebe sie offen **unter denselben** Stapel.
3. Erwirb nun eine Personenkarte, die jetzt als oberste Karte auf einem der 3 Personenstapel liegt, indem du ihre Kosten bezahlst. Diese sind in ihrer oberen linken Ecke aufgeführt (1 Münze, 1 Bier oder 2 Bier). Falls du die Kosten nicht zahlen kannst oder möchtest, überspringe diesen Schritt. Hast du die Kosten entrichtet, nimmst du die erworbene Karte **auf die Hand**.

Hinweis: Keiner von euch darf die Personenstapel durchschauen. Von jedem Stapel sollte immer nur die oberste Karte sichtbar sein.

Wichtig: Falls ein Familienmitglied im Wirtshaus stirbt, lege es auf den Friedhof.

Beispiel:

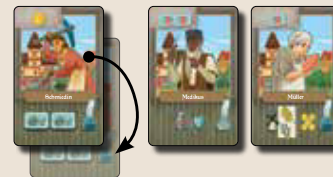
André nimmt einen braunen Stein vom orangefarbenen Aktionsfeld, um das Wirtshaus zu nutzen. Da er noch kein Familienmitglied im Wirtshaus hat, platziert er eines von seinem Hof dort und zahlt 1 Zeit. Danach:



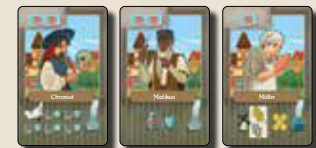
1. zahlt er nochmals 1 Zeit,



2. entscheidet sich die Schmiedin unter denselben Stapel zu schieben,



3. und erwirbt letztlich den Medikus, indem er 2 Bier zurück in den Vorrat legt.



Die Personenkarten

Jede Personenkarte hat eine Fähigkeit, die du einmal im Spiel nutzen darfst.

- Einige Karten müssen bis zur Schlusswertung auf der Hand behalten werden und bringen dann ggf. zusätzliche Punkte. Sie sind in ihrer unteren rechten Ecke mit einem leeren Tintenfasschen markiert. →
- Alle anderen Karten sind in ihrer unteren rechten Ecke mit einem vollen Tintenfasschen markiert. Von diesen kannst du in deinem Zug beliebig viele ausspielen. Einige dieser Karten haben jedoch Voraussetzungen oder können nur in bestimmten Situationen gespielt werden. Sobald du eine solche Karte ausgespielt hast, wird sie aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt. →

Wichtig: Die Auswirkungen einer Karte gelten immer nur für ihren Besitzer, nie für die anderen Spieler.



PORT



Mit der Port-Erweiterung hast du jetzt die Gelegenheit, an Bord deines eigenen Schiffes zu gehen und die Weltmeere zu bereisen.

Heuere Kapitäne an, verkaufe Güter und bringe exotische Waren zurück nach Hause.

Sende Familienmitglieder als Leuchtturmwärter zu weit entfernten Inseln und grabe wertvolle Schatzkisten aus.

PORT ERWEITERUNGSSPIELMATERIAL

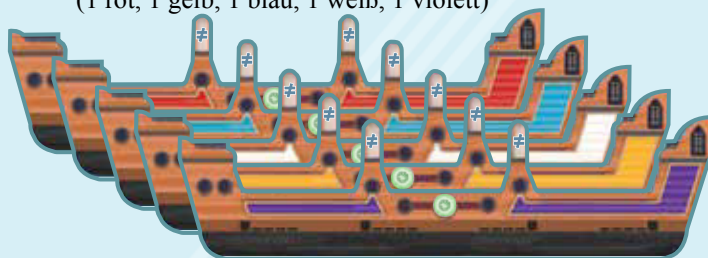
5 Holzschiffchen

(1 rot, 1 gelb, 1 blau, 1 weiß, 1 violett)



5 Schiffsablagen

(1 rot, 1 gelb, 1 blau, 1 weiß, 1 violett)



15 Kapitänskarten



4 Port-Personenkarten

(zur Kombination mit Inn)



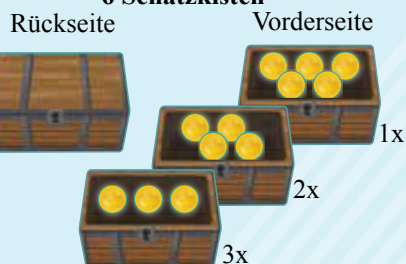
6 Kakaokörbe



6 Teeballen



6 Schatzkisten



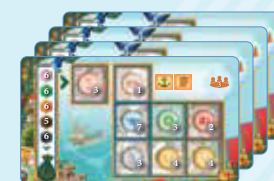
4 Port-Aufbaukarten

(für 2, 3, 4 und 5 Spieler)



4 Inn & Port-Aufbaukarten

(für 2, 3, 4 und 5 Spieler)



(alle Aufbaukartenrückseiten sind für das Spiel mit der Marriage-Erweiterung)



SPIELVORBEREITUNG



Folgt den Anweisungen auf Seite 3 im Basisspiel-Regelheft mit den folgenden Anpassungen bei den aufgeführten Nummern:

1. Legt den **Basisspielplan** mit der Seite, die die 4 Anker (in den Ecken für die Port-Erweiterung) zeigt, in die Tischmitte.
3. Die 6 **Spielermarker**, die sonst für die Reise verwendet werden, kommen zurück in die Schachtel.
12. Nehmt die **Aufbaukarten mit dem Anker**. Wählt diejenige, die eurer Spieleranzahl entspricht, und legt sie neben den Spielplan.

Bereitet anschließend alle notwendigen Komponenten für Port vor:

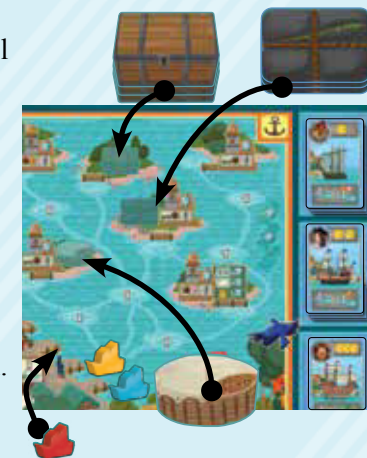
- a. Sortiert die **Kapitänskarten** nach ihren Kosten und bildet 3 Stapel:
 - 1 Stapel für die 5 Kapitäne, die 1 Münze kosten
 - 1 Stapel für die 5 Kapitäne, die 2 Münzen kosten
 - 1 Stapel für die 5 Kapitäne, die 3 Münzen kosten
 Platziert die 3 Kapitänsstapel offen neben den Seereisebereich.
 (Die Anordnung der Kapitäne in den einzelnen Stapeln ist dabei egal.)

- b. Mischt die 6 **Schatzkisten** und bildet einen verdeckten Stapel. Platziert diesen Stapel auf der „Schatzinsel“ des Seereisebereichs.

- c. Bildet 1 Stapel mit den **Kakaokörben** und 1 Stapel für die **Teeballen**. Die Anzahl Plättchen in den beiden Stapeln hängt von der Spieleranzahl ab:
 - im Spiel zu zweit: je 3 Plättchen
 - im Spiel zu dritt: je 4 Plättchen
 - im Spiel zu viert: je 5 Plättchen
 - im Spiel zu fünft: je 6 Plättchen

Platziert beide Stapel auf der jeweils zugehörigen Insel im Seereisebereich. Legt überschüssige Kakaokörbe und Teeballen zurück in die Schachtel.

- d. Jeder von euch erhält das **Holzschiffchen** und die **Schiffsablage** in der gewählten Farbe. Das Holzschiffchen wird in den **Hafen** des Seereisebereichs gestellt und die Schiffsablage neben den Hofplan gelegt.

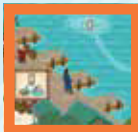




SPIELABLAUF



Der Spielablauf ist weitgehend identisch mit dem des Basisspiels. Allerdings wird mit der Port-Erweiterung die Aktion „Reise“ grundlegend anders gehandhabt, während die Aktion „Markt“ lediglich einen kleinen Zusatz erfährt.



REISE

Mit der Aktion „Reise“ darfst du dein Holzschiffchen auf dem Seereisebereich bewegen. Je nachdem, wo es dort startet und wo es hinfahren soll, musst du die Aktion unterschiedlich durchführen. Du darfst entweder:

a) aus dem Hafen abfahren

ODER

b) deine Reise auf See fortsetzen

ODER

c) in den Hafen zurückkehren.

a) Aus dem Hafen abfahren

Sollte dein Schiff im Hafen liegen, führe die folgenden 3 Schritte aus:

1. Heuere einen Kapitän an

Suche eine **beliebige** Kapitänskarte aus einem der 3 Kapitänsstapel heraus und bezahle ihre Kosten, indem du die darauf abgebildete Anzahl Münzen in den Vorrat zurücklegst. Lege diese Kapitänskarte offen neben deine Schiffsablage.

- Du **musst** einen Kapitän anheuern, wenn du dein Schiff beladen möchtest und aus dem Hafen abfahren willst.
- Je teurer ein Kapitän ist, desto weniger Einflusststeine wirst du für die Bewegung deines Schiffs benötigen (siehe „3. Bewege dein Schiff“, nächste Seite).

2. Belade dein Schiff

Die Schiffsablage neben deinem Hofplan dient dazu, die Ladung deines Holzschiffchens anzuzeigen. Jede Schiffsablage hat **3 Laderäume** und in jedem dieser Laderäume darf **genau 1** Spielteil gelagert werden. Es gibt eine ganze Reihe von Spielteilen, die geladen werden können. Dabei ist aber zu beachten, dass dein Schiff gleichzeitig immer nur **unterschiedliche Spielteile** transportieren darf. Die unterschiedlichen Spielteile, die dein Schiff transportieren kann, sind: Pferd, Ochse, Pflug, Planwagen, Schriftrolle, Getreidesack, Familienmitglied, Kakaokorb, Teeballen, Schatzkiste. (Die drei zuletzt genannten können nur auf Inseln eingeladen werden.)

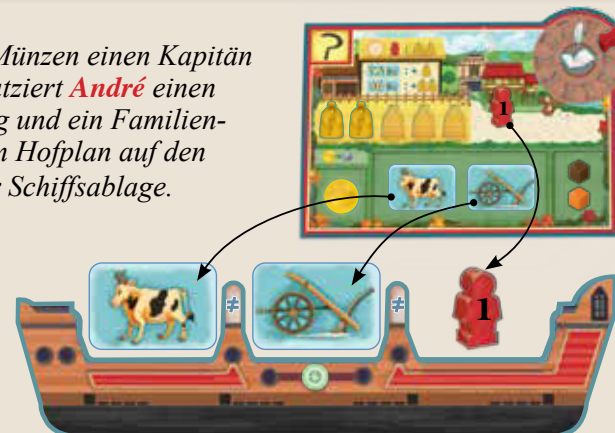
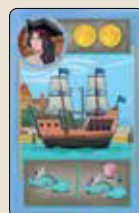
Wichtig: Alle Familienmitglieder gelten als dasselbe Spielteil (obwohl sie verschiedene Zahlen tragen). Das Gleiche gilt für Schatzkisten (obwohl sie unterschiedliche Belohnungen geben).

Um dein Schiff im Hafen zu beladen, platziere bis zu 3 unterschiedliche Spielteile, die du besitzt, auf deiner Schiffsablage (je 1 pro Laderaum). Du darfst weniger oder auch gar nichts laden. Ein Familienmitglied, das du auf einem Laderaum platzierst, muss vom Hof kommen.



Beispiel:

Nachdem er für 2 Münzen einen Kapitän angeheuert hat, platziert **André** einen Ochsen, einen Pflug und ein Familienmitglied von seinem Hofplan auf den Laderäumen seiner Schiffsablage.



3. Bewege dein Schiff

Bewege dein Schiff Schritt für Schritt entlang der verbundenen Wasserfelder. Es gibt 2 Arten von Wasserfeldern:

Zeit-Wasserfelder



und **Insel-Wasserfelder**



Die Bewegung über eine Wasserlinie zum nächsten Wasserfeld gilt als **1 Schritt**. Du darfst mehrere Schritte machen (oder keinen, falls du auf dem gewünschten Wasserfeld stehst). Die Bewegungskosten hängen dabei von deinem Kapitän ab:

- Der erste Schritt deiner Bewegung ist kostenlos. Das ist links unten auf deiner Kapitänskarte abgebildet.
- Für weitere Schritte, die du **zusätzlich** machen willst, musst du bestimmte Einflusssteine in den Vorrat zurücklegen. Dies ist rechts unten auf der Karte abgebildet.



Hinweis: Du darfst dich auf jedes Wasserfeld bewegen, ungeachtet ob sich darauf andere Schiffe befinden oder nicht.

Für jedes **Zeit-Wasserfeld**, das dein Schiff durchquert oder auf dem es seine Bewegung beendet, musst du 1 Zeit auf deiner Lebenszeitleiste abgeben.

Wenn du ein **Insel-Wasserfeld** betrittst, darfst du an der zugehörigen Insel anlegen. Falls du nicht anlegen willst, darfst du deine Bewegung fortsetzen. Solltest du aber anlegen, ist deine Bewegung **sofort zu Ende** (auch, wenn du dich nicht bewegt hast). Dein Schiff bleibt auf diesem Insel-Wasserfeld stehen und du darfst sofort beliebig viele der dort möglichen Inselaktionen durchführen:

• Verkauf von Gütern/Getreidesäcken

Zeigt die Insel eine grüne Tafel, darfst du beliebig viele der darauf abgebildeten Güter und/oder Getreidesäcke **von deiner Schiffsablage** in den Vorrat zurücklegen und erhältst jeweils sofort die darauf angegebenen Ruhmespunkte.

• Kakaokorb/Teeballen/Schatzkiste einladen

Gibt es einen Plättchenstapel auf der Insel, darfst du dir kostenlos das **oberste** Plättchen (Kakaokorb, Teeballen oder Schatzkiste) nehmen und es auf einen **leeren** Laderaum deiner Schiffsablage platzieren. (Eine Schatzkiste darfst du dir geheim ansehen, wenn du sie verdeckt in deinem Laderaum platzierst.)

• Stelle ein Familienmitglied auf einen Leuchtturm

Gibt es einen **leeren** Leuchtturm auf der Insel, darfst du ein Familienmitglied **von deiner Schiffsablage** darauf stellen, wenn du die Kosten zuvor zahlst. Diese sind neben dem **Feld des Leuchtturms** abgebildet. (Wird ein Planwagen benötigt, muss dieser von einem Laderaum deiner Schiffsablage in den Vorrat zurückgelegt werden. Einflusssteine werden hingegen stets von deinem Hofplan genommen.) Stelle dann dein Familienmitglied auf das Feld des Leuchtturms und erhalte **sofort** die darüber abgebildeten Ruhmespunkte.

Solange dein Familienmitglied auf diesem Feld steht, ist der Leuchtturm **besetzt** und **niemand** kann dort ein Familienmitglied einsetzen. Er wird erst wieder leer, falls das Familienmitglied darauf stirbt (siehe Abschnitt „Ein Familienmitglied stirbt auf See“ auf der nächsten Seite).

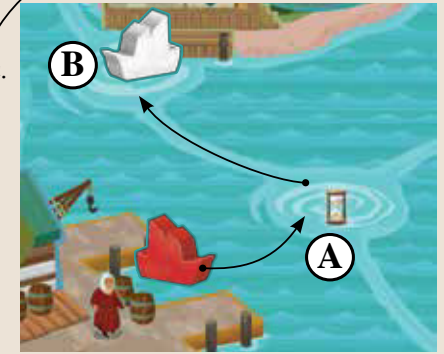
b) Deine Reise auf See fortsetzen

Wenn du deine Bewegung auf einem Zeit- oder Insel-Wasserfeld beginnst (und noch nicht in den Hafen zurückkehren willst), gelten dieselben Regeln wie gerade in Abschnitt „3. Bewege dein Schiff“ beschrieben.

Beispiel (fortgesetzt):

Nachdem **André** den Ochsen, den Pflug und ein Familienmitglied eingeladen hatte, bewegt er sein Schiff.

Für seinen ersten Schritt nach **(A)** muss er keine Einflusssteine abgeben. Da **(A)** aber ein Zeit-Wasserfeld ist, gibt er 1 Zeit beim Durchqueren ab. Er hätte seine Bewegung nun auch beenden können, fährt aber weiter nach **(B)**. Für diesen muss er 1 rosafarbenen Stein abgeben.



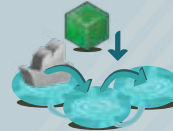
Beispiele für Symbole auf Kapitänskarten:



Für je 1 orange- und 1 rosafarbenen Stein, die du in den Vorrat legst, darfst du 1 zusätzlichen Schritt machen.



Für je 2 Einflusssteine (egal welche Farben), die du in den Vorrat legst, darfst du 1 zusätzlichen Schritt machen.

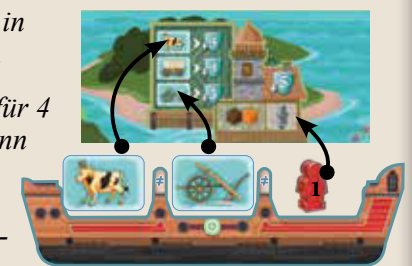
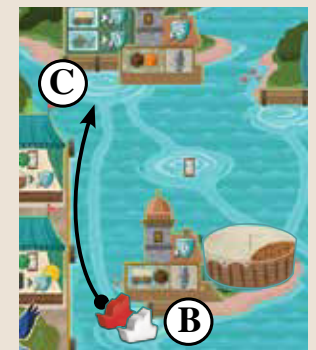


Für jeden grünen Stein, den du in den Vorrat legst, darfst du bis zu 2 zusätzliche Schritte machen.

Beispiel (fortgesetzt):

Wenn **André** sich dazu entschließen würde, an der Insel von Wasserfeld **(B)** anzulegen, wäre seine Bewegung vorbei und er dürfte beliebig viele der dort möglichen Aktionen durchführen. Da er aber keinen Planwagen an Bord hat, könnte er sein Familienmitglied nicht auf den Leuchtturm stellen. Auch hat er keinen freien Laderaum auf seiner Schiffsablage, um einen Kakaokorb einzuladen. Deshalb bewegt er sich lieber direkt weiter zu **(C)**, indem er einen weiteren rosafarbenen Stein zurück in den Vorrat legt. An dieser Insel legt er an.

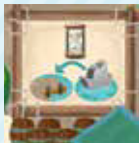
Er verkauft dort zunächst seinen Ochsen für 4 und seinen Pflug für 3 Ruhmespunkte. Dann gibt er noch 1 braunen und 1 orange-farbenen Einflussstein ab und stellt sein Familienmitglied auf das Feld des Leuchtturms. Hierfür erhält er sofort 5 Ruhmespunkte. Schließlich ist sein Zug beendet.



Vorrat

c) In den Hafen zurückkehren

Anstatt deine Reise fortzusetzen, darfst du sofort in den Hafen zurückkehren. Stelle dazu dein Schiff in den Hafen zurück und gib dafür genau **1 Zeit** ab (egal, von wo es kommt).



Entlade dann dein Schiff, indem du alle Spielteile von deiner Schiffsablage nimmst und auf deinem Hofplan ablegst. Anschließend daran legst **deinen Kapitän in die Schachtel zurück**. (Nach der Rückkehr in den Hafen wird der jeweilige Kapitän stets aus dem Spiel entfernt.)

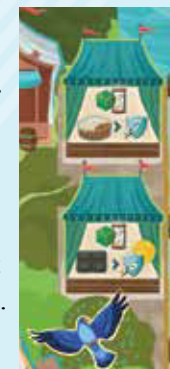
Erläuterungen

- Wenn du eine Schatzkiste auslädst, lasse sie zunächst verdeckt. Du darfst sie jederzeit aufdecken, um dir den Münzbetrag (bzw. Werkzeug) aus dem Vorrat zu nehmen und die Schatzkiste dann in die Schachtel zurückzulegen.
- Ist der Plättchenstapel einer Insel leer, kannst du dort keines mehr erhalten.
- Du darfst deine Ladung **nicht** einfach „über Bord werfen“, um Platz auf deinem Schiff (bzw. deiner Schiffsablage) zu schaffen.
- Solange dein Schiff auf See ist, stehen dir die darauf geladenen Spielteile **nicht** für eine Aktion im Dorf zur Verfügung. (Einen geladenen Ochsen darfst du z. B. weder bei der Ernte nutzen noch ihn am Markt verkaufen. Auch Kakaokörbe, Teeballen und Schatzkisten können immer erst nach der Rückkehr genutzt werden.) Allerdings zählen geladene Spielteile stets für die Voraussetzungen von Lebenszielkarten.
- Mit der Aktion „Familie“ darfst du kein Familienmitglied auf deinen Hof zurückholen, das auf einem Leuchtturm oder deiner Schiffsablage steht.
- Die Kapitäne sind absichtlich begrenzt. Wenn du keinen Kapitän anheuern kannst (weil die vorhandenen Kapitäne zu teuer oder alle Kapitänsstapel leer sind), darfst du aus dem Hafen **nicht** abfahren.
- Hast du einen Getreidesack auf dein Schiff verladen, kannst du ausnahmsweise insgesamt 6 Getreidesäcke besitzen (5 auf deinem Hofplan und 1 auf deiner Schiffsablage). Solltest du mit 1 Getreidesack auf deinem Schiff in den Hafen zurückkehren, aber noch insgesamt 5 Getreidesäcke auf deinem Hofplan haben, musst du den überschüssigen Getreidesack von deiner Schiffsablage zurück in den Vorrat legen.



Markt

Der Markttag wird ganz normal ausgelöst und durchgeführt. Allerdings kannst du jetzt jedes Mal, wenn du während eines Markttag an die Reihe kommst, entweder wie üblich einen Kunden bedienen **oder** an den neuen Marktständen 1 Kakaokorb oder 1 Teeballen verkaufen (aber nur solche, die du bereits von der See nach Hause gebracht hast, also nicht die noch auf deiner Schiffsablage liegen). Wie üblich ist der erste Verkauf für den „auslösenden Spieler“ frei, während alle folgenden Verkäufe zusätzlich 1 grünen Stein und 1 Zeit kosten. Verkaufst du 1 Kakaokorb, erhältst du sofort 7 Ruhmespunkte. Verkaufst du 1 Teeballen, erhältst du sofort 5 Ruhmespunkte und 1 Münze aus dem Vorrat. Verkaufte Kakaokörbe und Teeballen werden **in die Schachtel** zurückgelegt (sie sind absichtlich begrenzt). Diese 2 Marktstände sind stets geöffnet (während eines Markttag kann dort mehrmals verkauft werden).



Ein Familienmitglied stirbt auf See

Wenn eines deiner Familienmitglieder stirbt, das entweder auf einem **Leuchtturm** ODER deiner **Schiffsablage** stand, prüfe zunächst, ob es noch einen freien Platz in der Berufsgruppe „**Reise**“ (grüner Bereich) der Dorfchronik gibt. Wenn dem so ist, wird dein Familienmitglied dort wie üblich abgelegt. Sollte dort aber kein freier Platz mehr vorhanden sein, wird es **nicht** wie sonst auf den Friedhof gelegt, sondern stattdessen auf See bestattet! Lege es dazu auf ein **leeres Seebestattungsfeld** im Seereisebereich. Sind auf dem Feld Ruhmespunkte abgebildet, erhältst du diese sofort.

Spielende

Das Spielende wird wie üblich eingeläutet, wenn der letzte freie Platz in der Dorfchronik oder auf dem Friedhof belegt wird. Allerdings gibt es nun auch noch eine dritte Möglichkeit: Das Spielende wird ebenfalls eingeläutet, wenn das letzte freie Seebestattungsfeld belegt wird. Alle übrigen Regeln sind mit denen des Basisspiels identisch. (Lasst bei der Schlusswertung zudem die Reise-Wertung weg, da alle Ruhmespunkte vom Seereisebereich immer direkt verteilt worden sind.)



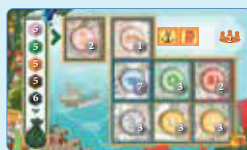
INN & PORT SPIELVORBEREITUNG



Folgt den Anweisungen für die Inn-Erweiterung auf Seite 2 in diesem Regelheft mit den folgenden Anpassungen bei diesen beiden Nummern:

1. Bevor ihr die **Personenkarten** mischt, entfernt die folgenden 4 Karten und legt sie in die Schachtel zurück: Graf, Reisender, Bote und Zöllner. Fügt stattdessen die 4 **Port-Personenkarten** aus der Port-Erweiterung hinzu: Admiral, Steuermann, Quartiermeister und Kartograph. (*Details zu diesen Karten findest du auf Seite 4 im Appendix.*)

12. Nehmt die **Aufbaukarten mit dem Bierkrug und dem Anker**. Wählt diejenige, die eurer Spieleranzahl entspricht, und legt sie neben den Spielplan.



Führt im Anschluss alle weiteren Vorbereitungen aus, die für die Port-Erweiterung notwendig sind, und zwar genauso wie auf Seite 4 in diesem Regelheft beschrieben.

Spielablauf

Es gibt keine spezifischen Änderungen im Spielablauf. Regeln, die die Inn-Erweiterung betreffen, findet ihr auf Seite 3 in diesem Regelheft. Regeln, die die Port-Erweiterung betreffen, findet ihr im vorangegangenen Kapitel.

Spielende

Das Spielende wird genauso eingeläutet, wie es im Abschnitt oben beschrieben ist. Auch die Schlusswertung wird wie üblich durchgeführt.



MARRIAGE



Endlich ist es so weit: Alle sind eingeladen, im Zeremonienbereich den Bund der Ehe mit einem Mitglied einer anderen einflussreichen Familie des Dorfes zu schließen.

Diese besondere Verbindung bleibt bestehen, bis der Tod oder das Ende des Spiels sie trennt.

Wer wird die Ehre haben, dein Familienmitglied zu heiraten?

MARRIAGE ERWEITERUNGSSPIELMATERIAL

16 Werkzeugplättchen



(gelten nicht als Güterplättchen)

16 Brotplättchen



2 Marriage-Schatzkisten
(zur Kombination mit Port)

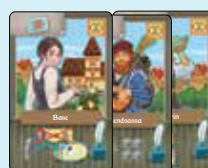


2 pinke Familienmitglieder



(das 3. ist nur für den Solo-Modus)

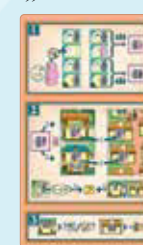
3 Marriage-Personenkarten
(zur Kombination mit Inn)



1 doppelseitiger Marriage-Spielplan



1 Übersichtskarte „Hochzeit“



(Rückseite ist für den Solo-Modus)

5 Marriage-Kundenplättchen
(mit zwei-Ringe-Symbol)

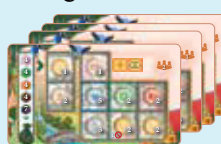


5 Familienmitglieder
(1 rot, 1 gelb, 1 blau, 1 weiß, 1 violett)



(alle mit der Zahl „1“)

16 Marriage-Aufbaukarten
(4 pro möglicher Kombination)



(alle Rückseiten mit pinkem Rahmen)

1 Würfel
(4-seitig)



A) Zeremonienbereich
B) Bäckerei
C) Dorfladen
D) Elternlückbereich

1 Peststein



SPIELVORBEREITUNG



Folgt den Anweisungen auf Seite 3 im Basisspiel-Regelheft mit den folgenden Anpassungen bei den aufgeführten Nummern:

1. Nachdem ihr den Basisspielplan ausgelegt habt, wird der **doppelseitige Marriage-Spielplan** links daneben platziert, zusammen mit den **Werkzeug- und Brotplättchen**, die daneben einen Vorrat bilden. (Die Rückseite des Marriage-Spielplans zeigt abgewandelte Boni im Zeremonienbereich. Die Wahl der Seite liegt bei euch.) Die beiden **pinken Familienmitglieder** und der 4-seitige **Würfel** werden ebenso bereitgelegt.

3. Jeder nimmt das zusätzliche **Familienmitglied** mit der „1“ und stellt es auf seinen Hofplan. (Ihr startet also mit fünf „1er“-Familienmitgliedern.)

6. Fügt die 5 **Marriage-Kundenplättchen** zu denen des Basisspiels hinzu. Bestückt den Markt anschließend wie üblich.

7. Da das Aktionsfeld „Heirat“ gelb ist und daher in der **Dorfchronik** zur Berufsgruppe „Hofplan“ gehört, gibt es dafür dort 1 zusätzlichen Platz im Spiel zu dritt und insgesamt 2 zusätzliche Plätze im Spiel zu viert und fünft.

12. Nehmt die **Aufbaukarten mit den zwei Ringen**. Wählt diejenige, die eurer Spieleranzahl entspricht, und legt sie neben den Spielplan. Legt auch die **Übersichtskarte „Hochzeit“** bereit.



SPIELABLAUF



Der Spielablauf ist weitgehend identisch mit dem des Basisspiels. Allerdings gibt es 2 neue Aktionsfelder im Dorf: „Schmuggler“ und „Heirat“. Um diese zu nutzen, musst du wie üblich einen Stein vom zugehörigen Aktionsfeld nehmen (oder die Ersatzaktion „Brunnen“ hierfür verwenden).



RUNDENABLAUF



Die Aktionsfelder „Schmuggler“ und „Heirat“ werden (wie auf der Aufbaukarte abgebildet) ebenfalls mit Einfluss- und Peststeinen zu Rundenbeginn bestückt. Denkt daran, den **zusätzlichen Peststein** in den grünen Beutel zu werfen, so dass insgesamt 7 Peststeine im Umlauf sind (wie auf der Karte angegeben).

Wichtig: Nur in der **1. Runde** werden **KEINE Steine** auf dem Aktionsfeld „Familie“ platziert. Ab der 2. Runde wird die übliche Anzahl (wie auf der Aufbaukarte angezeigt) auch dort platziert.

Hinweis: Die Ersatzaktion „Brunnen“ kann natürlich trotzdem auch schon in der 1. Runde für die Durchführung der Aktion „Familie“ verwendet werden.



SCHMUGGLER

Du kannst diese Aktion auf 3 verschiedene Arten nutzen (ohne jeweils ein Familienmitglied einzusetzen):

a) Verkaufe dem Schmuggler **beliebig viel Brot ODER Werkzeug** und erhalte **pro verkauftem Plättchen** (das du in den Vorrat zurück legst) 2 Ruhmespunkte. Gebe 1 grünen Einflussstein **und** 2 Zeit ab, um diese Aktion durchzuführen.

ODER

b) Bediene 1 Kunden in der **Warteschlange** (braun umrandete Felder). Lege dazu die geforderten Güter bzw. die geforderte Menge Getreidesäcke zurück in den Vorrat, nimm das entsprechende Kundenplättchen aus der Warteschlange und lege es verdeckt neben deinen Hofplan. **Zusätzlich** zu den geforderten Gütern und/oder Getreidesäcken musst du **1 beliebigen Einflussstein abgeben**.

Anschließend rutschen die Kunden in der Warteschlange der Reihe nach auf und es wird **sofort** 1 neuer Kunde vom verdeckten Stapel nachgezogen.

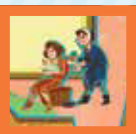
ODER

c) Nimm 2 Einflusssteine **unterschiedlicher Farbe** aus dem Vorrat **für** 1 Zeit.

Beispiel: Auf dem Aktionsfeld „Schmuggler“ liegen noch 1 grüner Einflussstein und 1 Peststein. **André** ist am Zug. Er nimmt sich den dort liegenden grünen Stein vom Aktionsfeld, zahlt 1 Zeit und nimmt sich 2 beliebige verschiedenfarbene Einflusssteine aus dem Vorrat.



Danach möchte **Konstanze** ebenfalls eine Aktion beim „Schmuggler“ durchführen. Sie nimmt den Peststein, legt ihn in den Vorrat und ebenso 3 Werkzeuge. Zusätzlich gibt sie insgesamt 4 Zeit (2 für den Peststein und 2 für die Aktion) und 1 grünen Stein ab, erhält aber sofort 6 Ruhmespunkte.



HEIRAT

Mit dieser Aktion schickst du ein Familienmitglied in den Zeremonienbereich.

Wichtig: Pro Spieler(-farbe) darf nie mehr als 1 Familienmitglied im Zeremonienbereich gleichzeitig stehen! (Es ist aber möglich, dass ein Familienmitglied im Zeremonienbereich stirbt und dadurch diese Aktion in derselben Runde erneut vom selben Spieler genutzt werden kann.)

Hast du noch **kein** Familienmitglied im Zeremonienbereich, kannst du eines von deinem Hofplan nehmen und auf **einem verfügbaren Rang** (von 1 bis 6) platzieren. Ein Rang ist verfügbar, wenn dort noch kein anderes Familienmitglied steht. Hierfür musst du 2 Zeit **und** 1 beliebigen Einflussstein abgeben.

Den abgebildeten Bonus entsprechend dem gewählten Rang erhältst du **sofort**. Die meisten dieser Boni sind bekannt bzw. selbsterklärend. Beachte, dass du auf Rang 3 eine **Auswahl** treffen musst, da du nur 1 der beiden abgebildeten Einflusssteine erhältst. Außerdem darfst du auf Rang 2 bzw. 4 (je nach Seite des Marriage-Spielplans), 1 beliebigen deiner Einflusssteine von deinem Hofplan gegen 1 bzw. 2 beliebige Einflusssteine aus dem Vorrat **tauschen**.

Hinweis: Ist bereits 1 **deiner** Familienmitglieder im Zeremonienbereich und du nimmst 1 Stein von diesem Aktionsfeld, musst du auf die Aktion verzichten.

Familienmitglieder im Zeremonienbereich werden während der **Hochzeit** möglicherweise verheiratet. Sie findet **am Ende jeder Runde im Anschluss an die Messe** statt, allerdings nicht nach der letzten Messe. (Es gibt also keine Hochzeit mehr, wenn das Spielende bereits eingeläutet wurde.)

Beispiel: **André** nimmt einen braunen Stein vom Aktionsfeld „Heirat“, legt ihn auf seinem Hofplan ab und platziert ein Familienmitglied (von seinem Hof) auf Rang 6 des Zeremonienbereichs. Hierfür gibt er 2 Zeit und den gerade genommenen braunen Einflussstein ab. Als Bonus erhält er sofort 3 Getreidesäcke (von Rang 6). Durch die Abgabe von 2 Zeit hat **André** den Federkiel auf seiner Lebenszeitleiste überschritten und muss nun eines seiner „1er“-Familienmitglieder sterben lassen. Er entscheidet sich für das eben im Zeremonienbereich eingesetzte und legt es in den gelben „Hofplan“-Bereich der Chronik. (In einem späteren Zug in dieser Runde könnte er daher wiederum ein Familienmitglied dort einsetzen.)





HOCHZEIT (AM RUNDENENDE NACH DER MESSE)



Jede Hochzeit besteht aus 3 Schritten, die nacheinander abgehandelt werden:

1. **Werft den 4-seitigen Würfel und platziert ein pinkes Familienmitglied**
2. **Verheiratet und bewegt eure Familienmitglieder**
3. **Erhaltet die jeweiligen Belohnungen**

1. Werft den 4-seitigen Würfel und platziert ein **pinkes Familienmitglied** (aus dem Vorrat) auf dem farblich markierten Rang entsprechend dem Würfelwurf. Sollte dieser Rang **bereits besetzt** sein, wird **weder** ein pinkes Familienmitglied platziert noch der Würfel erneut geworfen.

Hinweis: Falls aufgrund des Würfelwurfergebnisses ein pinkes Familienmitglied platziert werden müsste, aber **keines mehr** im Vorrat ist, nehmt dasjenige aus dem **Elternglückbereich** und platziert es im Zeremonienbereich (sollten dort zwei stehen, nehmt das, welches schon länger dort steht).

Die **beiden** Familienmitglieder, die nun auf den **beiden höchsten Rängen** stehen (Rang 1 ist der höchste und Rang 6 der niedrigste) werden „verheiratet“ (was lediglich bedeutet, dass sie so lange gemeinsam bewegt werden, bis eine von beiden Figuren stirbt oder durch die Aktion „Familie“ zurück zum Hofplan geholt wird). Derjenige, dessen Familienmitglied den **höheren** Rang hat, **wählt gleich zwischen Bäckerei** (oberes Gebäude) und **Dorfladen** (unteres Gebäude).



Im Spiel zu viert und fünft werden gleichzeitig ebenfalls die beiden Familienmitglieder auf dem **dritt- und vierthöchsten besetzten Rang** verheiratet. Wessen Familienmitglied auf dem dritthöchsten Rang steht, hat ebenso das letzte Wort, wenn Bäckerei oder Dorfladen gewählt wird.

2. Bewegt zunächst die **Paare von Bäckerei** und Dorfladen (also Familienmitglieder der Spieler, die bei der vorherigen Hochzeit verheiratet wurden) **zum Elternglückbereich**. Danach versetzt ihr die **gerade verheirateten Paare** (bei Schritt 1.) **vom Zeremonienbereich zur Bäckerei** oder zum Dorfladen (je nach Wahl des höherrangigen Familienmitglieds). Zuletzt werden **alle** Familienmitglieder **ohne Partner** (Unverheiratete sowie Witwen und Witwer) aus allen Bereichen des Marriage-Spielplans zurück auf den eigenen Hofplan gestellt.

Spieler, dessen Familienmitglied **vom Zeremonienbereich** zu deren Hofplan **zurückgestellt** wurde (also Unverheiratete), **dürfen in diesem Moment** 1 beliebigen Einflussstein abgeben, um 1 Brot oder 1 Werkzeug zu erhalten.

All diese „automatische Bewegung“ von Familienmitgliedern (mit oder ohne Partner) findet **nur während** der Hochzeit statt. Wie üblich kann mit der Aktion „Familie“ ein eigenes Familienmitglied auch vom Marriage-Spielplan zurück zum eigenen Hofplan geholt werden. (Wenn diese vom Zeremonienbereich kommt, kann sie hierbei kein Brot oder Werkzeug für 1 Stein kaufen.)

Falls ein **pinkes Familienmitglied zwischen** Bäckerei und Dorfladen „entscheiden müsste“ (weil es das Höherrangige ist), wird der 4-seitige Würfel geworfen, um festzulegen, wohin sich das gerade verheiratete Paar bewegt. (Jeweils 2 Farben des Würfels sind Bäckerei bzw. Dorfladen zugeordnet.)

Die Plätze in Bäckerei und Dorfladen sowie im Elternglückbereich sind **nicht** begrenzt (im Spiel zu viert und fünft können also auch 2 Paare auf einem der beiden Gebäude gemeinsam stehen; sich also für dasselbe entscheiden).

Beispiel:

Birgit, Konstanze, Emma und **André** haben im Verlauf der 3. Runde jeweils 1 Familienmitglied im Zeremonienbereich platziert. Nun, da die Messe vorüber ist, wird der 4-seitige Würfel geworfen. Er zeigt die Farbe von Rang 2. Da dieser nicht besetzt ist, wird ein pinkes Familienmitglied dort platziert. Allerdings ist keines mehr im Vorrat, weswegen ein pinkes Familienmitglied aus dem Elternglückbereich genommen und mit **Birgits** Familienmitglied vermählt wird. Zugleich werden **Konstanzes** und **Emmas** Familienmitglieder vermählt (da im Spiel zu viert zwei Vermählungen stattfinden – falls möglich). **Emmas** Familienmitglied auf der Bäckerei (das dort alleine steht, weil das Familienmitglied eines anderen Spielers in der abgelaufenen Runde dort „gestorben“ ist) als auch **Andrés** Familienmitglieder vom Zeremonienbereich und dem Elternglückbereich werden zurück auf ihren jeweiligen Hof zurückgestellt. Hierbei hat **André** sofort die Möglichkeit für 1 Einflussstein beliebiger Farbe entweder 1 Brot ODER 1 Werkzeug zu kaufen (wegen seines zurückkehrenden Familienmitglieds vom Zeremonienbereich). Die beiden neuen Paare bewegen sich nun entweder zur Bäckerei oder zum Dorfladen, was letztlich jeweils von **Birgit** und **Konstanze** entschieden wird. Im nächsten Schritt erhalten **Konstanze** und **Emma** jeweils entweder 2 Brote ODER 1 Brot und 2 Getreidesäcke – nach ihrer Wahl. **Birgit** hingegen wird entweder 2 Werkzeuge ODER 1 Werkzeug und 1 rosa- und 1 orangefarbenen Einflussstein nehmen dürfen.



3. Nun erhält jeder von euch für eigene Familienmitglieder eine Gunst – je nachdem in welchem Bereich sich diese befinden.

Paare im **Elternglücksbereich** erwarten „Zwillinge“:

- **Jeder** Spieler erhält für **jedes eigene Familienmitglied** in diesem Bereich (das ja Teil eines Paares ist) genau 1 Familienmitglied seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat, das auf den eigenen Hofplan gestellt wird. (Wie üblich nehmt ihr dort das Familienmitglied mit der kleinsten verfügbaren Zahl.)

Hinweis: Diese Gunst erlaubt es **nicht**, Familienmitglieder vom Spielplan zurück zum eigenen Hof zu holen (wie es bei der Aktion „Familie“ erlaubt ist).

Paare in **Bäckerei** und **Dorfladen** erhalten eine Gunst nach Wahl:

- Für **jedes eigene Familienmitglied** in der Bäckerei erhaltet ihr entweder 2 Getreidesäcke und 1 Brot ODER 2 Brote.
- Für **jedes eigene Familienmitglied** im Dorfladen erhaltet ihr entweder 2 Einflusststeine und 1 Werkzeug ODER 2 Werkzeuge.

Schließlich beginnt eine neue Runde.



BROT UND WERKZEUG

Brot kann entweder verwendet werden, um Familienmitglieder bei Schritt 2 der Messe in der Kirchenhierarchie aufsteigen lassen; wobei du für jede Stufe, die ein Familienmitglied aufsteigen soll **je** 1 Brot zahlen musst (anstatt der Anzahl Getreidesäcke – was du aber pro Stufe jeweils neu entscheiden kannst).

ODER 1 Brot kann **jederzeit** verwendet werden, um die Zahl auf einem eigenen Familienmitglied, das noch nicht verstorben ist, um **genau 1** zu erhöhen. Hierzu legst du dieses Brotplättchen unter dein gewähltes Familienmitglied. Von nun an zählt es zur „nächsten Generation“ (also als nächsthöhere Zahl).

Wichtig: Unter ein Familienmitglied kann jeweils nur **einmal** im Spiel 1 Brot gelegt werden! Hierfür muss es sichtbar sein (also nicht im schwarzen Beutel) und aufrecht (also „lebend“) auf dem Spielplan oder eigenen Hof stehen. Stirbt ein Familienmitglied, das ein Brot „trägt“, lege das Plättchen zurück in den Vorrat.



Beispiel:

André hat gerade den Federkiel auf seiner Lebenszeitleiste überschritten und muss nun eines seiner Familienmitglieder sterben lassen. Er hat zwei Familienmitglieder mit der Zahl „1“, drei mit der Zahl „2“ und eines mit der Zahl „3“ auf dem Spielplan. Er verwendet nun die beiden zuvor erhaltenen Brote und legt jeweils eines unter seine beiden noch „lebenden“ Familienmitglieder mit der Zahl „1“.

Da diese beiden nun als „gleichwertig“ zu den Familienmitgliedern mit der Zahl „2“ gelten, wählt er sein Familienmitglied, das auf der nördlich benachbarten Burg im Reisebereich steht und legt es auf einen freien Platz im entsprechenden Bereich der Dorfchronik.



Ein **Werkzeug** kann bei der Aktion „Handwerk“ eingesetzt werden, um **dasselbe** soeben hergestellte Gut sofort ein **zweites** Mal zu erhalten. (In der Brauerei produzierst du also beispielsweise 4 Bier durch den Einsatz von 1 Werkzeug und Zeit bzw. Getreide. In der Mühle erhältst du 4 Münzen, wenn du 1 Werkzeug, 2 Zeit und 2 Getreidesäcke abgibst. Und so weiter.)

Für diese „Verdoppelung“ wird also nur das 1 eingesetzte Werkzeug zurück in den Vorrat gelegt (es fallen keine weiteren Kosten wie Zeit, Getreidesäcke oder Einflusststeine an, um mit 1 Werkzeug das Gleiche nochmals herzustellen).

Wichtig: Pro Handwerksaktion kann stets nur 1 Werkzeug eingesetzt werden!

Hinweis: Brot und Werkzeug gelten nicht als Güter und können daher nicht als Privileg der 3. Stufe in der Ratsstube gewählt werden. Auch kann mit 1 Werkzeug das Privileg der 3. Stufe dort nicht verdoppelt werden.

Beispiel:

Konstanze möchte eine Aktion in den Ställen ausführen. Sie nimmt also 1 Einflusststein vom Aktionsfeld „Handwerk“ und platziert ein Familienmitglied von ihrem Hofplan auf den Bereich unterhalb der Ställe. Dann zahlt sie insgesamt 6 Zeit (3 für die Ausbildung und weitere 3 für die Zucht) sowie 1 Werkzeug und kann nun entscheiden, ob sie entweder 2 Ochsen oder 2 Pferde aus dem Vorrat nimmt. (Sie dürfte nicht 1 Ochsen und 1 Pferd nehmen.) **Konstanze** entscheidet sich für die 2 Pferde (das verwendete Werkzeug legt sie zurück in den Vorrat).



Ein Familienmitglied stirbt

Sollte ein Familienmitglied in einem Bereich des Marriage-Spielplans sterben, wird es auf einen freien „gelben“ Platz der Dorfchronik gelegt (falls verfügbar). (Dies muss nicht ein Platz mit Marriage-Symbol sein.) Sind dort bereits alle gelben „Hofplan“-Plätze belegt, wird es wie üblich auf den Friedhof gelegt.

Hinweis: Falls das „gestorbene“ Familienmitglied mit einem pinken Familienmitglied vermählt war, wird Letzteres sofort zurück in den Vorrat gelegt.

Marriage mit Inn und/oder Port

Diese neue Erweiterung kann mit allen anderen Erweiterungen kombiniert werden. Folgt den Anweisungen für die Spielvorbereitung der jeweils verwendeten Erweiterungen in diesem Regelheft mit den folgenden Anpassungen:

- Beim Spiel mit der **Inn-Erweiterung** fügt die 3 **Marriage-Personenkarten** den 30 Personenkarten hinzu, bevor ihr die Karten mischt. Bildet dann 3 Stapel zu je 11 Karten und platziert diese 3 Personenstapel **offen** auf dem Inn-Spielplan.
- Beim Spiel mit der **Port-Erweiterung** fügt die 2 **Marriage-Schatzkisten** den 6 Schatzkisten hinzu, bevor ihr die Kisten mischt und einen verdeckten Stapel bildet. Platziert diesen dann wie üblich auf der „Schatzinsel“.
- Nehmt die **Aufbaukarten mit den zwei Ringen** und den **entsprechenden Erweiterungs-Symbolen**. Wählt diejenige, die eurer Spieleranzahl entspricht, und legt sie neben den Spielplan.

Spielablauf

Es gibt keine zusätzlichen Regeln für den Spielablauf mit mehreren Erweiterungen. Es gelten also die Regeln der jeweils verwendeten Erweiterungen.

Spielende

Das Spielende wird wie üblich eingeläutet, wie es im Abschnitt „Spielende“ des Basisspiels (bzw. für das Spiel mit der Port-Erweiterung auf Seite 7) beschrieben ist. Auch die Schlusswertung wird wie üblich abgehandelt.

