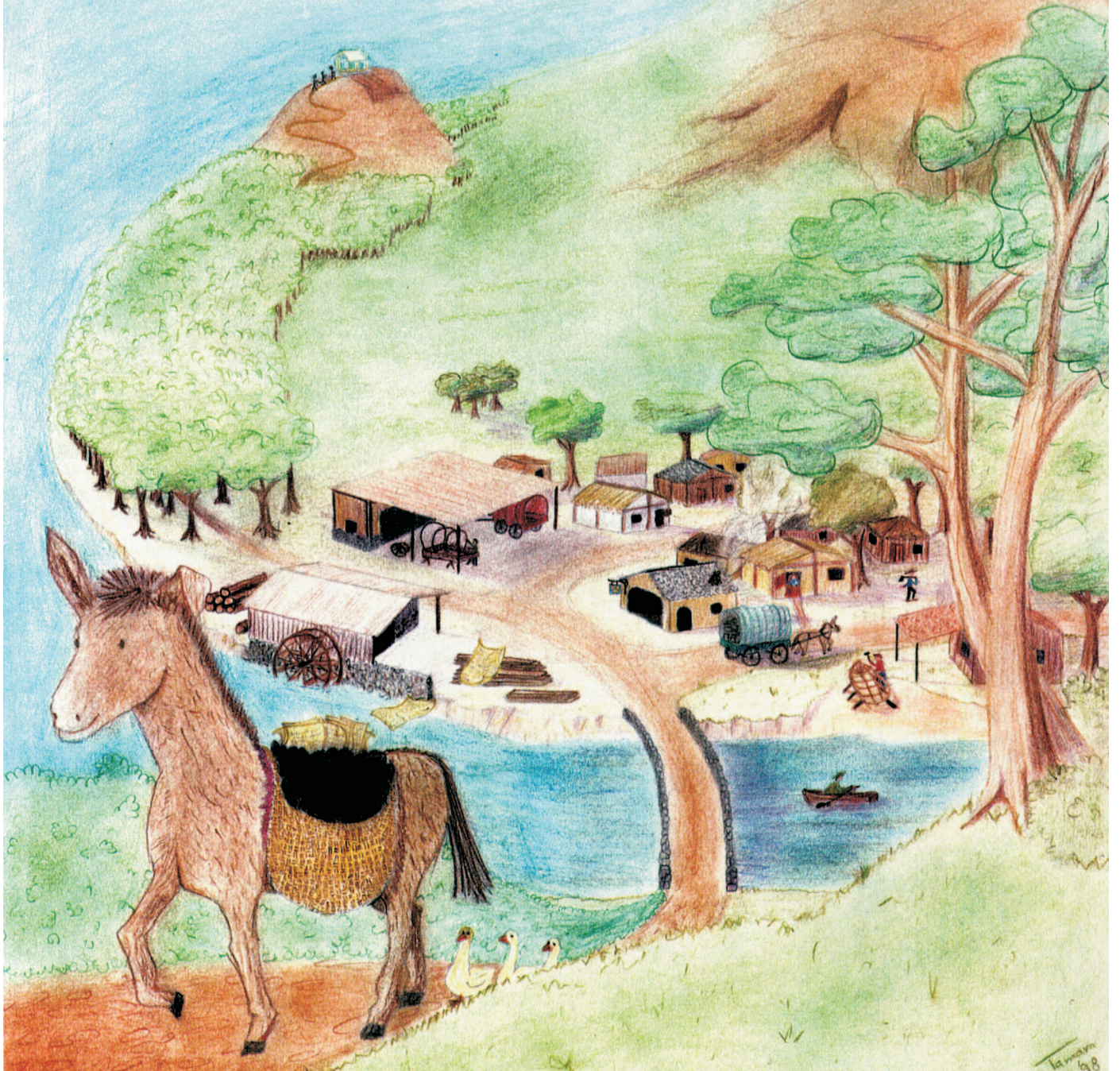


R & A B & T S

SPIELREGEL



ROADS & BOATS - dritte Edition. Für 1 - 4 Spieler ab 14 Jahren. Spieldauer ungefähr 3 bis 4 Stunden. Entworfen von Jeroen Doumen und Joris Wiersinga. Gestaltung: Herman Haverkort und Tamara Jannink. Deutsche Übersetzung: Michael Stubenrauch. Korrektur: Birgit Hugk und Torsten Hintz. Getestet von (vielen Dank!): Arnold Crans, Bram van Dam, Maurice Dekker, Gerben Dirksen, Bianca van Duyl, Mirjam Gorter, Herman Haverkort, Guido van den Heuvel, Marc Jager, Tamara Jannink, Lars Faulenbach, Evert-Jan van der Kaa, Mark-Jan Lenstra, Ragnar Krempel, Corné van Moorsel, Gerard Mulder, Viktor Müller, Richard Renes, Pieter Simoons, Chantal Smulders, Samuel le Wallon, Srecko Suznjevic, Ties-Jan Kluter, Autoren und anderen; Bitte entschuldige, wenn du nicht genannt wirst. Verlag: Splotter Spellen BV - Zijpendaalseweg 17 - NL-6814 CB Arnhem - www.splotter.de. © 2003 Splotter Spellen BV

Abriss: Seite 5

Ausstattung: Seite 5

Spielablauf: Seite 7

Produktion & Vermehrung: Seite 8

Bewegungsphase: Seite 10

Bauphase: Seite 12

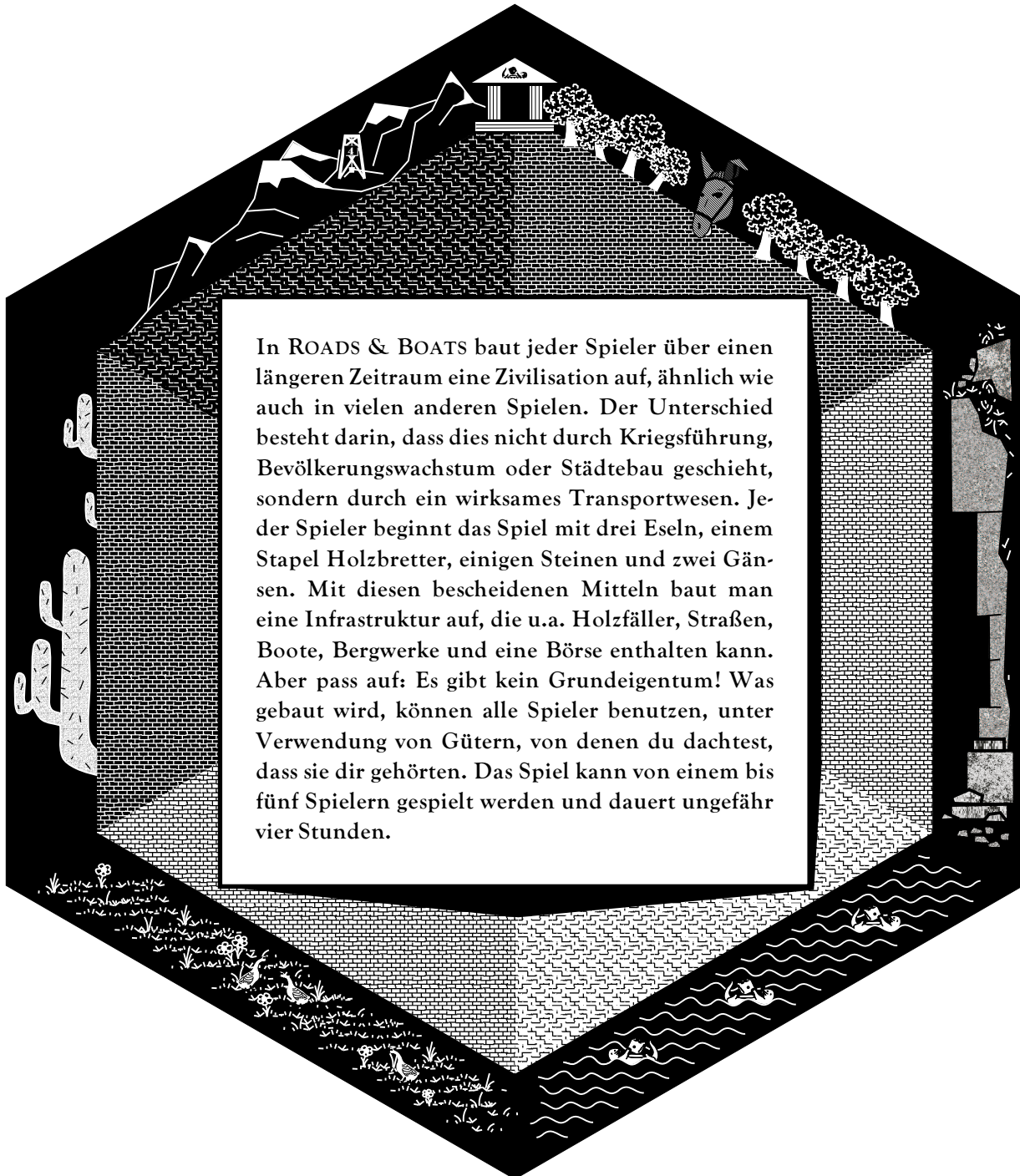
Wunderphase: Seite 15

Forschung: Seite 16

Konflikt: Seite 17

Ende des Spieles: Seite 19

Tabellen: auf der Rückseite



In **ROADS & BOATS** baut jeder Spieler über einen längeren Zeitraum eine Zivilisation auf, ähnlich wie auch in vielen anderen Spielen. Der Unterschied besteht darin, dass dies nicht durch Kriegsführung, Bevölkerungswachstum oder Städtebau geschieht, sondern durch ein wirksames Transportwesen. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit drei Eseln, einem Stapel Holzbretter, einigen Steinen und zwei Gänsen. Mit diesen bescheidenen Mitteln baut man eine Infrastruktur auf, die u.a. Holzfäller, Straßen, Boote, Bergwerke und eine Börse enthalten kann. Aber pass auf: Es gibt kein Grundeigentum! Was gebaut wird, können alle Spieler benutzen, unter Verwendung von Gütern, von denen du dachtest, dass sie dir gehörten. Das Spiel kann von einem bis fünf Spielern gespielt werden und dauert ungefähr vier Stunden.



ROADS & BOATS wird nach einer bestimmten Zugfolge gespielt. Jeder Zug besteht aus vier Phasen. Die Phasen werden von den Spielern gleichzeitig abgewickelt.

Die Spieler beginnen mit der *Produktionsphase*, in der alle Hersteller Güter oder Waren produzieren. *Rohstoffherzeuger* produzieren in jeder Produktionsphase die benötigten Rohstoffe, wie zum Beispiel ein Holzfäller, der in jeder Produktionsphase eine Einheit Baumstämme fällt. *Weiterverarbeitende* Betriebe produzieren in jeder Produktionsphase fertige Waren, aber nur, wenn genug Rohstoffe vorhanden sind. Zum Beispiel schneidet das Sägewerk in der Produktionsphase Baumstämme zu Brettern.

Dann können die Spieler mit der *Bewegungsphase* beginnen, in der sie jedes ihrer Transportmittel gemäß seinen Eigenschaften bewegen dürfen. Die Transporter bewegen Güter von einem Feld zum anderen, um neue Güter herzustellen oder neue Gebäude zu bauen. Im Laufe des Spiels ist es den Spielern möglich die Transporteffektivität zu verbessern, indem sie verbesserte Transportmittel einsetzen, um sowohl mehr zu befördern, oder auch ihre Reichweite auszudehnen.

Als Nächstes folgt die *Bauphase*. Die Spieler dürfen auf den Feldern Gebäude bauen, auf denen sie ihre Transportmittel und die dafür benötigten Güter haben. Diese Gebäude produzieren in der nächsten Bauphase wiederum selbst Güter. Die Spieler dürfen außerdem neue Transportwege bauen, um mit ihren Transportmitteln zu neuen Feldern zu gelangen. Sie dürfen auch Mauern aufstellen, um zu verhindern, dass andere Spieler Güter stehlen, die man selbst brauchen kann.

Am Ende des Zuges kommt die *Wunderphase*, in der alle Spieler dazu beitragen können, durch ihre Wunderbausteine ein Wunder fertigzustellen. Wenn dies geschafft ist, endet das Spiel. Der Spieler, der bis dahin den größten Reichtum (vor allem in Form von Aktien) erworben hat, gewinnt das Spiel. Die Spieler können die Spiellänge beeinflussen, indem sie mehr Wunderbausteine anbauen oder darauf verzichten.

Nach der Wunderphase beginnt der nächste Zug erneut mit der Produktionsphase.

Praktische Ratschläge für das erste Spiel: ROADS & BOATS ist eines der Spiele, die man spielen kann, ohne die gesamten Regeln genau zu kennen. Vieles erklärt sich

beim Spielen. Die *Spielhilfen* beinhalten eine Zusammenfassung der wichtigsten Regeln. Benutze sie! Für strategische Ratschläge und für das Einpersonenspiel siehe in das Szenarienbuch.

Dieses Buch soll alle Fragen bezüglich der Spielregel beantworten. Wenn trotzdem Regelunklarheiten auftreten, dann schreibe uns. Bitte versuche deine Fragen so zu formulieren, dass wir sie mit "Ja, weil..." oder "Nein, weil..." beantworten können. Für einige Fragen kannst du vorab auch auf unsere Webseite schauen. Unsere Adresse findest du auf der Innenseite des Deckblattes.

AUSSTATTUNG

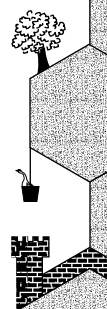
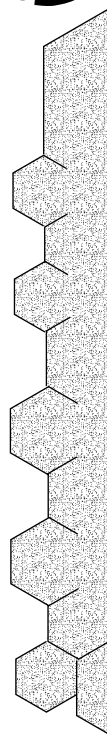
Für jeden Spieler (rot, gelb, grün oder blau) gibt es:

- ☞ 30 hölzerne Transporter, 15 Mauern (Holzstäbchen) und 2 Holzscheiben in der Farbe des Spielers;
- ☞ 40 Wunderbausteine aus Pappe in der Farbe des Spielers;
- ☞ 1 Startplatzhaus in der Spielerfarbe (aus technischen Gründen sind das rote und das gelbe Haus dreifach vorhanden, es wird aber nur eins von jedem benötigt);
- ☞ 1 Forschungstafel;
- ☞ 8 Forschungsmarker (Glassteine);
- ☞ 1 Spielhilfe mit den wichtigsten Regeln.



Außerdem gibt es:

- ☞ 15 neutrale Mauern (farblose Holzstäbchen);
- ☞ 33 neutrale (weiße) Wunderbausteine;
- ☞ 18 Bergwerke (braune Holzzylinder);
- ☞ 18 Tütchen, die zu den Bergwerken gehören;
- ☞ einen Bogen Aufkleber;
- ☞ verschiedene Typen von Gütern (kleine Pappvierecke) und Gebäuden (große Vierecke); es sollen drei Bögen Cx3 und ein Bogen Dx1 vorhanden sein;



VORBEREITUNG

VORBEREITUNG

- ? 140 sechseckige Geländefelder; es sollen drei Bögen **Ax3** und ein Bogen **Bx1** vorhanden sein;
- ? Plastikblatt;
- ? einen wasserlöslichen Stift;
- ? ein Spielbrett in zwei Teilen, darauf die Tempelreihe (oben, siehe Nummer 1 in die Figur in der rechten Spalte), das Wunder (2), die Phasentafel, die die vier Phasen des Spiels zeigt (3), und die Reihenfolgetafel (4), mit den Ziffern 1 bis 6;
- ? einen zusätzlichen Glasstein (für die Phasentafel);
- ? Regelbuch und Szenarienbuch.

Wenn du jemals mehr Güter, Gebäude, Mauern oder farbige (nicht weiße) Wunderbausteine brauchst, kannst du dir diese selbst herstellen. Der Vorrat an Plättchen soll das Spiel nicht begrenzen.

SPIELVORBEREITUNG

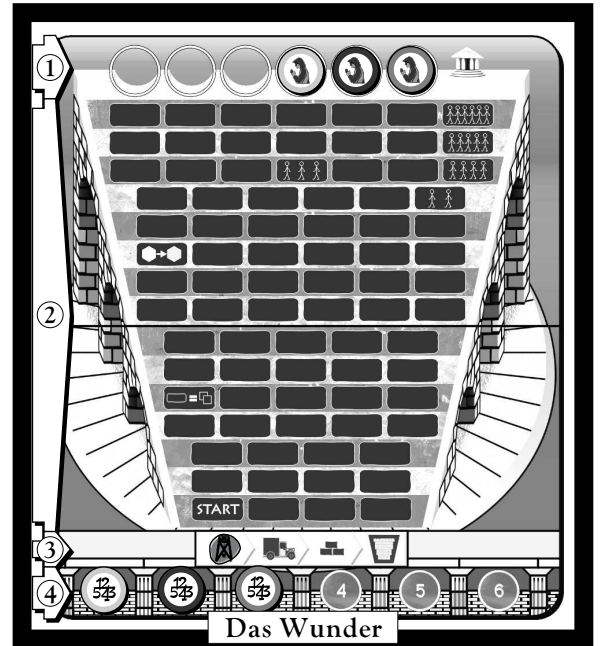
Die Aufkleberbögen enthalten eine Reihe Bergwerksnummern und 8 Aufkleber in Spielerfarben. Klebe für jede Nummer einen Aufkleber auf ein Bergwerk und den anderen auf ein Tütchen. Klebe die Aufkleber in den Spielerfarben auf die entsprechenden Holzscheiben. Für jeden Spieler gibt es eine betende Figur und einen Reihenfolgemarken.

VOR JEDEM SPIEL

Der Spielplan kann so groß werden wie das Plastikblatt. Denk daran, dass du rund um den Spielplan genug Platz für die Spielhilfen, die Forschungstabellen, das Wunder und die Schachtel mit dem anderen Spielmaterial lässt. Die Wundertafel ist so aufzustellen, dass jeder Spieler sie sehen kann. Lege einen Glasstein auf die Phasentafel. Die Geländeplättchen, die Gebäude und die Güter sind so zu platzieren, dass sie von den Spielern leicht zu erreichen sind. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die entsprechenden Transportmittel, Mauern und Wunderbausteine, ein Startplatzhaus, eine Forschungstabelle und eine Spielhilfe. Bedecke jedes Symbol der Forschungstabelle mit einem Forschungsmarker (Glasstein).

AUFBAU DER SPIELWELT

Die Spielwelt besteht aus sechs unterschiedlichen Typen von sechseckigen Geländefeldern (einige der Geländefelder zeigen ein Flussegment):

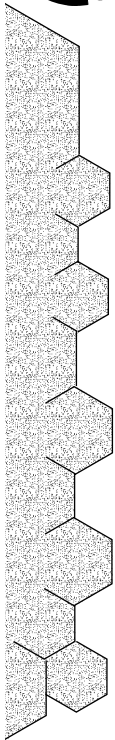


- ? Wälder (dunkelgrün)
- ? Weiden (hellgrün)
- ? Felsen (grau)
- ? Berge (braun)
- ? Wüste (gelb) und
- ? das Meer (blau).

Es gibt zwei Möglichkeiten das Spielfeld zu gestalten. Entweder du hältst dich an das Szenarienbuch, oder gestaltest die Welt nach deinen Vorstellungen. Erfahrene Spieler können sich ein Spielfeld nach den folgenden Regeln gestalten.

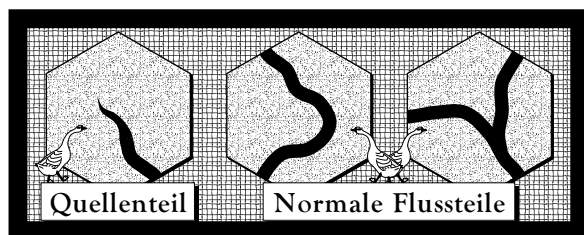
Weltgröße Lege die Spielfeldgröße fest. Nimm ungefähr zehn Geländefelder pro Spieler. Die Zahl der Meeresfelder kann nach Belieben variieren. Wenn man eine lange Aufbauphase anstrebt, kann man die Anzahl der Geländefelder erhöhen, um erst später auf Mitspieler zu treffen. Um früher auf Mitspieler zu treffen, benutzt man weniger Geländefelder. Unserer Meinung nach ist es ratsam, jedem Spieler genügend Zeit zum Besiedeln zu geben, bevor es zu einem Aufeinandertreffen der Mitspieler und damit zu eventuellen Auseinandersetzungen kommt. Wird eine größere Anzahl Meeresfelder eingesetzt, kommt es zu einem feindseligeren Spiel.

Startspieler Der Spieler, der den Vorschlag machte **ROADS & BOATS** zu spielen, beginnt mit dem Auslegen der Geländefelder.



Platzierung der Geländefelder Im Uhrzeigersinn nimmt jeder Spieler nacheinander zwei Geländefelder und platziert diese, eins nach dem anderen, angrenzend an schon liegende Teile. Jedes Geländefeld, außer den Flussteilen kann beliebig platziert werden.

Flüsse Flüsse folgen ihrem natürlichen Verlauf. Man darf kein Flussteil so legen, dass der Fluss ohne Quelle endet oder ein anderer Fluss nicht mehr vollendet werden kann. Beispielsweise darf man das letzte gerade Flussteil nicht mehr verwenden, wenn es anderswo gebraucht wird, und man darf keinen neuen Flusslauf mehr beginnen, wenn es keine Quellenteile mehr gibt. Ein Fluss darf den Spielplan nicht verlassen.



Deckblatt des Spielplans Lege das Plastikblatt so über den Spielplan, dass alle Geländefelder abgedeckt sind, und klebe es mit Klebestreifen fest.

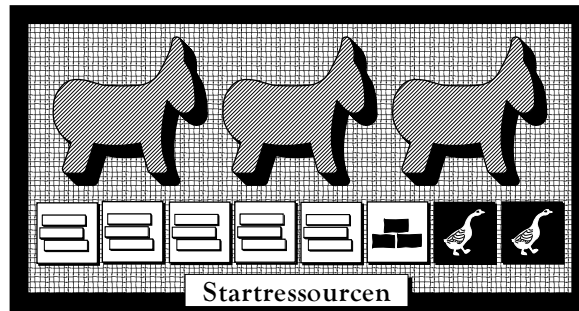
FESTSTELLUNG DER REIHENFOLGE

Lege die betenden Figuren in ein Gefäß und nimm sie nacheinander heraus, um sie mit dem Gesicht zum Tempel in einer Reihe abzulegen. Die erste Figur wird direkt neben den Tempel gelegt, die zweite dahinter usw. Die übereinstimmenden Reihenfolgemarken werden in derselben Reihenfolge von links nach rechts auf die Reihenfolgetafel gelegt. Das heißt, auf dem ersten Platz liegt der Reihenfolgemarken mit der Farbe der betenden Figur, die am weitesten von Tempel entfernt ist.

Der Spieler, dessen betende Figur am weitesten vom Tempel entfernt ist, sucht sich als Erster seinen Startplatz auf dem Spielplan aus, dann geht es der Reihe nach zurück. Der Spieler, dessen Figur dem Tempel am nächsten steht, wählt also zuletzt seinen Startplatz.

STARTPLATZ UND RESSOURCEN

Jedes Geländefeld darf als Startplatz ausgewählt werden, vorausgesetzt zwischen dem eigenen Startplatz und den Startplätzen der benachbarten Mitspieler befindet



sich mindestens ein leeres Feld. Es ist ratsam, den Startplatz in der Nähe eines Fels-, eines Wald- und eines Weidegeländes zu wählen. Indem man sein Startplatzhaus und die Startressourcen auf ein Geländeteil legt, markiert man dieses als sein Startfeld. Lege 3 Esel, 5 Bretterstapel, 1 Einheit Steine und 2 Gänse ab. Bei einigen Spielplänen kann es ratsam sein, die Startplätze von den Spielern nicht frei wählen zu lassen, sondern sie vorher zu bestimmen. In manchen Szenarien sind die Startfelder schon vorgegeben.

SPIELABLAUF

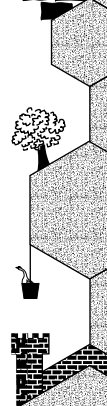
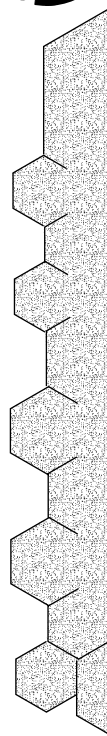
ALLE Spieler starten das Spiel gleichzeitig. Jeder Spielzug teilt sich in vier Phasen:

1. Produktion und Vermehrung
2. Bewegung
3. Bauen
4. Wunderbau

Während des ganzen Spiels wird der Glasstein auf der Phasentafel benutzt um zu zeigen, in welcher Phase sich das Spiel befindet.

Im Prinzip absolvieren alle Spieler jede Phase gleichzeitig. Innerhalb einer Spielphase kann es jedoch zu einer Konfliktsituation kommen, bei der die Spielereihenfolge entscheidend ist. Jeder Spieler darf zu Beginn einer Spielphase Vorschläge zur Reihenfolge machen. Hierbei ist nach den Regeln auf Seite 17 zu verfahren.

Wenn die Spielreihenfolge allerdings nicht am Anfang einer Phase entschieden wurde und eine Konfliktsituation entsteht, muss nach der Reihenfolge auf der Reihenfolgetafel gezogen werden.



PRODUKTION & VERMEHRUNG

IN der Produktionsphase werden alle Geländefelder überprüft, auf denen es zu einer Produktion kommen könnte. Die Produktion findet statt auf Geländefeldern mit Rohstoffzeugern, mit weiterverarbeitenden Betrieben und auf Weiden, die Viehbestand enthalten. Außerdem kann Forschung betrieben werden. Dies wird in einem anderen Teil der Spielregeln erklärt. Einige Güter (Steine, Brennstoff) können sowohl von Rohstoffherstellern als auch von weiterverarbeitenden Betrieben produziert werden.

ROHSTOFFHERSTELLER

Die großen eingekreisten Spielmarker (Steine, Baumstämme usw.) stellen die Rohstoffhersteller dar. Jeder produziert in der Produktionsphase einen entsprechenden Rohstoff. Sie produzieren auch, wenn kein Transporter auf dem Feld steht. Der produzierte Rohstoff kann auf das Feld oder auf einen Transporter auf diesem Feld gelegt werden. In einem Konfliktfall siehe die Regeln über die Spielerreihenfolge in einer Konfliktsituation (Seite 17).

Rohstoffhersteller sind Holzfäller (Baumstämme), Steinbrüche (Steine), Lehmgruben (Lehm), Bohrseln (Brennstoff) und Bergwerke (Gold und Eisen). Siehe Bilder auf der Rückseite der Spielregel.

Bergwerke Bergwerke haben einen variablen Ertrag. Bei jedem Zug wird für jedes Bergwerk eine Spielmarke zufällig aus dem mit der Bergwerksnummer gekennzeichneten Tütchen gezogen und auf das Geländefeld oder auf einen Transporter auf dem Feld gelegt. Die Spielmarke ist entweder Eisen oder Gold. Bergwerke mit leeren Tütchen produzieren nichts.

WEITERVERARBEITENDE BETRIEBE

Weiterverarbeitende Betriebe sind durch die großen Marker mit dem Symbol ihres Produkts gekennzeichnet. Weiterverarbeitende Betriebe fertigen nur dann das gewünschte Produkt, wenn die benötigten Rohstoffe erhältlich sind.

Wenn mehr als ein Satz an Rohstoffen verfügbar ist, fertigen die weiterverarbeitenden Betriebe so viele Waren, wie es deren Kapazität zulässt. Die Kapazität eines Betriebes ist die Anzahl der Waren, die er in einer Runde produzieren kann. Beispiel: Ein Sägewerk produziert 2 Stapel Bretter aus einer Einheit Baumstäm-

me, 4 Stapel aus 2 und 6 Stapel aus 3 Einheiten Baumstämme. Die Kapazität eines Sägewerks ist 6. Das heißt, wenn mehr als 3 Einheiten Baumstämme vorhanden sind, werden trotzdem nicht mehr als 6 Stapel Bretter produziert. Die übriggebliebenen Baumstämme bleiben auf dem Geländefeld.

Weiterverarbeitende Betriebe und ihre Produkte sind: Sägewerk (Bretter), Ziegelei (Steine), Köhlerei (Brennstoff), Papiermühle (Papier), Münzprägerei (Münzen) und die Börse (Aktien). Die Bilder dafür findet man auf der Rückseite der Spielregel.

Köhlerei und Papiermühle können mit zwei Einheiten Baumstämme, zwei Einheiten Bretter oder je einem Teil von beiden bevorratet werden.

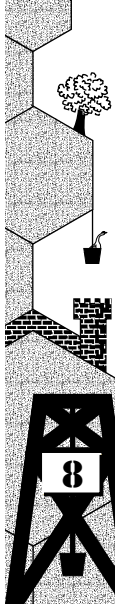
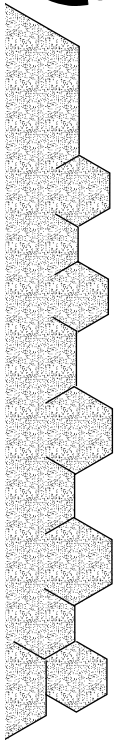
Güter auf Transportmitteln Die Güter auf einem Transportmittel werden nur dann zur Weiterverarbeitung genutzt, wenn deren Besitzer dies möchte. Um zu bestimmen, in welcher Reihenfolge die Güter von verschiedenen Transportmitteln abgeladen werden, siehe die Konfliktregeln auf Seite 17.

Alle hergestellten Waren werden auf das Transportmittel gelegt, das die Rohstoffe geliefert hat. Es können keine hergestellten Waren von dem Spieler, der die Rohstoffe geliefert hat, geraubt werden. Wenn der Transporter nicht alle Erträge aufladen kann (siehe die Bewegungsphase), bleibt der Überschuss auf dem Geländefeld zurück.

Güter auf Geländefeldern Während der Produktionsphase können die Spieler, die einen Transporter auf einem Feld mit einem Betrieb stehen haben, Güter vom Feld nehmen, diese zum Betrieb liefern und die weiterverarbeitete Waren erhalten. In einer Konfliktsituation siehe die Konfliktregeln (Seite 17).

Nachdem alle Spieler produziert haben, was sie wollten, versucht jeder Betrieb die restlichen Rohstoffe auf dem Feld zu verarbeiten. Die fertigen Waren bleiben auf dem Geländefeld zurück. Die Betriebe verarbeiten kontinuierlich weiter Waren vom Geländefeld, bis die maximale Kapazität für die Runde erreicht wurde, oder bis ein unvollständiger Satz an Rohstoffen zurückbleibt. Hierbei verbrauchen Köhlereien und Papiermühlen zuerst fertige Bretter, bevor sie Baumstämme verarbeiten.

Falls die Betriebskapazität schon ausgenutzt ist, oder die restlichen Rohstoffe keinen vollständigen Satz darstellen, bleiben sie auf dem Feld liegen.



TRANSPORTMITTEL-PRODUKTION

Manche Fabriken produzieren Transportmittel. Ein Transportmittel nimmt automatisch die Farbe des Spielers an, der die Rohstoffe geliefert hat.

Kutschen Kutschen werden immer dem zugeteilt, der den Esel mitbringt.

Wasserfahrzeuge Wassertransportmittel müssen unverzüglich, nachdem sie hergestellt wurden, ins Wasser platziert werden. Die Transporter müssen auf den Fluss, der das Geländefeld durchzieht, oder an die Küstenlinie zwischen dem Fabrikfeld und einem benachbarten Meeresfeld gesetzt werden. Bei letzterem kann der Transporter das Fabrikfeld nur in Richtung Meeresfeld verlassen.

Wenn ein Spieler seine Transporter nicht ins Wasser platzieren kann, weil alle Küsten des Fabrikfelds von Mauern der Mitspieler blockiert sind, kann er die Fabrik nicht benutzen.

Begrenzte Anzahl von Transportmitteln Am Ende der Produktionsphase darf kein Spieler mehr als acht Transportmittel haben. Davon dürfen nicht mehr als fünf Landtransporter und nicht mehr als fünf Wassertransporter sein.

Sobald ein Spieler zu viele Transportmittel besitzt, muss er sofort überzählige Transportmittel aus dem Spiel nehmen. Er muss ein beliebiges Transportmittel, welches sich im Moment an einer Transporterfabrik befindet, zerstören. Das heißt, man nimmt es einfach vom Brett. Wenn in diesem Fall der neugebaute Transporter und der Transporter, der die benötigten Rohstoffe zur Fabrik gebracht hat, die einzigen Transporter sind, die sich an einer Transporterfabrik befinden, muss einer von diesen sofort zerstört werden. Wird ein Transportmittel zerstört, werden die Herstellungskosten nicht erstattet.

Nicht beanspruchte Transportmittel Wenn am Ende der Produktionsphase genügend Rohstoffe auf dem Geländefeld übrigbleiben und die Transporterfabrik in dieser Runde von den Spielern nicht gebraucht wurde, produziert die Fabrik von selbst einen Transporter. Da die Produktionsphase für alle Spieler bereits beendet ist, kann der neue Transporter von keinem beansprucht werden und muss sofort zerstört werden. Das heißt, dass die benutzten Rohstoffe einfach vom Brett genommen werden, ohne dass man einen neuen Transporter ins Spiel bringt.

VIEHBESTAND

Viehbestand (Esel, Gänse) vermehrt sich, sobald ein Tierpaar auf einem leeren Weidenfeld steht. Ein Weidenfeld ist leer, wenn keine Güter, keine Betriebe und keine (anderen) Transportmittel darauf stehen. In Anwesenheit von Gütern, anderer Transporter oder eines Gebäudes vermehren sich Esel oder Gänse nicht, auch nicht, wenn sie auf der anderen Seite eines Flusses stehen. Es können sich aber Straßen, Mauern oder ein Startplatzhaus auf dem Feld befinden: Diese verhindern die Vermehrung nicht. Wenn also zwei Esel eines Spielers auf einer leeren Weide stehen, kommt ein neuer dazu. Bei drei Eseln passiert nichts. Esel vermehren sich nicht, wenn ihr Besitzer das nicht wünscht.

Anmerkung: Sobald die Wüstenfelder zur Weide geändert wurden, können diese zur Vermehrung verwendet werden. Das passiert, sobald die Bewässerung stattfindet (siehe Wunderphase).

AUSTAUSCH VON GÜTERN, AUCH ÜBER FLÜSSE

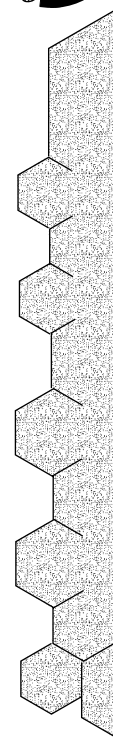
Während der gesamten Produktionsphase dürfen Transporter, die auf dem gleichen Feld stehen, Güter untereinander austauschen, wenn ihre Besitzer sich einigen. Güter können nur dann den Fluss überqueren, wenn entweder eine Brücke vorhanden ist oder sich auf dem Fluss ein Wasserfahrzeug befindet, dessen Besitzer damit einverstanden ist, dass es als Fähre dient.

PRAKTISCHE TIPS

Es ist angebracht neue Produkte auf die Gebäude zu legen, damit man nicht durcheinander kommt. Jeder Spieler sollte sich vergewissern, ob die Gebäude, die er gebaut hat, produziert haben. Lege die neuen Produkte am Ende der Produktionsphase auf die Felder und Transporter.

ZEITLICHER ABLAUF

Normalerweise produzieren alle zur selben Zeit. Manchmal brauchen zwei Spieler den gleichen Rohstoffhersteller oder weiterverarbeitenden Betrieb zur gleichen Zeit. In diesem Fall siehe auf Seite 17 nach den Konfliktregeln. Jeder Spieler kann sich jede Runde für die Reihenfolge entscheiden, in der er seine Waren herstellen lässt. Es ist zum Beispiel möglich in einem Zug zuerst Papier zu produzieren, es dann sofort für Forschung zu nutzen, mit dem Resultat eine Transporterfabrik aufzuwerten (siehe Seite 16) und diese einen neuen Transporter herstellen zu lassen.



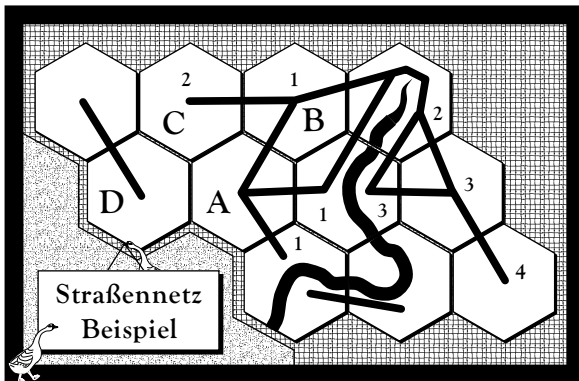
BEWEGUNGSPHASE

JEDER Transporter kann pro Runde *einmal* bewegt werden. Wasser- und Landtransporter bewegen sich unterschiedlich.

LANDTRANSPORTER

Landtransporter können sich nur über Straßen bewegen. Eine Ausnahme gibt es bei Eseln: Diese können auch ohne Straßen einfach auf das nächste Geländefeld gehen. Über Straßen sind sie aber schneller (zwei Schritte statt einen Schritt pro Runde).

Wenn man einen Weg benutzt, müssen Start- und Endfeld und alle Geländefelder dazwischen durch Straßen direkt miteinander verbunden sein.



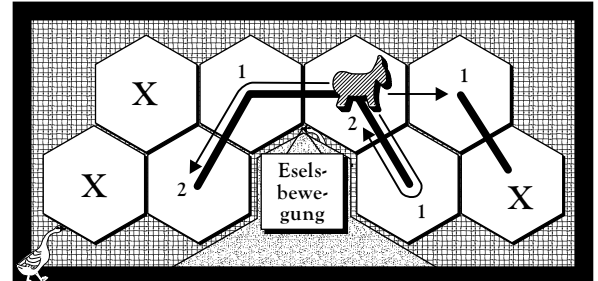
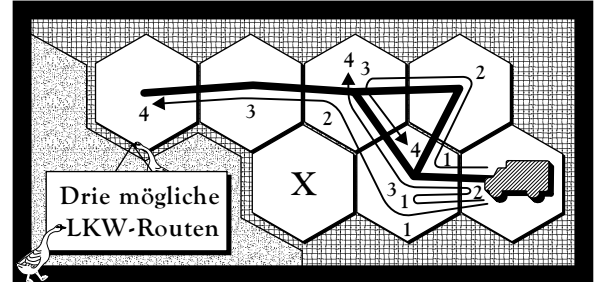
Beispiel: Teil A ist mit allen Nummern verbunden. Die Nummern zeigen die Distanz an. Beachte, dass das Teil C nur indirekt mit A verbunden ist und nur über Teil B zu erreichen ist. Der Fluss blockiert alle Wege, außer wenn diese durch eine Brücke verbunden sind oder an der Quelle vorbeiführen. Nur ein Esel kann von A nach D kommen. Auch Esel können einen Fluss nur über Brücken überqueren.

Ein Landtransporter hat in jedem Zug Bewegungspunkte in Höhe seiner Reichweite zur Verfügung, die er für seine Bewegung verbrauchen kann. Er kann in einem Zug einen Weg auf und abfahren, vorausgesetzt er hat genügend Bewegungspunkte übrig. Esel können sich pro Zug maximal um 2 Felder bewegen (1 Feld ohne Straße), Kutschen um 3 und Lastwagen um 4 Felder.

Beispiele in der nächsten Spalte: Obere Figur: Drei mögliche Routen für einen Lastwagen. Er kann den Weg auf- und abfahren, im Kreis oder vier Felder geradeaus fahren.

Beachte: Er kann Teil X nicht erreichen, weil es dorthin keinen Weg gibt.

Untere Figur: Der Esel kann zwei Schritte auf einem Weg und nur einen Schritt ohne machen. Er kann also die Felder, die mit X gekennzeichnet sind, nicht erreichen.



Während seiner Bewegung kann ein Landtransporter Dinge aufnehmen und wieder abladen, auch auf Feldern, auf denen er beginnt oder stoppt. Es können auch Güter an andere Transporter übergeben oder von anderen Transportern übernommen werden, solange sich die Besitzer darüber einig sein können. In der Bewegungsphase eines Zuges können aber keine Güter von mehr als einem Transporter desselben Spielers befördert werden. Um dies zu kennzeichnen, dreht man die bereits transportierten Güter auf ihre Rückseite.

Alle Transporter können Güter gemäß ihrer Zuladung befördern. Man legt die Güter auf die Transporter während man sie transportiert. Esel können 2, Kutschen 3 und Lastwagen 6 Güter auf einmal tragen. Ein Transportmittel kann pro Zug mehr tragen, wenn man zwischendurch ab- und auflädt.

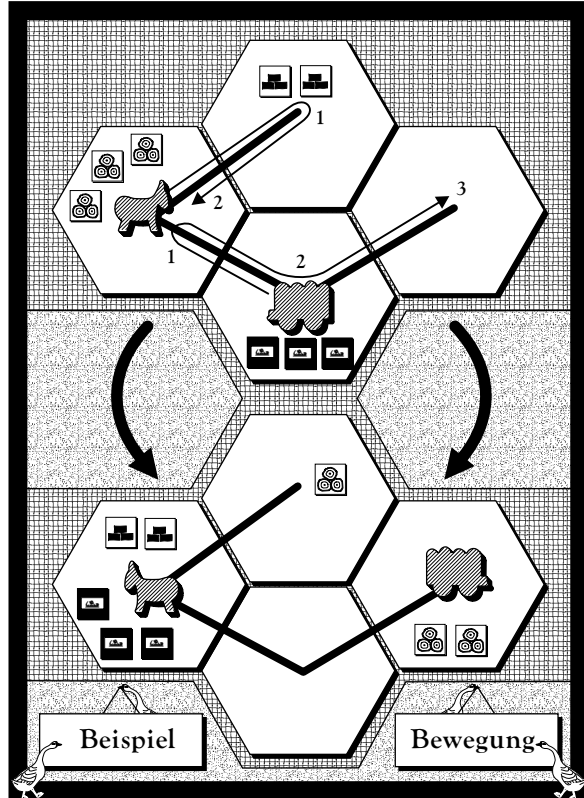
Flüsse Flüsse über die keine Brücke führt, können von keinem Transportmittel überquert werden, auch nicht von Eseln. Man muss immer angeben, auf welcher Seite des Flusses Transporter, Gebäude, Güter oder Straßen sind.

Beispiel auf der nächsten Seite: Ein Esel bewegt sich um zwei Schritte, dabei bringt er eine Einheit Baumstämme auf das nächste Feld, lädt dort ab und nimmt zwei Einheiten Steine mit zurück.





Die Kutsche bewegt sich um drei Schritte, dabei nimmt sie zuerst drei Einheiten Aktien mit zum Feld, auf dem der Esel steht, um von dort zwei Einheiten Baumstämme mit zurück und auf das nächste Feld zu nehmen. Die Steine können von ihr nicht mehr transportiert werden, da diese schon vom Esel bewegt wurden.



WASSERFAHRZEUGE

Boote können sich nur auf Flüssen und Meeren bewegen. Auf einem Fluss bewegt sich ein Boot wie ein Landtransporter auf einer Straße (gemäß seiner Reichweite). Bewegungen von einem Fluss auf das offene Meer kosten einen Bewegungspunkt.

Boote auf dem offenen Meer können von einem Meeresfeld zu einem benachbarten Feld fahren; dies kostet einen Bewegungspunkt. Wenn man sich von einem Meeresfeld zu einem Landfeld bewegt, legt man an (es sei denn, dass man vom Meer aus einen Fluss hinauffährt). Sobald ein Boot angelegt hat, kann es sich in derselben Runde nicht mehr weiterbewegen, auch dann nicht, wenn es noch Bewegungspunkte übrig hat. Ein angelegtes Boot wird zwischen dem Landfeld und dem Meeresfeld, von dem es kommt, platziert. Das Boot kann das Landfeld nur in der Richtung des Meeresfelds,

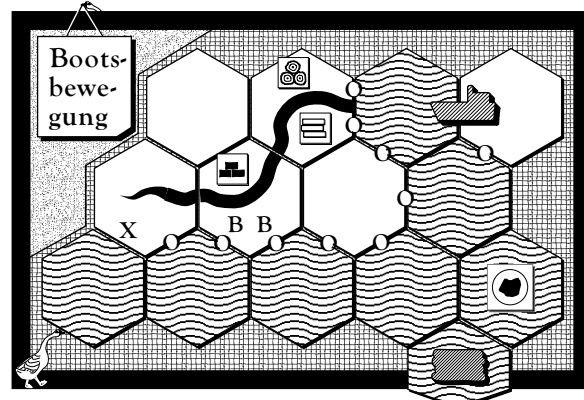
von dem es kam, verlassen. Dies kostet, wie alle Bootsbewegungen, einen Bewegungspunkt.

Die Zuladungen / Reichweiten der Wasserfahrzeuge sind $3/3$ für ein Floß, $5/4$ für ein Ruderboot und $8/6$ für ein Dampfschiff.

Beispiel: Das an der Küste liegende Dampfschiff muss sich zuerst auf das offene Meer bewegen, womit es einen Bewegungspunkt verbraucht. Es könnte die verbleibenden fünf Bewegungspunkte dazu nutzen, um an irgendeiner der mit O markierten Küsten anzulegen. Damit würde sein Zug dann zu Ende sein, egal wieviele Bewegungspunkte gebraucht wurden. Die mit X markierte Küste ist nicht in einem Zug zu erreichen.

Wenn man an der Flussmündung anlegt, muss man sich zuerst entscheiden, auf welcher Seite man anlegen möchte. Man kann dann entweder die Bretter oder die Baumstämme aufnehmen. Beachte: Das Anlegen an B verschafft keinen Zugang zu den Steinen (außer wenn eine Brücke hier wäre).

Bevor oder anstelle des Anlegens könnte das Schiff den Fluss auf und abfahren, um Baumstämme, Bretter und/oder Steine aufzunehmen und Güter abzuladen, ohne den Zug zu beenden. Es könnte ebenso bei der Bohrinself oder dem Floß vorbeifahren und dort Waren tauschen, ohne den Zug zu beenden.

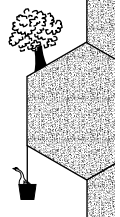
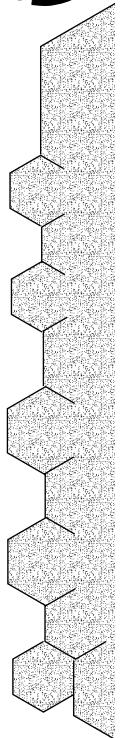


Boote können Güter tauschen, auch auf dem offenen Meer. Es ist nicht erlaubt, Güter auf Meeresfeldern abzulegen.

Bohrinseln Das Ablegen von Gütern auf Bohrinseln ist erlaubt. Nach der Nutzung der Bohrinself kann sich ein Schiff noch bewegen, ohne dass dies als Landung gezählt wird.

MAUERN

Kein Transportmittel kann andersfarbige Mauern überfahren. Eigene Mauern können durchfahren werden wie neutrale Mauern auch. Wenn eine Mauer an



der Küste steht, kann nur der Besitzer der Mauer dort anlegen. Bei neutralen Mauern können alle anlegen.

KONFLIKT

Es ist unter keinen Umständen möglich, Güter von anderen Transportmitteln zu rauben. Im Fall eines Konfliktes über das Aufladen von Gütern auf einem Feld, siehe die Konfliktregeln auf Seite 17.

TRANSPORTIEREN VON TRANSPORTMITTELN

Jeder Transporter kann jedes andere beliebige Transportmittel aufnehmen und transportieren. Ein Transporter der transportiert wird, darf sich in derselben Phase nicht bewegt haben. Keiner der beiden Transporter darf etwas anderes befördern, solange der eine den anderen trägt. Nur am *Anfang* der nächsten oder einer folgenden *Bewegungsphase* kann man den Transporter abladen. Anschließend können sich beide Transporter wieder normal bewegen und Güter befördern.

Wassertransporter können das Wasser nur dann verlassen, wenn sie von einem anderen Transporter befördert werden. Sie können nur an einem Fluss oder an einer Meeresküste wieder abgeladen werden. Ein Boot in einem Fluss kann ein anderes Boot nur in den Fluss abladen. Ein Boot, das an der Meeresküste liegt, kann ein anderes nur an dieselbe Küste abladen.

Ein Transportmittel, das einen anderen Transporter befördert, kann trotzdem von Gänsen verfolgt werden.

GÄNSE

Gänse brauchen nicht von einem Transporter befördert zu werden, obwohl man dies tun könnte. Eine Gans kann einem Transporter auf die nächsten Felder folgen, wenn sein Besitzer das möchte. Es kann also passieren, dass eine Gans, die einem Spieler folgte, von einem Mitspieler, der das Feld durchquert, weggelockt wird. Gänse, die von einem Transporter getragen werden, können nicht weggelockt werden. Eine Gans auf einem Meeresfeld folgt immer den nächstbesten Transporter auf das nächste Feld, falls kein anderer Transporter auf demselben Feld mit der Gans zurückbleibt. Es ist also nicht möglich, Gänse allein auf dem Meer zurückzulassen (sie können aber an einer Bohrinsel abgesetzt werden). Gänse folgen einem Transporter auf der gegenüberliegenden Flussseite nur auf das nächste Feld, wenn eine Brücke besteht.

In Falle eines Konfliktes siehe die Regeln auf Seite 17.

BAUPHASE

SPIELER können die Güter auf den Feldern, auf denen sie ein Transportmittel stehen haben, zum Bauen von Gebäuden, Straßen, Brücken, Mauern und neuen Bergwerksschächten benutzen. Außerdem können Mauern zerstört werden.

PRÄSENZ VON TRANSPORTMITTELN

Man kann nur auf Feldern bauen, auf denen sich ein Landtransportmittel, ein Boot auf einem Fluss oder ein angelegtes Boot der eigenen Farbe befindet. Auf der anderen Seite eines Flusses kann nur gebaut werden, wenn eine Brücke besteht. Ein Boot, das im Fluss liegt, kann sich entscheiden, auf welcher Seite des Flusses es baut. Aber es kann nur auf Feldern gebaut werden, auf denen sich ein eigener Transporter befindet.

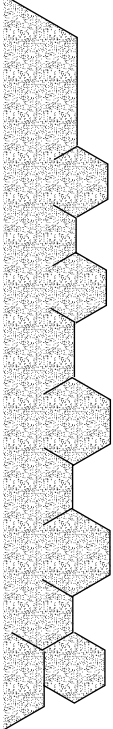
GEBÄUDE

Beim Bauen von Gebäuden können die benötigten Rohstoffe (eine Kombination aus Brettern und Steinen, wie auf der Spielhilfe angegeben) vom vorhandenen Transporter oder vom Feld aufgenommen werden, sofern dort welche liegen. Es ist eine Kooperation zwischen unterschiedlichen Spielern möglich, zum Beispiel können Güter von Transportern der Mitspieler genutzt werden, wenn sie diese zur Verfügung stellen.

Pro Feld kann nur ein Gebäude errichtet werden, auch wenn ein Fluss das Gelände teilt. Die Startplatzmarkierung eines Spielers zählt nicht als Gebäude. Gebäude können niemals beseitigt werden.

Einige Gebäude können nur auf bestimmten Feldern (wie auf der Spielhilfe angegeben) gebaut werden. Einschränkungen gibt es auf Gebirgs-, Fels-, Wald-, Meer- oder Uferfeldern (Fluss- oder Küstefeldern). Nur Bohrinseln können auf Meeresfeldern gebaut werden. Wenn keine Einschränkungen vorhanden sind, kann ein Gebäude auf einem beliebigen Feld gebaut werden, außer auf dem Meer oder in der Wüste.

Anmerkung: Wüste kann zur Weide werden, sobald sie als bewässert markiert wurde (siehe die Wunderphase). Vorher können nur Straßen und Mauern in der Wüste entstehen.





Einige Betrieben benötigen ein Ufer. Diese können nur auf Flussfeldern, oder auf Feldern, die an ein Meerfeld angrenzen, gebaut werden. Ein Küstenfeld bleibt immer ein Küstenfeld, auch wenn es von Mauern abgegrenzt wird. Aber beachte, dass kein Boot produziert werden kann, sofern es nicht möglich ist, dieses sofort ins Wasser zu setzen. Dies versagt den Spielern den Gebrauch einer Bootsfabrik, deren Küste von Mauern anderer Spieler abgegrenzt wird.

Einige Gebäude können nur nach der betreffenden Entwicklung gebaut werden. Siehe für Details die Forschungsregeln auf Seite 16.

BERGWERKE

Wenn ein Spieler Bergwerke baut, fülle das betreffende Tütchen mit 3 Gold- und 3 Eisen-Spielmarken (oder 4/0, 0/4, 5/5, sobald der Fortschritt das zulässt, siehe Seite 16).

Der Spieler, der das Bergwerk gebaut hat, zieht sich in jeder Runde der Produktionsphase ein Teil blind aus dem Tütchen. Dies stellt den Ertrag des Bergwerks dar. Wenn das Tütchen leer ist, ist das Bergwerk ausgeschöpft und man bekommt keine weiteren Erträge mehr. Es ist aber möglich neue Bergwerksschächte zu erschließen. In diesem Fall füllt man das Tütchen neu auf.

Es ist jeder Zeit möglich den Inhalt der Tütchen nachzuzählen.

BAUEN VON BERGWERKSSCHÄCHTEN

Wenn ein Spieler die entsprechende Forschung betrieben hat, kann er neue Schächte in einem bestehenden Bergwerk erstellen, vorausgesetzt ein Transportmittel ist auf dem Feld. Wenn ein neuer Bergwerksschacht gebaut wird, werden dem Inhalt des betreffenden Tütchens drei Goldklumpen und drei Eisenerzklumpen hinzugefügt, unabhängig vom vorherigen Füllzustand. Nach der entsprechenden Forschung kann man auch vier einer Art oder fünf von beiden dazugeben. Im Falle einer solchen Mischung muss man sowohl die für diese Mischung erforderliche Forschung als auch die Forschung für neue Bergwerksschächte betrieben haben.

Die hinzugefügte Mischung kann eine andere als die ursprüngliche sein. Man kann so viele Schächte bauen wie man möchte, solange man die erforderlichen Güter dazu hat (ein neuer Schacht kostet ein Eisen und einmal Brennstoff).

BOHRINSELN

Da eine Bohrinsel auf dem Meer gebaut wird, kann man zum Bauen keine Steine und Bretter auf dem Feld lagern. Zum Bauen einer Bohrinsel müssen die Transporter alle benötigten Baumaterialien zur gleichen Zeit mitbringen.

STRASSEN

Eine Straße wird von der Mitte des einen Felds zur Mitte des Nachbarfeldes gebaut. Dafür braucht man eine Einheit Steine von einem Transporter auf einem der zwei Felder. Alle Straßen eines Felds sind automatisch miteinander verknüpft, außer es ist ein Fluss zwischen den Straßen. Auf den Flussufern können Parallelstraßen gebaut werden, eine auf jedem Ufer.

Es ist erlaubt, eine Straße zu bauen, die durch eine Mauer führt, auch wenn die Mauer einem anderen Spieler gehört. Aber nur der Besitzer der Mauer wird die Straße nutzen können.

Straßen entstehen, indem sie mit dem wasserlöslichen Stift eingezeichnet werden.

BRÜCKEN

Um eine Brücke zu bauen, braucht man eine Einheit Steine. Die Straßen auf beiden Seiten des Flusses werden dabei miteinander verbunden. Eine Brücke wird auch dann gebaut, wenn noch keine Straßen vorhanden sind.

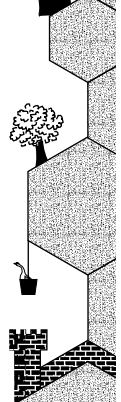
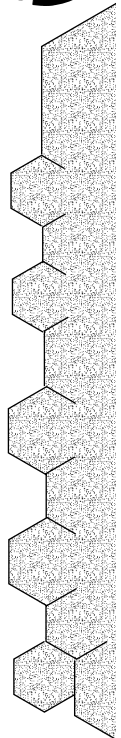
Auf einem Flussfeld, das keine Brücke enthält, werden Transporter, Güter, Gebäude und Straßen auf eine Seite des Flusses platziert. Beispielsweise hat ein Transporter auf der rechten Seite eines Flusses keinen Zugriff auf Güter auf der linken Seite. Außerdem kann er auf der linken Seite des Flusses nichts bauen.

Flussquellen brauchen keine Brücke. An Flussgabelungen dagegen braucht man zwei Brücken, um alle Seiten miteinander zu verbinden.

MAUERN

Außer bei zwei Meeresfeldern kann eine Mauer zwischen beliebigen Feldern gebaut werden. Die Mauern können nur von ihrem Besitzer passiert werden. Andere Spieler dürfen sie nicht überqueren.

Um eine Mauer zu bauen, braucht man ein Einheit Steine auf irgendeinem der beiden Felder, zwischen



denen sie gebaut wird. Die Mauer wird durch das Legen von einem Holzstäbchen markiert.

Der Besitzer einer Mauer kann diese verstärken. Wenn er zusätzlich zwei Einheiten Steine bezahlt, kann er ein weiteres Mauerteil dazulegen, bei noch drei weiteren Einheiten Steine ein drittes Mauerteil usw. Dies kann sofort oder später geschehen. Eine Mauer, die aus drei Holzstäbchen besteht, kostet also zusammen sechs Einheiten Steine. Es kann niemals Mauern zwischen zwei Feldern geben, die von mehr als einem Spieler gebaut wurden.

Zerstörung Durch den Einsatz von zwei Einheiten Bretter (Rammbock) können angrenzende Mauerteile zerstört werden. Das Mauerteil muss in diesem Fall durch ein neutrales Mauerteil ersetzt werden.

Um Mauern zu zerstören, die aus zwei Mauerteilen bestehen, braucht man drei Einheiten Bretter, für Mauern aus drei Teilen vier Einheiten usw.

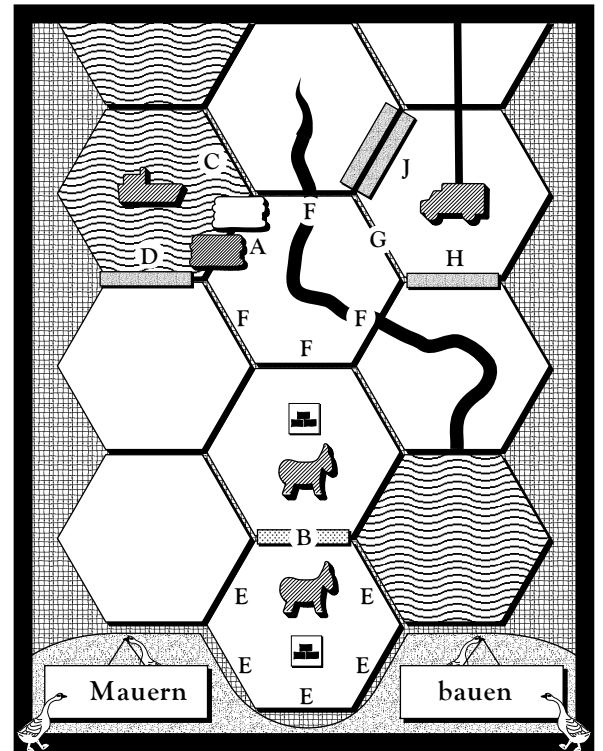
Nachträgliche Mauern Wenn auf dem Platz einer zerstörten Mauer eine neue Mauer gebaut wird, zählt die neue Mauer als Verstärkung, auch wenn die zerstörte Mauer einem Mitspieler gehörte. Eine so entstandene zweite Mauer, wie auch die normale zweite Mauer, kostet zwei Einheiten Steine und hat auch dieselbe Stärke wie eine normale zweite Mauer, eine dritte kostet drei Einheiten usw. Um dies zu kennzeichnen, braucht man die neutralen Mauerteile. Eine zerstörte Mauer wird durch eine gleiche Anzahl neutraler Mauerteile (Holzchen) ersetzt.

Kein Bauen von beiden Seiten Wenn man eine Mauer verstärken oder zerstören möchte, muss das dafür benötigte Material auf einer der beiden Seiten stehen. Es ist nicht erlaubt, die benötigten Materialien von beiden Seiten zu nehmen. Man kann aber von der einen Seite eine Mauer bauen, und sie dann von der anderen Seite verstärken.

Mauern und Boote Ein Boot kann an jeder Grenze des Geländefeldes, an dem es anlegt, Mauern bauen oder zerstören (außer auf der anderen Seite eines Flusses, wenn es keine Brücke gibt). Ein Boot auf dem offenen Meer, das nicht anlegt, zahlt zwei extra Einheiten Steine oder Bretter, um Mauern zu bauen beziehungsweise zu zerstören. Zwischen Meerfeldern darf keine Mauer gebaut werden.

Bauen über Flüsse Mauern können auch über Flüsse gebaut werden, dies kostet nicht extra.

Blockaden für anlegende Boote Wenn ein Boot angelegt hat und ein anderer Spieler baut eine Mauer, sodass dadurch der Ausgang zum Meer versperrt ist (man legt also das Holzstäbchen über das Boot), schneidet die Mauer das Boot vom Land ab. In diesem Fall muss das Boot unverzüglich auf das Meerfeld, von dem es kam, zurück. Es ist dann auf dem offenen Meer.

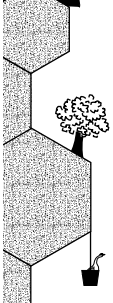
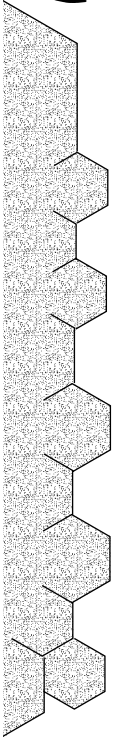


Beispiel: Das Dampfschiff kann auf A oder C eine Mauer bauen, wobei dies $1 + 2 = 3$ Einheiten Steine kostet, weil das Bauen vom Meer aus geschieht. Das Zerstören von der Mauer D kostet $2 + 2 = 4$ Einheiten Bretter und es würde $2 + 2 = 4$ Einheiten Steine kosten, um dort gleich eine neue und stärkere Mauer zu bauen.

Beide Flöße können auf A bauen (Kosten: 1 Einheit Steine). Wenn das eine Floß dies macht, vertreibt es das andere aufs offene Meer.

Beide Flöße könnten auch auf den mit F gekennzeichneten Stellen bauen (Kosten für jede Mauer: 1 Einheit Steine). Auf G können sie in diesem Zug nicht bauen, außer sie würden zuerst eine Brücke bauen.

Der Lastwagen kann auf G bauen und/oder die Mauer H zerstören (zwei Einheiten Bretter) oder die Mauer J zerstören (drei Einheiten Bretter), außerdem eine neue Mauer auf H für zwei Steine und J für drei Steine bauen. Die beiden Esel können nicht zusammenarbeiten, um auf dem Platz der neutralen Mauer B eine stärkere Mauer zu bauen, da sie nicht auf dem selben Feld stehen. Der untere Esel könnte auf allen mit E gekennzeichneten Bereichen eine Mauer bauen.





WUNDERBAUPHASE

NACH der Bauphase kommt die Wunderphase, in der jeder Spieler die Gelegenheit hat, ein oder mehrere Wunderbausteine für das Gemeinschaftswerk aller Spieler zu kaufen. Ein Plättchen kann zum Schluss des Spieles 1 bis 10 Reichtumpunkte erbringen (siehe die Siegbedingungen).

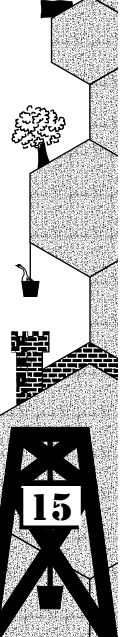
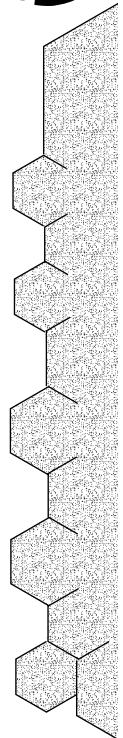
Ein Spieler kann in jeder Runde eine beliebige Menge an Wunderbausteinen kaufen, vorausgesetzt er hat dafür die benötigten Güter. Um in der Wunderphase Bausteine zu kaufen, müssen die Güter vom Startplatz des Spielers kommen. Außerdem muss auf diesem Feld mindestens ein Transporter des Spielers stehen. Vom Start beginnend legt man die Bausteine immer von links nach rechts auf die Wundertafel.

Das erste von jedem Spieler gekaufte Plättchen pro Runde kostet ein Rohstoffplättchen (irgendeines Gutes), das zweite zwei, das dritte drei usw. Das Kaufen von drei Bausteinen in einer Runde ist also sehr teuer (sechs Güter). Plättchen, die von anderen Spielern in der gleichen Runde gekauft werden, erhöhen den Preis nicht. Sobald die ersten vier Reihen des Wunders völlig belegt sind, kostet der erste Baustein zwei Güter, der zweite drei usw.

Nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten, am Wunder mitzuwirken, wird ein neutraler Wunderbaustein auf das nächste freie Feld gelegt.

Sobald ein Baustein auf der Wundertafel an der Bewässerung angelangt ist, werden alle Wüsten bewässert und somit in Weidfelder umgewandelt. Das ursprüngliche Feld muss nicht ersetzt werden.

Sobald ein Baustein die Markierung für die Anzahl der Mitspieler bedeckt (das Wunder ist vollbracht), endet das Spiel.



FORSCHUNG

FORSCHUNG kann während der Produktionsphase betrieben werden. Sie ermöglicht den Spielern Dinge zu bauen, die sie ansonsten nicht bauen könnten.

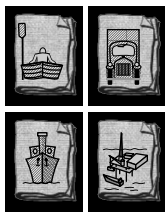
FORSCHUNG BETREIBEN

Forschung kann während der Produktionsphase betrieben werden. Die Kosten dafür sind zwei Gänse und ein Papier. Es werden keine Gebäude dafür gebraucht, aber die Gänse und das Papier müssen zusammen mit einem Transportmittel auf einem Feld stehen. Wenn am Ende der Produktionsphase zwei Gänse und ein Papier auf einem Feld liegen, ohne dass sie von einem Transporter getragen werden, verschwinden beide Gänse und das Papier in die Grundlagenforschung, die vom Spiel selbst betrieben wird. Dies führt zu einem größeren Verständnis der Welt, hat aber keine praktischen Konsequenzen für das Spiel.

VERGEBEN DER FORSCHUNGSPUNKTE

Entstehende Forschungspunkte müssen sofort einem der möglichen Forschungsprojekte zugeteilt werden. Dies wird durch das Wegnehmen der Glassteine von der Forschungstafel markiert. Forschungspunkte können weder gespart noch kann mit ihnen gehandelt werden.

FORSCHUNGSPROJEKTE: BETRIEBE



Die Erforschung dieser Projekte gibt einem Spieler das Recht, gewisse Gebäude zu bauen. Diese Gebäude sind mit einem F in der Spielhilfe gekennzeichnet. Kein Spieler kann diese Gebäude (Ruderbootbauer, LKW-Fabriken, Schiffbauer und Bohrseln) bauen, solange er nicht die entsprechende Forschung betrieben hat.

FORSCHUNGSPROJEKTE: BERGWERKE

Zusätzlich ist es möglich durch Forschung verbesserte Bergwerke zu bauen. Es gibt dafür zwei Möglichkeiten: Spezialisierung und Größere Kapazität.



Wenn spezialisierte Bergwerke gebaut werden, füllt man die Tütchen nicht wie gewöhnlich mit 3 Eisenerz und 3 Gold, sondern mit 4 Gold und 0 Eisenerz oder umgekehrt.



Fülle die größeren Bergwerke mit 5 Gold und 5 Eisenerz. Man kann Spezialisierung und Vergrößerung nicht kombinieren. Trotzdem darf man beide Forschungsprojekte ausführen, um einige Bergwerke zu spezialisieren und andere zu vergrößern.

Bergwerksforschung kann den Vorrat der existierenden Bergwerke nicht verändern. Nachdem man Bergwerksforschung betrieben hat, darf man auf Verlangen immer noch normale Bergwerke bauen.

FORSCHUNGSPROJEKTE: NEUE SCHÄCHTE



Diese Forschung ermöglicht den Spielern zusätzliche Bergwerksschächte zu bauen (siehe Bauregeln).

FORSCHUNGSPROJEKTE: RESERVIERT

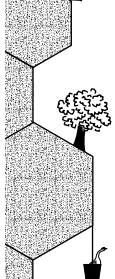
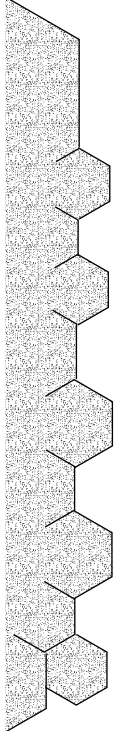
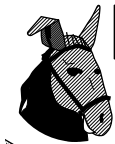


Das letzte Feld der Forschungstabelle ist für Erweiterungsregeln reserviert und hat keinen Effekt.

TRANSPORTERFABRIKEN AUFWERTEN

Wenn ein Spieler eine Transportmittelfabrik erforscht (z.B. den Schiffbauer), darf er alle (oder einige) anderen Transporterfabriken desselben Typs (Land oder Wasser) aufwerten, vorausgesetzt er steht mit Transportern der eigenen Farbe auf demselben Feld wie die Fabriken. Wenn also sein eigener Wagen auf einem Feld mit einem Floßbauer steht, kann dieser zum Schiffbauer (diese produziert dann natürlich nur noch Dampfer) aufgewertet werden, auch wenn man den Floßbauer nicht selbst gebaut hat. Andererseits kann eine Fabrik nicht aufgewertet werden, wenn sich kein eigener Transporter auf demselben Feld befindet, auch dann nicht, wenn diese Fabrik von einem selbst gebaut wurde. Ein Spieler kann einen anderen nicht vom Aufwerten abhalten, auch wenn dessen Transporter auf dem gleichen Feld steht. Die Aufwertung muss sofort nach der Forschung geschehen (also während der Produktionsphase). Die Fabriken können nicht in späteren Runden nachträglich aufgewertet werden. Die Aufwertung kostet keine Güter. Nach der Aufwertung kann die Fabrik sofort, in der gleichen Produktionsphase, die schwereren Transportmittel produzieren.

Nur Transporterbetriebe können aufgewertet werden. Die Transporter selbst und Bergwerke können niemals aufgewertet werden. Die Bergwerksvorräte ändern sich nur durch die Produktion und durch das Bauen von neuen Schächten.





KONFLIKT

In den meisten Fällen spielen alle Spieler gleichzeitig. Immer wenn ein Spieler eine Aktion vor oder nach einem anderen Spieler durchführen möchte, kommt es zu einem Konflikt. In diesem Fall ist es wichtig eine Spielerreihenfolge festzulegen.

Es gibt sonst keine anderen Anlässe für einen Konflikt. Es gibt im Spiel keine Möglichkeit die Güter, die sich auf den Transportmitteln von Mitspielern befinden, zu stehlen, oder die Transportmittel von anderen Spielern, Gebäude, Straßen oder Brücken zu zerstören.

BESTIMMEN EINER SPIELERREIHENFOLGE

Am Anfang jeder Phase darf jeder Spieler fordern, dass die Spielerreihenfolge festgelegt wird. Wenn kein Spieler dies tun möchte, können alle Aktionen gleichzeitig durchgeführt werden. Sollte es trotzdem zu Unstimmigkeiten mitten in der Phase kommen, wird nach der Reihenfolge auf der Reihenfolgetafel gespielt.

In der Produktionsphase sollte bestimmt werden was die Bergwerke fördern, bevor die Reihenfolge festgelegt wird.

Alle Spieler haben eine betende Figur in der Reihe vor dem Tempel. Die Reihenfolge der Figuren vor dem Tempel bestimmt die Reihenfolge, in der die Spieler wählen können, wann sie in dieser Phase ihre Aktionen durchführen. Spieler, die dicht am Tempel sitzen, sind ganz mit dem Gebet beschäftigt, und befassen sich deswegen spät mit mondänen, weltlichen Angelegenheiten wie Spielerreihenfolgen. Sie können aber die Gunst der Götter anrufen, um dies zu ändern.

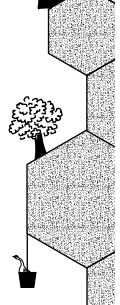
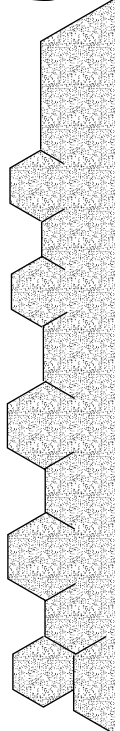
Eine Spielerreihenfolge wird in zwei Schritten festgestellt. Zuerst können sich die Spieler entscheiden, ob sie beim Gebet verbleiben, oder ihre Frömmigkeit einlösen möchten. Der Reihenfolge am Tempel entsprechend, hat jeder Spieler die Gelegenheit, seine betende Figur an das Ende der Reihe zu versetzen. Der Spieler, dessen betende Figur unmittelbar am Tempel sitzt, sagt als Erster, ob er seine Figur nach hinten versetzt. Daraufhin darf sich der Spieler, der am zweitnächsten zum Tempel sitzt entscheiden, usw. Wenn mehr als ein Spieler in derselben Phase seine Figur nach hinten versetzt, wird zuerst die Figur, die am nächsten vor dem Tempel lag, am weitesten vom Tem-

pel weggelegt, die Zweitnächste wird zur Zweitweitesten usw. Die Spieler, die beim Gebet bleiben und ihre Figuren nicht nach hinten versetzen, rutschen entsprechend nach vorne.

Als zweiten Schritt wählt jeder Spieler seine Position in der Spielerreihenfolge. Der Spieler, dessen betende Figur am weitesten vom Tempel entfernt ist, beginnt. Er legt seinen Reihenfolgemarkers auf den gewünschten Platz auf der Reihenfolgetafel. Daraufhin wählen die anderen Spieler ihre Positionen, wobei der Spieler, dessen Figur sich direkt vor dem Tempel befindet, als letzter seine Position einnimmt. Beachte, dass nur die erforderlichen Plätze der Reihenfolgetafel besetzt werden, das heißt, mit drei Spielern werden nur der erste, zweite und dritte Platz benutzt.

Wenn alle Spieler ihre Positionen gewählt haben, wird die Phase entsprechend der Reihenfolge auf der Reihenfolgetafel abgewickelt.

Für ein Beispiel einer Konfliktrunde siehe die nächste Seite.



BEISPIEL EINER KONFLIKTRUNDE

Produktion Siehe das erste Bild auf der nächsten Seite. Figur a zeigt die Reihenfolge der betenden Figuren am Tempel.

Beide Bergwerke fördern Gold.

Blau beschließt, dass die Reihenfolge festgestellt werden soll. Zuerst bekommt Rot die Gelegenheit, das Gebet zu unterbrechen. Rot beschließt aber fromm zu bleiben und seine Figur nicht zu versetzen. Blau unterbricht das Gebet und versetzt seine betende Figur an das Ende der Reihe (Figur b). Gelb nützt es sowieso nichts das Gebet zu beenden, da er am Anfang der Phase schon ganz hinten in der Reihe war.

Blau entscheidet sich, als Erster zu spielen; Gelb wählt die zweite Position und Rot spielt daraufhin zuletzt (Figur c).

Blau bekommt das Gold vom Bergwerk Nr. 1 und den Stapel Baumstämme vom Holzfäller.

In das Sägewerk können sowohl Blau als auch Gelb Baumstämme befördern und dafür Bretter zurückbekommen und das bis zu einem Maximum von sechs Einheiten Bretter, aufgeteilt auf beide Spieler. Blau beginnt und lässt eine Einheit Baumstämme zu zwei Einheiten Bretter sägen. Gelb lässt zwei Einheiten Baumstämme zu vier Einheiten Bretter verarbeiten. Da das Sägewerk somit sechs Einheiten Bretter gesägt und damit seine maximale Kapazität erreicht hat, kann Gelb seine dritte Einheit Baumstämme nicht mehr verarbeiten lassen.

Da Gelb als einziger ein Transportmittel beim Steinbruch hat, bekommt er die Steine.

Die Papiermühle kann in jedem Zug nur einmal Papier produzieren, dies tut sie für Gelb, da Gelb vor Rot spielen darf. Nur wenn Gelb die Papiermühle nicht benutzen möchte, kann Rot dieses tun.

Bewegung (Bild 2)

Der Konflikt beginnt erneut. Dieses Mal ist es Rot, der eine Spielerreihenfolge festlegen möchte. Rot bekommt zuerst die Gelegenheit, das Gebet zu beenden. Er löst seine Frömmigkeit ein und versetzt seine betende Figur an das Ende der Reihe. Gelb bleibt beim Gebet. Blau war am Anfang der Phase schon am Ende der Reihe, und hat aus diesem Grund keine Wahl (Figur d).

Dann wählen die Spieler wieder, wann sie spielen möchten. Rot wählt zuerst und entscheidet sich für den ersten Platz. Blau wird als Zweiter spielen und Gelb spielt zuletzt.

Rot bewegt sich also zuerst und holt sich das Gold vom Bergwerk Nr. 2.

Blau hat nur zwei Einheiten Bretter und weiß nicht, ob er damit zu A oder B gehen soll. Gelb droht Mauern zu bauen, um sich eines der beiden Bergwerke zu sichern, aber er kommt als Letzter dran. Blau kann nicht vorher-sagen, welches Bergwerk gesichert wird, und kann es deswegen nicht verhindern. Blau zieht mit seinem Esel und den Brettern zu A. Der Esel am Bergwerk bleibt stehen und der dritte Esel bewegt sich zum Bergwerk Nr. 2.

Gelb bewegt seinen Esel mit zwei Steinen zum Bergwerk Nr. 2. Die anderen Esel von Gelb bleiben stehen.

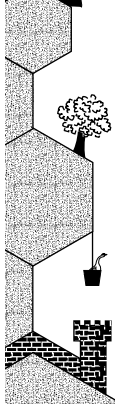
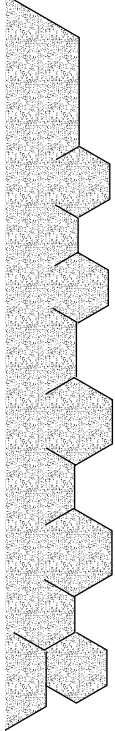
Bauen

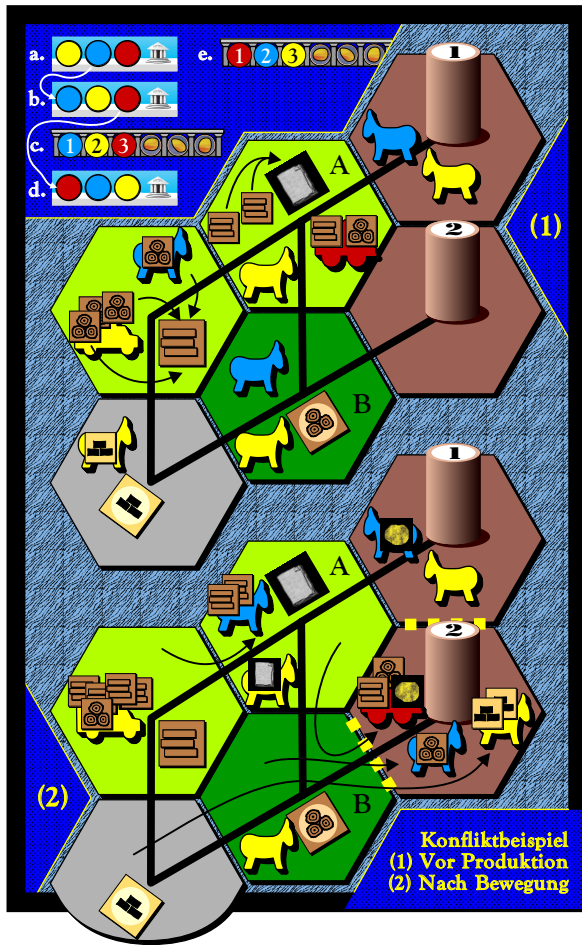
Bei dieser Konstellation hat die Spielerreihenfolge keinen Einfluss und die Spieler einigen sich darauf, dass alle die Bauphase gleichzeitig durchführen.

Gelb baut Mauern an den mit Strichen gekennzeichneten Stellen. Die anderen Spieler können aus Mangel an Materialien im Moment nichts bauen.

Wunder

Niemand kauft Wunderbausteine. Es wird ein neutrales Plättchen platziert und die nächste Runde startet.





ENDE DES SPIELES

Das Spiel endet, sobald das Wunder vollbracht ist. Wann dies der Fall ist, hängt von der Spieleranzahl ab. Die Plättchen können solange abgelegt werden, bis ein Plättchen die vorgegebene Spieleranzahl abdeckt.

Das Spiel endet auch, wenn das letzte neutrale Plättchen gelegt wird. Dies ist nach 33 Runden der Fall.

SIEGBEDINGUNGEN

Der Spieler mit den meisten Reichtumpunkten gewinnt das Spiel. Reichtumpunkte bekommt man für:

- Goldklumpen: 10 Punkte
- Set Münzen: 40 Punkte
- Aktien: 120 Punkte

Diese Dinge müssen *im Besitz* des Spielers ein. Das heißt: Sie müssen auf einem Transporter sein. Für Objekte, die alleine auf dem Feld liegen, gibt es keine Reichtumpunkte.

Zudem gibt es Reichtumpunkte für die Plättchen auf der Wunderleiste. Für jede Reihe gibt es 10 Punkte, die auf die Spielerplättchen dieser Reihe verteilt werden. Wenn die Punktzahl eines Spielers pro Reihe keine ganze Zahl ergibt, wird sie nach unten abgerundet. Für die letzte Reihe des Wunders bekommen die Spieler auch dann insgesamt 10 Punkte, wenn diese Reihe nicht komplett ist.

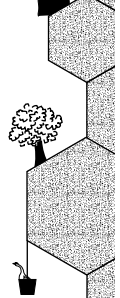
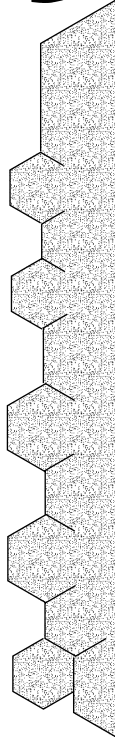


Beispiel: Es sind sechs Spielerplättchen in der Reihe: Blau bekommt $2 \times 10/6 = 3$ Punkte ($3 \frac{1}{3}$, nach unten abgerundet), Rot bekommt $3 \times 10/6 = 5$ Punkte, und Gelb bekommt $1 \times 10/6 = 1$ Punkt ($1 \frac{2}{3}$, nach unten abgerundet). Das neutrale (weiße) Plättchen beeinflusst den Wert in keiner Weise.

Anstelle zu rechnen kann man die Tabelle auf der Rückseite benutzen!

GLEICHSTAND

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler, dessen betende Figur dem Tempel am nächsten steht.



GÜTER

-  **Baumstämme**
produziert vom Holzfäller
-  **Bretter**
produziert vom Sägewerk
-  **Papier**
produziert von der Papiermühle
-  **Gänse**
produziert von Gänsen
-  **Lehm**
produziert von der Lehmgrube
-  **Steine**
produziert vom Steinbruch oder Ziegelei
-  **Brennstoff**
produziert von der Köhlerei oder Bohrinseln
-  **Eisen**
produziert von Bergwerken
-  **Gold** (10 Reichtumpunkte)
produziert von Bergwerken
-  **Münzen** (40 Reichtump.)
produziert von der Münzprägerei
-  **Aktien** (120 Reichtump.)
produziert in der Börse





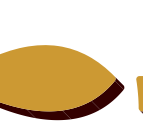

WUNDER

Die Anzahl an Reichtumpunkten für einer Wunderreihe hängt ab von der Anzahl der eigenen Bausteine und der Anzahl der Steine anderer Spieler in der Reihe. Zum Errechnen kann man die Tabelle benutzen:

Steine anderer Spieler (nicht die Neutralen)

| Eigene in der Reihe | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5+ |
|---------------------|----|---|---|---|---|--------|
| 1 | 10 | 5 | 3 | 2 | 2 | 1 |
| 2 | 10 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 |
| 3 | 10 | 7 | 6 | 5 | 4 | |
| 4 | 10 | 8 | 6 | 5 | | |
| 5+ | 10 | 8 | 7 | | | Punkte |

TRANSPORTER

-  Esel
-  Kutsche
-  LKW
-  Floß
-  Ruderboot
-  Dampfschiff

GEBÄUDE

-  **Holzfäller**
produziert Baumstämme (nur im Wald)
-  **Sägewerk**
produziert die Bretter aus Baumstämmen
-  **Papiermühle**
produziert Papier aus Brettern und/oder Baumstämmen
-  **Lehmgrube**
produziert Lehm (nur an Meeres- oder Flussufern)
-  **Ziegelei**
produziert Steine aus Lehm
-  **Steinbruch**
produziert Steine (nur auf Fels)
-  **Bohrinsel**
produziert Brennstoff (nur auf dem Meer)
-  **Köhlerei**
produziert Brennstoff aus Baumstämmen und/oder Brettern
-  **Bergwerk**
produziert Gold und/oder Eisen (nur in Bergen)
-  **Münzprägerei**
produziert Münzen aus Gold und Brennstoff
-  **Börse**
produziert Aktien aus Papier und Münzen
-  **Kutschenbauer**
produziert Kutschen aus Eseln und Brettern
-  **LKW-Fabrik**
produziert Lastwagen aus Eisen und Brennstoff
-  **Floßbauer**
produziert Flöße aus Baumstämmen
-  **Ruderbootbauer**
produziert Ruderboote aus Brettern
-  **Schiffbauer**
produziert Dampfer aus Eisen und Brennstoff

FORSCHUNG

-  **Bootbau**
ermöglicht die Gründung von Ruderbootbauern
-  **LKW-Herstellung**
ermöglicht den Bau von LKW-Fabriken
-  **Schiffbau**
ermöglicht die Gründung von Schiffbauern
-  **Bohrinseln**
ermöglicht den Aufbau von Bohrinseln
-  **Spezialisierung**
ermöglicht beim Füllen der Tütchen die Wahl zwischen Eisen und Gold
-  **Vergößerung**
ermöglicht den Bau von ertragreicheren Bergwerken
-  **Neue Schächte**
ermöglicht die Nachfüllung von Bergwerkstütchen
-  **Heller Moment**
kein Effekt (reserviert für Erweiterung)