

MILESTONES



SPIELIDEE

Edle Bauherren und -herrinnen, die Besiedlung dieses Landstrichs wird euer Werk sein! Hier werdet ihr gemeinsam Straßen bauen, Marktplätze schaffen und Häuser errichten. Und mit jedem Meilenstein, den ihr setzt, dringt ihr tiefer in das Land vor. Doch bei der Beschaffung von Baustoffen, Geld und Getreide ist jeder auf sich allein gestellt. So zieht ihr umher und müsst zusehen, dass ihr euren persönlichen Kreislauf aus Gütererwerb, Handel und Besiedlung sinnvoll optimiert und clever nutzt. Wer darüber hinaus ein Gespür für das richtige Timing entwickelt, kann die wertvollsten Bauplätze ergattern und am Ende den Sieg davontragen.

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu sammeln. Punkte erhaltet ihr für das Bauen von Straßen, Häusern und Marktplätzen auf dem gemeinsamen Spielplan, für das Liefern von Mehlsäcken an die errichteten Marktplätze sowie für das Sammeln von Bonusplättchen. Eure jeweiligen Punkte trägt ihr mit eurem eigenen Markierungsstein auf der Punktleiste ab.



SPIELMATERIAL

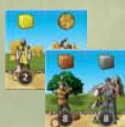
1 Spielplan



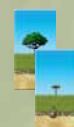
4 Aktionstableaus



35 Arbeiterplättchen



21 Abdeckplättchen



4 Spielfiguren

je 1 in den Spielerfarben



4 Markierungssteine

je 1 in den Spielerfarben



12 Mehlsackplättchen



24 Münzen



48 Güterwürfel

je 12 x Stein



Holz



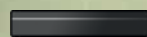
Sand



Getreide



48 Straßenstücke



24 Meilensteine



12 Marktplätze



12 Häuser



15 Bonusplättchen



Die Aktionstableaus

Die Aktionstableaus sind das Herzstück von Milestones. Jeder von euch verfügt über sein eigenes Aktionstableau. Die Felder des Tableaus stellen einen Rundkurs dar, auf dem die eigene Spielfigur entlang gezogen wird. Der Rundkurs besteht aus zwei Teilen:



1. Auf den oberen 8 **Wegefeldern** könnt ihr Arbeiter einstellen, die euch mit Gütern versorgen:

Steinhauer = Stein

Holzfäller = Holz

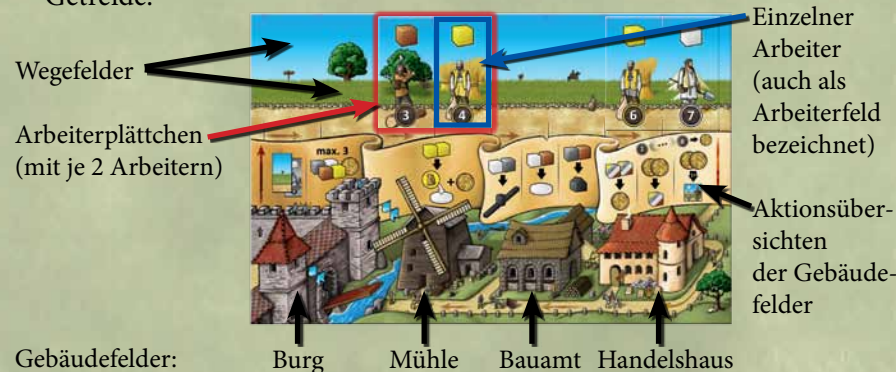
Sandarbeiter = Sand

Getreidebauer = Getreide

Münzpräger = Münze

Hinweis: Jeder Arbeiter hat eine Zahl zwischen **1** und **8**. Wenn ihr eure Arbeiter so anordnet, dass sich von links nach rechts eine **aufsteigende Zahlenfolge** ergibt, erhaltet ihr im Spiel zusätzliches Einkommen. Es ist aber **nicht zwingend**, eine aufsteigende Zahlenfolge einzuhalten!

2. Die unteren 4 **Gebädefelder** erlauben Aktionen wie das Anwerben von neuen Arbeitern, das Bauen auf dem Spielplan sowie das Liefern von Getreide.



Gebädefelder:

Burg

Mühle

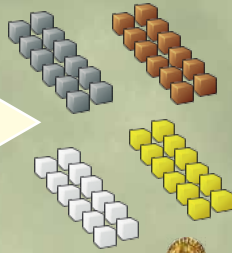
Bauamt

Handelshaus

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

2. Legt die 5 verschiedenen **Güter** in getrennten Vorräten bereit: Stein, Holz, Sand, Getreide und Münzen.



3. Bildet ebenfalls einzelne Vorräte für die Häuser, Straßenstücke, Meilensteine, Marktplätze und Mehlsäcke.



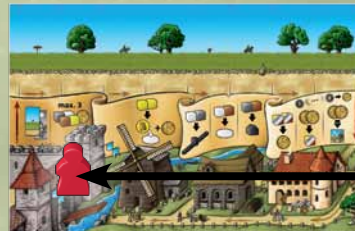
4. Nehmt **einen** der **Marktplätze** und legt ihn auf den weißen Marktstand oberhalb des Kornfelds auf dem Spielplan. Dies ist der Startpunkt, von dem aus ihr das Land besiedeln werdet.



5. Mischt die **15 Bonusplättchen** verdeckt und legt **zufällig** je eines auf jedes Dreiecksfeld des Spielplans, das einen Busch zeigt. Dann deckt sie auf.

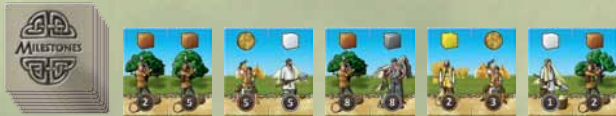


6. Jeder Spieler nimmt sich ein **Aktionstableau** und legt es vor sich ab.



7. Dann wählt jeder von euch eine Farbe und erhält die zugehörige **Spielfigur**, die er auf die Burg links auf seinem Tableau stellt.

11. Mischt die **35 Arbeiterplättchen** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit. Dann deckt 5 Plättchen davon auf. Diese bilden die **allgemeine Auslage**.



10. Legt die **20 Abdeckplättchen** als Vorrat bereit.



9. Jeder von euch erhält **1 Münze** als Startguthaben aus dem Vorrat, die er unterhalb seines Tableaus ablegt.



8. Nehmt die **Markierungssteine** aller Spielerfarben und stapelt sie auf dem Feld 0 der Punktleiste.



12. Deckt je nach Spieleranzahl **weitere Arbeiterplättchen** vom Stapel auf und legt sie der Reihe nach offen aus:

- bei **2 Spielern**: 5 Plättchen
- bei **3 Spielern**: 7 Plättchen
- bei **4 Spielern**: 9 Plättchen

Diese bilden die Startplättchen, von denen jeder 2 erhält.

Lost einen **Startspieler** aus. Beginnend mit dem rechten Nachbarn des Startspielers und dann **entgegen dem Uhrzeigersinn**, wählt jeder Spieler jeweils 2 Plättchen aus. Zuletzt kommt der Startspieler zum Zug, der also nur noch aus 3 Plättchen auswählen kann.

Sobald jeder Spieler seine **2 Plättchen** gewählt hat, platziert er diese beliebig auf jeweils 2 der 8 Wegefelder seines Aktionstableaus. Dabei ist es sinnvoll das Plättchen mit den kleineren Zahlen links von dem mit den höheren Zahlen zu platzieren. Es ist egal, wie viele Wegefelder zwischen den beiden Plättchen bzw. links und rechts daneben frei bleiben.

Das übriggebliebene Startplättchen legt ihr ungenutzt in die Schachtel zurück.

Tipps zur Plättchenwahl im ersten Spiel:

Orientiert euch einfach an den Zahlen auf den Plättchen. Versucht sie so zu wählen und zu platzieren, dass von links nach rechts eine aufsteigende Zahlenfolge entsteht (gleiche Zahlen nebeneinander gelten auch als aufsteigend). Außerdem achtet auf Folgendes: Je kleiner die Zahlen auf einem Plättchen sind, desto weiter links solltet ihr es platzieren, je höher die Zahlen sind, desto weiter rechts.

Beispiel:



SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt (der Spieler, der seine **Startplättchen** zuletzt wählen durfte). Danach läuft das Spiel reihum **im Uhrzeigersinn**.

Wenn du an die Reihe kommst, musst du genau **2 Spielzüge** durchführen. Pro Zug bewegst du deine Spielfigur auf dem Rundkurs deines Aktionstableaus im Uhrzeigersinn vorwärts und bleibst auf einem Feld deiner Wahl stehen. Je nach Art des Feldes, erhältst du dafür Güter oder **darfst** bestimmte Aktionen ausführen. Du darfst ein Feld auch betreten, ohne dort eine Aktion auszuführen. Nach deinem zweiten Zug verbleibt deine Spielfigur einfach auf dem zuletzt betretenen Feld.



Damit immer klar ist, ob du bereits beide Züge durchgeführt hast, empfehlen wir Folgendes: Nach dem ersten Zug lässt du deine Figur aufrecht stehen. Nach dem zweiten Zug ist sie "müde" und wird hingelegt.



Grundlegend darfst du die Spielfigur so viele Felder weit bewegen wie du möchtest.
Aber: Auf der Burg musst du auf jeden Fall stehen bleiben!

Die Felder des Aktionstableaus

DIE ARBEITERFELDER



Ziehst du deine Spielfigur auf ein Arbeiterfeld, erhältst du Güter aus dem Vorrat. Du kannst **pro Zug** immer nur **eine Gütersorte** bekommen. Die Sorte hängt davon ab, auf welchem Arbeiterfeld du stehen bleibst. Von dieser Sorte erhältst du so viele Einheiten, wie du Arbeiter der **gleichen** Sorte in diesem Zug besucht hast. Das heißt, du erhältst jeweils **1 Einheit** des Gutes für:

- den Arbeiter, bei dem du stehen bleibst, **und**
- jeden Arbeiter der **gleichen Sorte**, den du im selben Zug übersprungen hast. Die erhaltenen Güter kannst du unterhalb deines Tableaus lagern.

Beispiel: In seinem ersten Zug bewegt Philipp seine Spielfigur von der Burg zum Steinhauer mit der **5**. Dafür erhält er **2 x Stein** (1 Stein für den übersprungenen Steinhauer und 1 Stein für den Steinhauer, bei dem er stehen geblieben ist). Im zweiten Zug bewegt er seine Spielfigur auf den Münzprüger mit der **5** und erhält dafür **1 Münze**. (Vom Münzprüger mit der **3** erhält er keine Münze, da er diesen nicht im selben Zug besucht hat.)

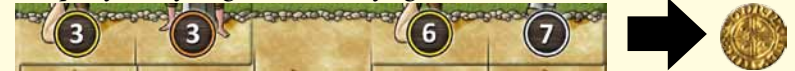


DAS HANDELSHAUS



Ziehst du deine Figur auf das Handelshaus, schaust du als Erstes, ob du **Einkommen** erhältst: Wenn die Zahlen auf deinen Arbeiterfeldern von links nach rechts eine **aufsteigende Zahlenfolge** bilden, erhältst du **1 Münze** aus dem Vorrat. (Auch gleiche Zahlen nebeneinander gelten als aufsteigend!) Ist die Zahlenfolge nicht aufsteigend, gehst du leer aus.

Beispiel für aufsteigende Zahlenfolge:



Beispiel für nicht aufsteigende Zahlenfolge:

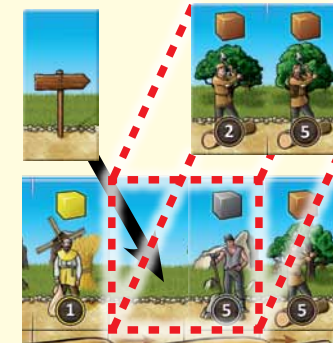


Danach darfst du eine oder mehrere der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen:

1 Arbeiter anwerben



Du darfst **eines** der 5 Arbeiterplättchen aus der allgemeinen Auslage kaufen. Jedes Plättchen zeigt 2 Arbeiter und kostet genau 2 Münzen, die du in den Vorrat zahlst. Das erworbene Plättchen legst du beliebig auf 2 Wegfelder deines Tableaus. Dabei ist es erlaubt, andere Arbeiter und leere Felder zu überdecken. Höhenunterschiede können durch die Hinzunahme von Abdeckplättchen ausgeglichen werden. Es ist nicht erlaubt, Arbeiter links oder rechts der 8 möglichen Wegfelder zu platzieren. Ist das Arbeiterplättchen einmal platziert, darf es nicht wieder umgelegt werden. Nach dem Kauf deckst du das oberste Arbeiterplättchen vom Nachziehstapel auf und legst es in die allgemeine Auslage, so dass dort immer 5 Plättchen zur Verfügung stehen. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, stehen entsprechend weniger Plättchen zur Auswahl.



Beispiel: Philipp zahlt 2 Münzen und kauft das doppelte Holzfäller-Plättchen aus der Auslage. Er entscheidet sich, es links von seinem bereits vorhandenen Holzfäller zu platzieren.

Um den Höhenunterschied auszugleichen, legt er ein Abdeckplättchen unter und überbaut mit dem erworbenen Plättchen den Steinhauer mit der **5**.

2 Güter kaufen



Du darfst dir beliebig viele Güter aus dem Vorrat nehmen. Für jedes genommene Gut musst du 2 Münzen zahlen.

3 Güter verkaufen



Du darfst dir beliebig viele Münzen aus dem Vorrat nehmen. Für jede genommene Münze musst du 2 beliebige Güter abgeben.

DAS BAUAMT



Ziehst du deine Figur auf das Bauamt, darfst du beliebig viele Baumaßnahmen durchführen (auch mehrmals die gleiche). Für jede Baumaßnahme musst du die geforderten Baustoffe abgeben (in den Vorrat legen).

Es gibt 3 verschiedene Baumaßnahmen:

1 Straßenabschnitt bauen



Gibst du **1 Stein und 1 Sand** ab, darfst du einen Straßenabschnitt bauen. Jeder Straßenabschnitt besteht aus genau 2 Straßenstücken, die auf die Linien des Spielplans gelegt werden, sowie einem Meilenstein, der auf das Zahlenfeld in ihrer Mitte gesetzt wird.

Für das Bauen eines Straßenabschnitts erhältst du sofort so viele **Punkte**, wie die Zahl angibt, auf die der Meilenstein gesetzt wird.

Die allererste Straße muss am Marktplatz oberhalb des Kornfelds auf dem Spielplan beginnen.

Jeder neugebaute Straßenabschnitt muss entweder **am Ende** einer bereits vorhandenen Straße anschließen (das Zahlenfeld zwischen Straße und neuem Abschnitt bleibt dabei frei) oder **an einem Marktplatz beginnen** (nur an Marktplätzen können Straßen abzweigen). Ein Straßenstück darf aber nie so gelegt werden, dass eine vorhandene Straße gekreuzt wird und dadurch eine Schleife entsteht. Schleifen sind verboten!

Beispiel: Philipp legt 1 Stein und 1 Sand in den Vorrat und baut einen Straßenabschnitt (rot umrandet). Er schließt an der bereits vorhandenen Straße an, indem er 2 neue Teilstücke legt und in ihrer Mitte einen Meilenstein platziert. Dafür erhält er 2 Punkte auf der Punkteleiste.

Er hätte den Straßenabschnitt auch am Marktplatz abzweigen lassen können, nicht aber an der oberen „2“ oder den Meilensteinen. Er hätte die Straßenstücke auch nicht so legen dürfen, dass eine Schleife entsteht.



2 Haus bauen



Gibst du **1 Stein und 1 Holz** ab, darfst du ein Haus bauen. Ein Haus muss in ein Dreiecksgrundstück gesetzt werden, von dem **mindestens eine Kante ein Straßenstück** aufweist.

Für das Bauen eines Hauses erhältst du sofort so viele **Punkte**, wie es der Summe aus den **freien Zahlenfeldern** an den Ecken des bebauten Dreiecks entspricht.

In jedem Dreieck kann nur ein Haus gebaut werden. Natürlich darf ein Haus auch in ein Dreieck gebaut werden, in dem ein Busch abgebildet ist.

Beispiel: Philipp legt 1 Stein und 1 Holz in den Vorrat und baut ein Haus in das rotmarkierte Dreieck. Dafür erhält er als Punkte die beiden freien Zahlenfelder des Dreiecks ($2+1=3$).

Hätte er z.B. im blauen Dreieck gebaut, hätte er dafür gar keine Punkte erhalten, da das Dreieck keine freien Zahlenfelder mehr aufweist.



3 Marktplatz bauen



Gibst du **1 Holz und 1 Sand** ab, darfst du einen Marktplatz bauen. Ein Marktplatz wird immer auf ein **freies Zahlenfeld** gesetzt, das entweder am Ende einer Straße oder zwischen 2 Straßenabschnitten liegt. Für das Bauen eines Marktplatzes erhältst du sofort so viele **Punkte**, wie das Zahlenfeld angibt, auf das der Marktplatz gesetzt wird.

Beispiel: Philipp gibt 1 Holz und 1 Sand ab

und baut einen Marktplatz auf das freie Zahlenfeld zwischen den 2 Straßenabschnitten. Dafür erhält er 2 Punkte auf der Punkteleiste. Er hätte den Marktplatz auch ans Ende der Straße bauen können, was ihm aber nur 1 Punkt gebracht hätte (blauer Kreis).



Hinweis: Wenn du mehrere Baumaßnahmen durchführst, darfst du natürlich völlig frei entscheiden, in welcher Reihenfolge du baust. So ist es z.B. möglich erst ein Haus zu bauen und dadurch Punkte für ein freies Zahlenfeld zu erhalten, das du gleich darauf mit einem Marktplatz oder Meilenstein überbaust (wofür du natürlich ebenfalls die Punkte erhältst).

Die Bonusplättchen



In einigen Dreiecksgrundstücken liegen **Bonusplättchen**. Ein solches Bonusplättchen darfst du beim Bebauen des entsprechenden Dreiecks aufnehmen.

Das Aufnehmen eines Bonusplättchen ist an **Voraussetzungen** gebunden:

1. Du **musst** das Bonusplättchen auf deinem Tableau auf ein **Arbeiterfeld der gleichen Sorte** legen.
2. Auf jedem Arbeiter kann maximal ein Bonusplättchen liegen.
3. Hast du kein freies Arbeiterfeld in der Sorte des Bonusplättchens, darfst du es auch nicht aufnehmen!



Erfüllst du diese Voraussetzungen, darfst du das Bonusplättchen aufnehmen, wenn du einen Meilenstein oder einen Marktplatz auf einen der **3 Eckpunkte des Dreiecks** setzt oder ein **Haus in das Dreieck** baust, in dem das Bonusplättchen liegt.



Achtung: Wenn du die Voraussetzungen nicht erfüllst, ist es dir verboten ein Haus in das Dreieck mit dem Bonusplättchen zu bauen. Meilensteine, Marktplätze und Straßenstücke dürfen hingegen an den Ecken bzw. Kanten des Dreiecks gebaut werden. Das Bonusplättchen bleibt dann einfach liegen und kann während einer späteren Bauaktion aufgenommen werden.

Die Bonusplättchen bringen **zusätzliche Punkte** und zählen für die **Schlusswertung** (sie bringen niemals zusätzliche Güter):

1. In dem Moment, in dem du ein Bonusplättchen aufnimmst und auf einem entsprechenden Arbeiterfeld deines Tableaus ablegst, erhältst du sofort **1 Punkt** auf der Punkteleiste.

2. Immer wenn ein Arbeiter mit Bonusplättchen ein Gut produziert, erhältst du dieses Gut und zusätzlich **1 Punkt**.

Beispiel: Philipp zieht seine Spielfigur vom Steinhauer mit der **1** zum Holzfäller mit der **5**. Dafür erhält er wie immer 3 x Holz.

Außerdem bekommt er 1 Punkt für das übersprungene Holzfäller-Bonusplättchen.



3. Am Spielende gibt es eine **Schlusswertung**, bei der Punkte für Mehrheiten in den verschiedenen Arbeiterkategorien (Steinhauer, Holzfäller, etc.) verteilt werden. Bei dieser Wertung erhöht das Bonusplättchen den Wert des Arbeiters, auf dem es liegt (siehe Abschnitt „Spielende“).

Achtung: Wenn du ein Arbeiterfeld, auf dem ein Bonusplättchen liegt, mit einem neuen Arbeiterplättchen **überbaust** oder es mit einem Abdeckplättchen **abdeckst** (siehe Abschnitt „Die Burg“), wird das Bonusplättchen sofort aus dem Spiel genommen!

DIE MÜHLE



Wenn du auf die Mühle ziehst, darfst du beliebig viele **freie** Marktplätze mit je einem Mehlsack beliefern.



Um einen Markt zu beliefern, musst du **2 x Getreide** abgeben. Dafür nimmst du dir ein **gelbes Mehlsackplättchen** und legst es **sofort** auf einen **freien** Marktplatz deiner Wahl.

Achtung: Märkte, auf denen schon ein Mehlsackplättchen liegt, dürfen bis zum Ende des Spiels nicht mehr beliefert werden.

Für die Belieferung eines Marktplatzes erhältst du:

- Die **Punkte** von **2 beliebigen freien Zahlenfeldern**, die direkt um den belieferten Marktplatz herum angeordnet sind, und
- 1 Münze** aus dem Vorrat.

Beispiel: Philipp legt 2 x Getreide in den Vorrat.

Dafür nimmt er ein Mehlsackplättchen und legt es auf einen freien Marktplatz seiner Wahl: Um den Marktplatz herum gibt es 4 freie Zahlenfelder, von denen sich Philipp 2 aussuchen darf. Er entscheidet sich natürlich für die „3“ und die „4“. Philipp erhält für die Lieferung also insgesamt 7 Punkte. Außerdem darf er sich 1 Münze aus dem Vorrat nehmen.



DIE BURG



Auf der Burg **musst** du auf jedem Fall anhalten!
Falls du zu viele Güter angehäuft hast, musst du eines oder mehrere davon an den Burgherren abtreten. Außerdem fordert er, dass du einen deiner Arbeiter in seinen Dienst stellst.



Daher musst du auf der Burg immer 2 Dinge tun:

1 Güter auf 3 reduzieren

Besitzt du jetzt insgesamt mehr als **3 Güter** (inklusive Münzen), musst du die Anzahl auf 3 reduzieren und den Rest in den allgemeinen Vorrat legen.

2 1 Arbeiterfeld abdecken

Du **musst** eines deiner Arbeiterfelder mit einem Abdeckplättchen abdecken. (Es muss ein Arbeiter sein und nicht etwa ein leeres Wegefeld oder ein anderes Abdeckplättchen!)



Ausnahme: Besitzt du **insgesamt** nur noch 2 Arbeiterfelder, musst du davon keines abdecken.

SPIELEND E

Das Spielende wird ausgelöst, sobald ein Spieler auf der Punktleiste mit seinem Markierungsstein das **Zielfeld** erreicht oder überschreitet.

Je nach **Spieleranzahl** ist das Zielfeld ein anderes:

• bei 2 Spielern:

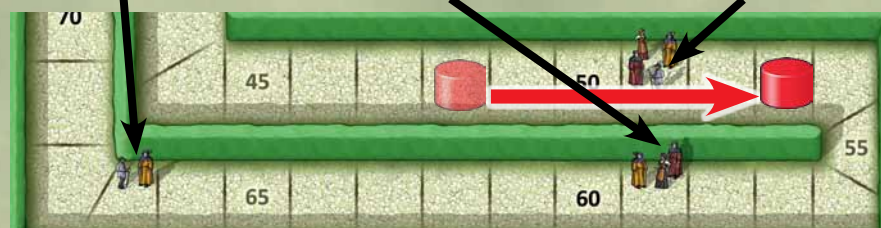
Feld 67

• bei 3 Spielern:

Feld 59

• bei 4 Spielern:

Feld 51



Für den Spieler, der das **Spielende auslöst**, ist das Spiel beendet. (Hat er das Spielende in seinem ersten Zug ausgelöst, muss er auch noch seinen zweiten regulären Zug ausführen.)

Jeder der **anderen Spieler** kommt dann noch genau **ein Mal** dran und muss seine beiden Spielzüge ausführen.

Seltener Sonderfall: Sollte ein Spieler das letzte Arbeiterplättchen aus der Auslage kaufen, löst er damit das Spielende in gleicher Weise aus, als würde er das Zielfeld erreicht haben.

Danach gibt es eine **Schlusswertung**, bei der noch einmal Punkte für Mehrheiten in den **5 verschiedenen Arbeiterkategorien** verteilt werden.

Die 5 Arbeiterkategorien werden nacheinander durchgegangen: Steinhauer, Holzfäller, Sandarbeiter, Getreidebauern und Münzprägler. In jeder Kategorie wird geschaut, welcher Spieler auf seinem Tableau in Summe den **höchsten Gesamtwert** erreicht: Jeder einfache Arbeiter der entsprechenden Sorte hat dabei den **Wert 1**. Jeder Arbeiter der Sorte, auf dem ein Bonusplättchen liegt, hat den **Wert 2**.

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert in der jeweiligen Kategorie erhält dafür **5 Punkte**. Haben mehrere Spieler den höchsten Gesamtwert, erhält jeder von ihnen **2 Punkte**. Erreichen alle Spieler denselben Gesamtwert, so wird diese Kategorie nicht gewertet.

Beispiel: Wertung der Steinhauer

Martina besitzt 1 Steinhauer mit Bonusplättchen (Gesamtwert = 2).



Dirk besitzt 2 Steinhauer (Gesamtwert = 2).



Philipp besitzt 1 Steinhauer (Gesamtwert = 1).



Da Martina und Dirk bei den Steinhauern auf den gleichen Gesamtwert kommen, erhalten beide jeweils 2 Punkte.

Auf die selbe Art und Weise werden anschließend die Punkte für die Holzfäller, Sandarbeiter, Getreidebauern und Münzprägler ermittelt.

Der Spieler, der nach der Schlusswertung mit seinem Markierungsstein auf der Punkteleiste vorne liegt (also die meisten Punkte erreicht hat), gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige von den beteiligten Spielern, der mehr Güter übrig hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Allgemeine Hinweise und Sonderfälle:

- Die 5 Sorten Güter (inklusive Münzen) sind unbegrenzt verfügbar. Das heißt: Wenn im Vorrat nicht mehr genug Güter der Sorte vorhanden sind, nehmt andere Materialien zur Hilfe.
- Beim Abdecken und Überbauen eurer Arbeiterfelder entstehen mehrere Schichten aus Arbeiter- und Abdeckplättchen. Zum Spielende hin kann es passieren, dass die Abdeckplättchen im Vorrat nicht mehr reichen. In diesem Fall solltet ihr die Schichten auf euren Aktionstableaus so reduzieren, dass ihr die Draufsicht eurer Arbeiterfelder nicht verändert, aber wieder genügend Abdeckplättchen zur Verfügung habt. Überdeckte Arbeiterplättchen, die ihr dabei entfernt, kommen aus dem Spiel!

Alle anderen Spielmaterialien sind begrenzt:

- Es können nur so viele Straßenabschnitte, Häuser und Marktplätze gebaut werden, wie vorhanden sind.
- Sollten einmal alle 12 Marktplätze gebaut und mit Mehlsäcken beliefert worden sein, kann bis zum Spielende keine Lieferung mehr durchgeführt werden.
- Sollte der seltene Fall eintreten, dass das letzte Arbeiterplättchen aus der allgemeinen Auslage gekauft wird, endet das Spiel vorzeitig (siehe Abschnitt „Spielende“).

Impressum

Autoren: Stefan Dorra und Ralf zur Linde

Illustration: Klemens Franz

Spielanleitung und Layout: Alfred Viktor Schulz

Schachteldesign: Hans-Georg Schneider

Copyright: © 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg
Alle Rechte vorbehalten.
www.eggertspiele.de

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2,
61169 Friedberg
www.pegasus.de

