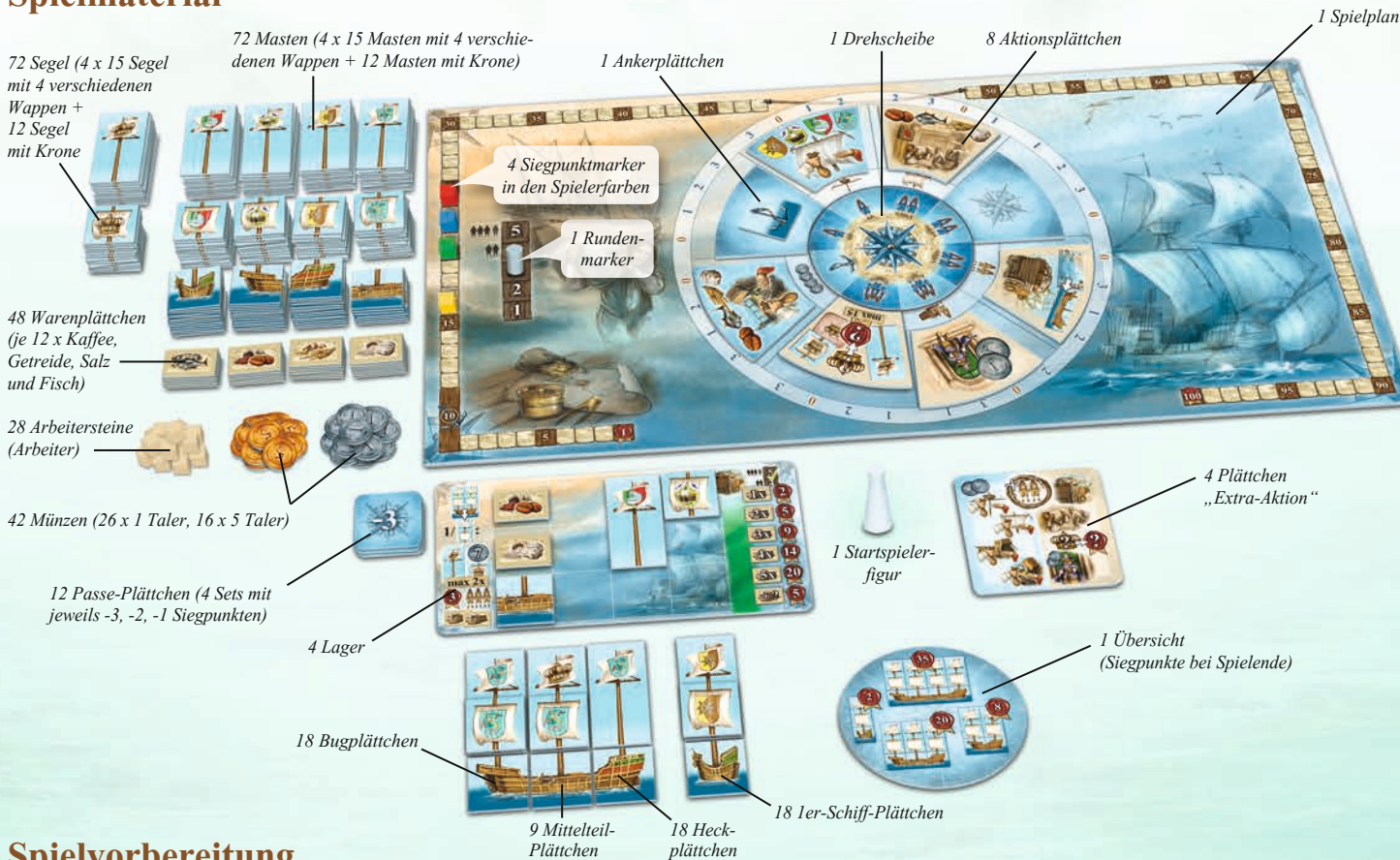


NAUTICUS

Spielidee

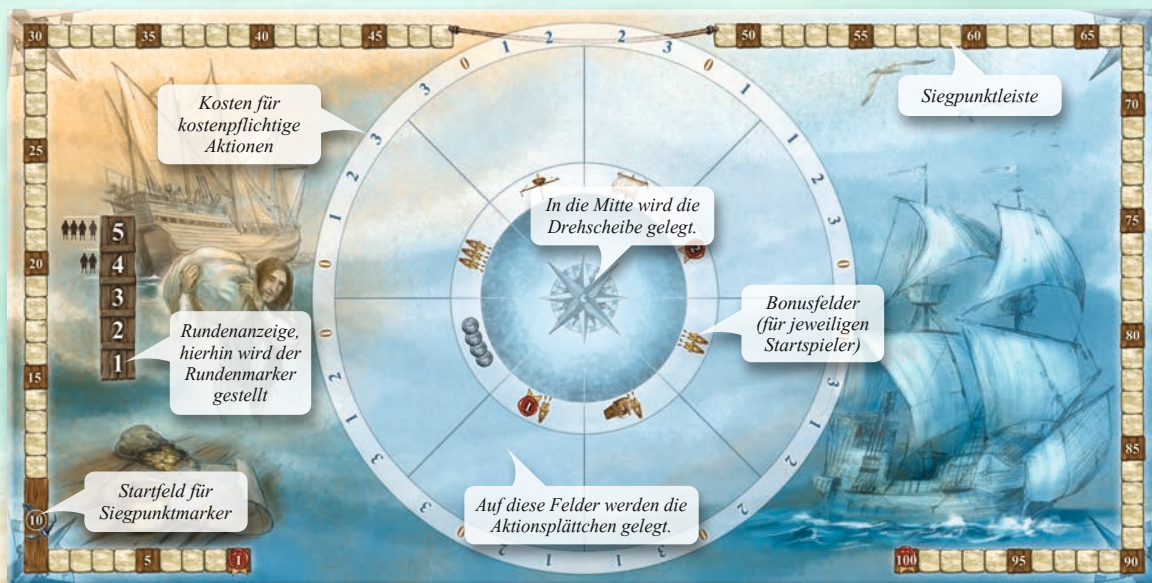
Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Unternehmern, die sich in den Bereichen Schiffsbau, Handel und Transport engagieren. Sie sind also Werftinhaber, Kaufmann und Reeder in einem. Als Werftbetreiber bauen die Spieler Schiffe verschiedener Größe. Als Kaufmann erwerben sie Waren, die es mittels fertiggestellter Schiffe, als Reeder, zu verschiffen gilt. Sowohl für fertiggestellte Schiffe wie für verschifftene Waren gibt es Siegpunkte. Wer nach 5 Runden (4 Runden im Spiel zu zweit) die meisten Siegpunkte errungen hat, ist der Sieger.

Spielmaterial



Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.



Auf den Spielplan wird folgendes Material platziert

- Die **Drehscheibe** wird in die Mitte des Spielplans gelegt. Zu Spielbeginn zeigt das Feld mit dem Anker auf das Bonusfeld mit den 3 Arbeitern.
- Der **Rundenmarker** wird auf das Feld 1 der Rundenanzeige gestellt.
- Die **Siegpunktmarker** der teilnehmenden Spielerfarben werden auf das Feld 10 der Siegpunkteleiste gestellt.



Das weitere Spielmaterial wird folgendermaßen sortiert

- Die **Arbeiter** werden als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan gelegt.
- Die **Schiffsplättchen** (1er-Schiff, Bug-, Heck- und Mittelteil-Plättchen, Masten, Segel) werden nach ihrer Art sortiert und in 14 offenen Stapeln neben den Spielplan gelegt. (Hierbei empfiehlt es sich, Masten, Segel und Rumpfteile jeweils zusammen zu gruppieren sowie die Kronensegel und -masten von den anderen Segeln/Masten zu separieren.)
- Die **Warenplättchen** werden ebenfalls nach ihrer Art sortiert und in 4 offenen Stapeln neben den Spielplan gelegt.
- Die **Münzen** werden als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan gelegt.
- Die 8 **Aktionsplättchen**, das **Ankerplättchen** und die runde **Übersicht** „Siegpunkte bei Spielende“ werden vorerst beiseite gelegt.

Jeder Spieler erhält nun (einmalig bei Spielbeginn)

- 1 **Lager**, das er vor sich auf den Tisch legt
- 4 **Arbeiter** vom allgemeinen Vorrat, die er neben sein Lager als seinen persönlichen Vorrat legt
- 15 **Taler** in beliebiger Stückelung, die er neben sein Lager als seinen persönlichen Vorrat legt
- 1 Plättchen „**Extra-Aktion**“
- 1 Set „**Passe-Plättchen**“ mit -3, -2, -1 Siegpunkten. Die Plättchen werden mit der „Passe“-Seite nach oben neben das Lager gelegt. (Am besten stapelt man die drei Plättchen so, dass das Plättchen mit -1 Siegpunkte ganz unten im Stapel liegt, das Plättchen mit -3 Siegpunkte sichtbar ganz oben.)

Hinweis zum Umgang mit dem Spielmaterial

- Anzahl (und ggf. Art) aller Arbeiter und Taler im persönlichen Vorrat, Plättchen im Lager, bereits ausgelieferte Waren sowie der Status der Passe-Plättchen und der Besitz des Plättchens „Extra-Aktion“ sind grundsätzlich offene Informationen. Das Material ist sichtbar auf dem Tisch zu halten und die genaue Anzahl ist auf Nachfrage den Mitspielern mitzuteilen.
- Arbeiter und Taler im allgemeinen Vorrat sind unbegrenzt verfügbar. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass die Arbeiter oder Taler dort nicht ausreichen, so wird mit geeignetem anderen Material ein Engpass überbrückt.
- Die Schiffsplättchen und Waren sind in ihrer Anzahl begrenzt. Sollte der Stapel einer Plättchenart aufgebraucht sein, so können die Spieler diese Plättchenart nicht mehr erwerben oder auf anderem Weg erhalten. Es ist jederzeit erlaubt, nachzuzählen, wie viele Plättchen einer Art noch verfügbar sind.

Der unerfahrenste Spieler wird Startspieler und erhält die Startspielerfigur.

Der Spieler an **Position 2** erhält **1 Taler** zusätzlich.

Im Spiel **zu dritt** erhält der Spieler an **Position 3 2 Taler und 1 Arbeiter** zusätzlich.

Im Spiel **zu viert** erhält der Spieler an **Position 3 1 Taler und 1 Arbeiter** zusätzlich, der Spieler an **Position 4** erhält **2 Taler und 2 Arbeiter** zusätzlich.

Hinweis: Die Startspielerfigur wird nach Abschluss jeder Aktionsphase an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Die Startspielerfigur wird **nicht** (zusätzlich) am Rundenende weitergegeben.

Spielvorbereitung

Drehscheibe in Spielplanmitte legen und ausrichten: Anker zeigt auf Bonusfeld mit 3 Arbeitern, Rundenmarker auf Feld 1 der Rundenanzeige, Siegpunktmarker auf Feld 10 der Siegpunkteleiste setzen.

Arbeiter als Vorrat neben Spielplan legen. Schiffsplättchen nach Art in 14 Stapel sortieren.

Warenplättchen nach Art in 4 Stapel sortieren.

Münzen als Vorrat neben Spielplan legen.

Jeder Spieler erhält:

1 Lager, 4 Arbeiter, 15 Taler, 1 „Extra-Aktion“-Plättchen, 1 Set Passe-Plättchen



Alle Informationen über den Besitz von Arbeitern, Talern, Plättchen etc. sind grundsätzlich offen.

Arbeiter und Taler im allgemeinen Vorrat sind unbegrenzt verfügbar.

Schiffsplättchen und Waren sind auf die vorhandene Menge begrenzt.

Der unerfahrenste Spieler wird Startspieler.

Spieler 2 erhält 1 Taler zusätzlich.

3er-Spiel: Spieler 3 erhält 2 Taler + 1 Arbeiter zusätzlich.

4er-Spiel: Spieler 3 erhält 1 Taler + 1 Arbeiter zusätzlich. Spieler 4 erhält 2 Taler + 2 Arbeiter zusätzlich.

Spielablauf (Übersicht)

Das Hauptaugenmerk in NAUTICUS liegt auf dem Schiffsbau. Fertiggestellte Schiffe bringen bei Spielende Siegpunkte und sind unabdingbar, um über Waren zusätzliche Siegpunkte zu erlangen. Es können 4 verschiedene Schiffsgrößen gebaut werden, 1er-, 2er-, 3er- und 4er-Schiffe. Große Schiffe bringen deutlich mehr Siegpunkte, sind aber schwieriger fertigzustellen und benötigen daher länger, bis sie für den Warentransport genutzt werden können. Denn jedes Schiff muss zusammenpassende Masten- und Segelreihen aufweisen. NAUTICUS wird in Runden gespielt. Im Spiel zu dritt und zu viert werden 5 Runden gespielt. Im Spiel zu zweit werden nur 4 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus genau 7 Aktionsphasen. Welche Aktionsphasen das sind und in welcher Reihenfolge sie ausgeführt werden, entscheiden die Spieler. Zu Beginn einer Aktionsphase wählt der aktuelle Startspieler eine Aktion aus. Diese Aktion wird dann zunächst von ihm, danach im Uhrzeigersinn von allen anderen Spielern ausgeführt. Somit sind alle Spieler ständig am Spielgeschehen beteiligt. Haben alle Spieler die aktuelle Aktion ausgeführt oder gepasst, wechselt der Startspieler. Dieser wählt dann die nächste Aktion aus. Am Ende der Runde findet eine kurze Zwischenphase statt, in der die Aktionsauswahl für die nächste Runde neu zusammengestellt wird, und in der ggf. Minuspunkte für übrige „Passe“-Plättchen vergeben werden. Dann schließt sich sofort die nächste Runde an bzw. folgt nach 4 oder 5 Runden die Schlussabrechnung.

Die Goldene Regel

In NAUTICUS gilt grundsätzlich und ohne Ausnahme die folgende Regel: Wann immer ein Spieler ein **Plättchen** (Schiffsteil oder Ware) **kostenlos** erhält, muss er dieses Plättchen zunächst in sein Lager legen. Kostenlos bedeutet, dass man dafür **keine Taler** aufwenden musste. *(Da es nicht unwahrscheinlich ist, dass Sie diese Regel vergessen, werden wir sie noch ein paar Mal wiederholen. Und wenn Sie das Spiel erklären, sollten Sie nicht versäumen, diese Goldene Regel oft zu wiederholen und auf Fragen wie „Muss das jetzt ins Lager?“ mit einem bestimmten „Ja, wie immer!“ zu antworten.)*

Vorbereitung einer neuen Runde

- Der Rundenmarker wird eine Position auf der Rundenanzeige weitergeschoben. (Entfällt zu Spielbeginn.)
- Die Drehscheibe wird so gedreht, dass der Anker auf der Scheibe zu dem Aktionsplättchen zeigt, auf dem das Ankerplättchen liegt. (Entfällt zu Spielbeginn.)
- Sobald die Drehscheibe neu ausgerichtet ist, wird das Ankerplättchen beiseite gelegt. Dann werden die 8 Aktionsplättchen vom aktuellen Startspieler eingesammelt, verdeckt gemischt und dann zufällig, offen auf die 8 Aktionsfelder des Spielplans gelegt, beginnend bei dem Feld, auf das der Anker der Drehscheibe zeigt. Hierbei müssen die Bonusfelder sichtbar bleiben!

Rundenablauf

Eine Runde besteht aus insgesamt 7 Aktionsphasen. Der Startspieler beginnt die erste Aktionsphase, indem er eines der 8 Aktionsplättchen auswählt und die Aktion durchführt. (Alternativ kann er auch ein Aktionsplättchen auswählen, die Aktion aber nicht durchführen, sondern passen.) Anschließend entscheidet der nächste Spieler im Uhrzeigersinn, ob er diese Aktion durchführt oder passt. Dies setzt sich so lange fort, bis **alle Spieler** die Gelegenheit hatten, die **Aktion durchzuführen** oder zu passen. Dann ist diese Aktionsphase beendet. Das zugehörige **Aktionsplättchen** wird **umgedreht** und steht für den Rest der Runde nicht mehr zur Verfügung. Nach der jeweils **ersten Aktionsphase** einer Runde wird das **Ankerplättchen** auf das umgedrehte Aktionsplättchen gelegt. Die **Startspielerfigur** wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn **weitergegeben**. Nun wählt dieser aus den verbleibenden Aktionsplättchen eines aus und entscheidet, ob er die Aktion durchführen oder passen will. Danach folgen wieder die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn, das Aktionsplättchen wird umgedreht, die Startspielerfigur wird weitergegeben. Dies geht so lange, bis 7 der 8 Aktionsplättchen ausgewählt und durchgeführt worden sind. Danach ist die Runde beendet, die verbleibende achte Aktion wird in dieser Runde nicht ausgeführt.

4 Schiffsarten können gebaut werden:
1er-, 2er-, 3er- und 4er-Schiffe.

Je Schiff: Nur 1 Art Masten/Segel.

Spiel zu zweit: 4 Runden

Spiel zu dritt/zu viert: 5 Runden

Jede Runde besteht aus 7 Aktionsphasen.

Startspieler wählt Aktion, führt sie aus, danach führen alle anderen Spieler diese Aktion aus. Danach wechselt der Startspieler.

Ende der Runde: Aktionen für nächste Runde neu bestimmen, Minuspunkte gemäß Passe-Plättchen vergeben.

Goldene Regel

Wer ein Plättchen kostenlos erhält (ohne Taler zu bezahlen), muss dieses zunächst ins Lager legen.

Vorbereitung neue Runde

Rundenmarker weitersetzen.

Drehscheibe drehen, auf Aktionsplättchen mit Ankerplättchen ausrichten.
Ankerplättchen beiseite legen, Aktionsplättchen mischen und zufällig neu auslegen, bei Ankersymbol auf Drehscheibe beginnen.

Rundenablauf

Runde = 7 Aktionsphasen

Startspieler: Aktion auswählen, Aktion durchführen oder passen.

Alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn: Aktion durchführen oder passen.

Ende Aktionsphase: Aktionsplättchen umdrehen, ggf. Ankerplättchen darauflegen, Startspielerfigur weitergeben, neuer Startspieler wählt nächste Aktion usw.

Ende der Runde: Nach der 7. Aktionsphase. 8. Aktionsplättchen wird nicht ausgeführt.

Durchführen einer Aktion

1. Bonus

Der jeweilige Startspieler, der die Aktion auswählt, erhält zunächst den auf dem Spielplan aufgedruckten Bonus, dem die gewählte Aktion zugeordnet ist. Der Spieler erhält diesen Bonus in jedem Fall, unabhängig davon, ob er im Anschluss die gewählte Aktion ausführt oder passt. Hat der Spieler den Bonus erhalten, schiebt er das Aktionsplättchen nach unten, so dass der Bonus verdeckt wird. Dann entscheidet er, ob er die Aktion ausführt (im Beispiel unten „Rumpfteile kaufen“) oder nicht.

Wichtig: Nur der Startspieler, der die Aktion auswählt, erhält den Bonus. Alle anderen Spieler führen **nur** die gewählte Aktion aus bzw. passen.

Durchführen einer Aktion

Bonus

(Nur der) Startspieler erhält den auf dem Spielplan aufgedruckten Bonus der gewählten Aktion – egal ob er die Aktion ausführt oder passt.

Alle anderen Spieler erhalten den Bonus dieser Aktion nicht.



Beispiel: Spieler A ist der Startspieler und wählt die Aktion „Rumpfteile kaufen“. Er erhält zunächst den aufgedruckten Bonus, dem diese Aktion zugeordnet ist (2 Siegpunkte). Danach schiebt er das Aktionsplättchen nach unten, so dass der Bonus verdeckt wird.

Es gibt folgende Boni (in der Reihenfolge, in der sie auf dem Spielplan aufgedruckt sind):

- **3 Arbeiter (beige Kleidung):** Der Startspieler erhält 3 Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat und legt diese in seinen persönlichen Vorrat.
- **Mast:** Der Startspieler erhält kostenlos 1 „regulären“ Mast (keinen Kronenmast!) seiner Wahl und legt ihn in sein Lager. (*Sie erinnern sich noch an die Goldene Regel?!*)
- **Segel:** Der Startspieler erhält kostenlos 1 „reguläres“ Segel (kein Kronensegel!) seiner Wahl und legt es in sein Lager.
- **2 Siegpunkte:** Der Startspieler erhält 2 Siegpunkte und schreitet sofort 2 Felder auf der Siegpunkteleiste voran.
- **2 Arbeiter (beige Kleidung):** Der Startspieler erhält 2 Arbeiter aus dem Vorrat und legt diese in seinen persönlichen Vorrat.
- **1 Arbeiter (beige Kleidung) + 1 Ware:** Der Startspieler erhält 1 Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat und legt diesen in seinen persönlichen Vorrat. Außerdem erhält er 1 Ware beliebiger Art, die er in sein Lager legt.
- **1 Arbeiter (beige Kleidung) + 1 Siegpunkt:** Der Startspieler erhält 1 Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat und legt diesen in seinen persönlichen Vorrat. Außerdem erhält er 1 Siegpunkt und schreitet sofort 1 Feld auf der Siegpunkteleiste voran.
- **4 Taler:** Der Startspieler erhält 4 Taler aus dem allgemeinen Vorrat.

2. Blaue Arbeiter auf der Drehscheibe

Auf der Drehscheibe sind ebenfalls Arbeiter abgebildet, allerdings mit blauer Kleidung. Jedes Feld, mit Ausnahme des Ankerfeldes, zeigt 1, 2 oder 3 Arbeiter. Wird eine Aktion gewählt, so stehen die Arbeiter, die auf der Drehscheibe der gewählten Aktion zugeordnet sind, allen Spielern, die diese Aktion ausführen, zur Verfügung. **Wichtig:** Anders als die Arbeiter mit beigefarbener Kleidung, erhält man diese Arbeiter nicht in Form von Spielsteinen aus dem allgemeinen Vorrat. Diese 0, 1, 2 oder 3 Arbeiter stehen nur für die Durchführung der Aktion zur Verfügung. Benötigt ein Spieler nicht alle Arbeiter oder passt er, verfallen diese Arbeiter.

Boni

3 Arbeiter: Spieler erhält 3 Arbeiter.

Mast/Segel: Spieler erhält Mast- oder Segelplättchen: Es stehen nur die regulären Masten/Segel zur Wahl, nicht die Kronenmasten-/segel.

2 Siegpunkte: Spieler erhält 2 Siegpunkte.

2 Arbeiter: Spieler erhält 2 Arbeiter.

1 Arbeiter und 1 Ware: Spieler erhält 1 Arbeiter und 1 Ware.

1 Arbeiter und 1 Siegpunkt: Spieler erhält 1 Arbeiter und 1 Siegpunkt.

4 Taler: Spieler erhält 4 Taler.

Blaue Arbeiter auf Drehscheibe

Diese Arbeiter stehen jedem Spieler, der diese Aktion ausführt, zur Verfügung. Man erhält sie nicht als Spielsteine (sondern nur „virtuell“), man kann sie nur für die aktuelle Aktion nutzen.

3. Die Aktionen

3.1 Grundsätzliches zu Aktionen

- Wenn eine Aktion ausgewählt wurde, führt zunächst der Startspieler, danach im Uhrzeigersinn jeder andere Spieler die gewählte Aktion durch. Keine der 8 Aktionen muss ausgeführt werden. Alternativ kann ein Spieler passen, auch der Startspieler darf eine Aktion auswählen und dann passen. Wenn ein Spieler passt, dreht er eines seiner 3 Passe-Plättchen auf die Rückseite. Es ist sinnvoll, hierbei zunächst das -3-Plättchen umzudrehen, danach das -2-Plättchen und beim dritten Passen das -1-Plättchen. (Die Rückseite zeigt eine Krone, deren Bedeutung in „3.2.2.4 Wertung der Kronen“ erklärt wird.)
- Jede der 8 Aktionen kann von den Spielern innerhalb einer Aktionsphase mehrfach genutzt werden. Allerdings benötigt man für jede Nutzung der Aktion 1 Arbeiter. Man kann (und wird) natürlich zunächst die auf der Drehscheibe abgebildeten blauen Arbeiter einsetzen. Möchte man eine Aktion öfter nutzen als blaue Arbeiter zur Verfügung stehen, muss man entsprechend viele Arbeiter-Spielsteine aus seinem persönlichen Vorrat abgeben.
- 4 Aktionsplättchen haben einen blauen Hintergrund, die 4 anderen haben einen hellen Hintergrund. Die Zahlen 0 – 3, die auf dem Spielplan neben den Ablageflächen für die Aktionsplättchen aufgedruckt sind, sind nur für die blauen Aktionsplättchen von Bedeutung. Mit den **blauen Aktionen** kauft man Schiffsteile bzw. Waren. Diese **kosten** nicht nur Arbeiter, sondern auch **Taler**. Der Preis eines bestimmten Schiffsteils/einer Ware richtet sich nach der Zahl, die neben dem entsprechenden Schiffsteil/der Ware zu sehen ist. Für die **hellen Aktionen** entstehen **keine Talerkosten**, daher sind die Zahlen für diese Aktionen ohne Bedeutung.
- Möchte ein Spieler mehr als 1 Schiffsteil bzw. 1 Ware **zum aufgedruckten, regulären Preis** kaufen, so müssen diese Teile alle **unterschiedlicher Art** sein.
- Möchte ein Spieler **mehr** als 1 Schiffsteil bzw. 1 Ware **einer Art** kaufen, so kostet das zweite und jedes weitere identische Plättchen 4 Taler (und 1 Arbeiter), unabhängig vom eigentlichen Preis dieses Plättchens.
- Kauft ein Spieler innerhalb einer Aktion **alle 4** verschiedenen Schiffsteile/Waren, so erhält er 1 zusätzliches Schiffsteil bzw. 1 Ware dieses Aktionsplättchens geschenkt (ohne Einsatz von Talern oder eines Arbeiters) .
- **Zur Erinnerung:** Alle Plättchen, die man kostenlos erhält, müssen ins Lager gelegt werden. Arbeiter gelten nicht als Kosten. Ein Plättchen, das man für 0 Taler (und einen Arbeiter) kauft, ist „kostenlos“. Daraus folgt im Umkehrschluss, dass man alle Plättchen, für die man Taler gezahlt hat, sofort und ohne den Umweg über das Lager nutzen kann. (Mehr dazu bei der Erklärung der einzelnen Aktionen.)

Aktionen

Aktionen müssen nicht ausgeführt werden.

Wer passt, dreht eines seiner Passe-Plättchen auf die Kronenseite.

Aktionen können von einem Spieler mehrfach ausgeführt werden. Jede Nutzung kostet 1 Arbeiter. Reichen die aufgedruckten blauen Arbeiter nicht aus, muss man Arbeiter aus dem eigenen Vorrat zusätzlich nutzen und danach abgeben.

Blaue Aktionsplättchen kosten zusätzlich Taler. Die genauen Kosten werden durch die Zahlen 0 – 3 auf dem Spielplan festgelegt.

Helle Aktionsplättchen kosten keine Taler, die Zahlen sind bei diesen ohne Bedeutung.

Gekaufte Schiffsteile/Waren müssen unterschiedlich sein.

Der Preis weiterer identischer Waren ist immer 4 Taler.

Beim Kauf aller 4 verschiedenen Schiffsteile/Waren erhält man ein weiteres Plättchen dieser Aktion geschenkt.

Kostenlose Schiffsteile/Waren werden im Lager abgelegt.

Mit Talern bezahlte Schiffsteile/Waren können sofort genutzt werden.



Beispiel: Der Startspieler wählt die Aktion „Rumpfteile kaufen“. Er erhält als Bonus 2 Siegpunkte und schiebt das Aktionsplättchen nach unten und deckt das Bonusfeld ab. Danach führt er die Aktion „Rumpfteile kaufen“ aus. Er kauft alle 4 Rumpfteile, muss dafür 6 Taler bezahlen und 4 Arbeiter einsetzen. 2 blaue Arbeiter stehen ihm gemäß Drehscheibe zur Verfügung, also muss er noch 2 Arbeiter aus seinem persönlichen Vorrat einsetzen und zum allgemeinen Vorrat zurücklegen. Weil er alle Teile gekauft hat, erhält er kostenlos ein weiteres Rumpfteil seiner Wahl dazu, das er in sein Lager legt.

Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe. Er kauft einen Bug und ein Heck und zahlt $1 + 3 = 4$ Taler dafür. Da er mit den 2 zur Verfügung stehenden blauen Arbeitern auskommt, muss er keine Arbeiter aus seinem Vorrat einsetzen. Der dritte Spieler „kauft“ den kostenlosen 1er-Schiffsrumpf und legt ihn in sein Lager. Er muss dafür keine Taler bezahlen und keine Arbeiter aus seinem Vorrat einsetzen, da ihm für die Aktion 2 blaue Arbeiter zur Verfügung stehen, er aber nur 1 Arbeiter benötigt. Der nicht genutzte Arbeiter verfällt.

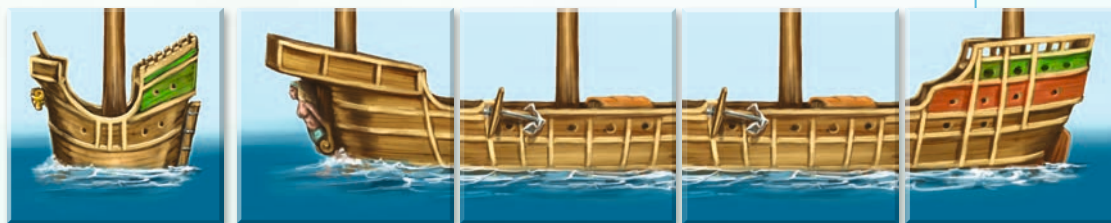
3.2 Die einzelnen Aktionen

3.2.1 Kostenpflichtige Aktionen (blaue Aktionsplättchen)

Nur bei den 4 kostenpflichtigen Aktionen sind die aufgedruckten Zahlen 0 – 3 neben den Flächen der Aktionsplättchen von Bedeutung. „Kostenpflichtig“ bedeutet, dass jede durchgeführte Aktion 0 – 4 Taler und 1 Arbeiter kostet.

3.2.1.1 Rumpfteile kaufen

Die Rumpfteile sind die Basis aller Schiffe. Ohne Rumpfteile können Masten, Segel und Waren nicht sinnvoll genutzt werden. In NAUTICUS können 4 verschiedene Schiffsgößen gebaut werden. Für die kleinen 1er-Schiffe gibt es ein separates, komplettes Rumpflättchen. Die größeren Schiffe bestehen aus Bug- und Heckteil, dazwischen können 0, 1 oder 2 Mittelteile platziert werden.



1er-Schiff

4er-Schiff



2er-Schiff

3er-Schiff

Wer Rumpfteile kauft, legt die gekauften Plättchen, die er aufgrund der Goldenen Regel nicht in sein Lager legen muss, im Normalfall direkt vor sich auf den Spieltisch (in seine „Werft“). Hierbei muss sich der Spieler ggf. sofort entscheiden, wie groß ein Schiff werden soll, da einmal gelegte Teile später nicht mehr umgelegt werden können. Wer nur einen Bug oder ein Heck auslegt, hat sich noch nicht festgelegt, ob es ein 2er-, 3er- oder 4er-Schiff wird. Wer aber Bug und Heck aneinanderlegt, hat ein 2er-Schiff begonnen, es ist nicht möglich, später noch ein Mittelteil einzuschieben. 3er- und 4er-Schiffe kann man nur von einer Seite bzw. in der Mitte beginnen zu bauen. Man kann also nicht zwischen Bug und Heck eine Lücke lassen, um dort später mit 1 oder 2 Mittelteilen ein 3er- oder 4er-Schiff zu bauen. Wer einen Bug und ein Heck separat voneinander in seine Werft legt, hat 2 Schiffe „in Bau“ genommen. Es ist nicht möglich, diese später zu einem Schiff zu kombinieren. **Hinweis:** Der Rumpf eines Schiffs muss nicht in einer Aktion fertiggebaut werden, es ist möglich (und bei großen Schiffen öfter der Fall), dass es mehrere Aktionen „Rumpfteile kaufen“ benötigt, um einen Rumpf zu komplettieren.

Die einzelnen Aktionen

Kostenpflichtige Aktionen

Diese kosten je Nutzung 1 Arbeiter plus 0 – 4 Taler.

Rumpfteile kaufen

Es gibt 1er-Rümpfe, Bug-, Heck- und Mittelteile.

Aus 1er-Rümpfen entsteht immer ein 1er-Schiff.

Heck-, Bug- und Mittelteile können zu 2er-, 3er- und 4er-Schiffen kombiniert werden.

Rumpfteile, die man nicht ins Lager legen muss, können direkt auf den Spieltisch (in die „Werft“) gelegt werden.

Alle Schiffsteile, die in die Werft gelegt werden, können später nicht mehr umgebaut werden.

Es kann zwar später an bereits ausgelegte Schiffsteile angelegt werden, aber ist eine Schiffgröße einmal fixiert, kann diese nicht mehr reduziert oder erweitert werden.

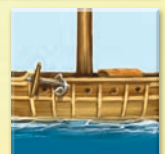
1 2 3 0



Aktionsplättchen „Rumpf kaufen“

Beispiel:

Spieler A kauft alle 4 Teile mit 4 Arbeitern und 6 Talern. Er erhält als Zugabe kostenlos ein weiteres Rumpfteil. Er entscheidet sich für einen weiteren 1er-Schiffsrumpf. Beide 1er-Schiffsrümpfe muss er ins Lager legen, da er sie kostenlos erhalten hat. Er bildet mit Bug und Heck sofort ein 2er-Schiff. Das Mittelteil legt er etwas beiseite. Er wird später weitere Rumpfteile anbauen und ein 3er- oder 4er-Schiff bauen.



3.2.1.2 Mast kaufen

Es gibt 5 Arten von Masten, unterschieden durch die Wappen auf den Flaggen. Nur 4 dieser Mastarten kann man über diese Aktion kaufen. Die Kronenmasten kann man nicht kaufen, man kann sie nur als Belohnung für fertiggestellte Schiffe erhalten (s. S. 10 „4. Belohnungen für fertige Schiffe“). Gekaufte (kostenpflichtige) Masten können sofort beim Kauf auf Schiffsrümpfe gebaut werden. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Schiffsrumpf bereits komplettiert ist oder nicht. Allerdings darf auf einem Schiff nur **eine Art Masten** gebaut werden, mischen verschiedener Mastarten ist nicht erlaubt. (**Ausnahme:** Die Kronenmasten sind Joker. Sie können mit jeder anderen Mastart kombiniert werden.) Gekaufte Masten, die ein Spieler nicht direkt auf Rümpfe legen kann oder will, muss er zusammen mit den kostenlosen Masten zunächst ins Lager legen.

2 1 0 3

Aktionsplättchen „Mast kaufen“

Beispiel:
Spieler A kauft 1 grünroten „Wal“-Mast für 0 Taler und 2 hellgrüne „Anker“-Masten, einen für 1 und den zweiten für 4 Taler. Er benötigt dafür 3 Arbeiter. Den „Wal“-Mast muss er einlagern, die beiden „Anker“-Masten kann er sofort auf seinem Schiff einsetzen.

3.2.1.3 Segel kaufen



Es gibt 5 Arten von Segeln, unterschieden durch die Wappen auf den Segeln. Nur 4 dieser Segelarten kann man über diese Aktion kaufen. Die Kronensegel kann man nicht kaufen, man kann sie nur als Belohnung für fertiggestellte Schiffe erhalten (s. S. 10 „4. Belohnungen für fertige Schiffe“). Gekaufte (kostenpflichtige) Segel können sofort beim Kauf auf Masten **mit demselben Wappen** gelegt werden. (**Ausnahme:** Die Kronensegel sind Joker und können auf

Masten jeder Art gelegt werden.) Gekaufte Segel, die ein Spieler nicht direkt auf Masten legen kann oder will, muss er zusammen mit den kostenlosen Segeln zunächst ins Lager legen.



Korrektes fertiges Schiff



Korrektes fertiges Schiff mit Kronensegel und -mast



Falsch gebautes Schiff, da zwei verschiedene Arten von Segeln eingebaut wurden. Das gelb-braune „Steuerrad“-Segel liegt zwar auf einem Kronenmast, aber aufgrund der schon früher gelegten hellgrünen „Anker“-Mast-/Segel-Kombination ist das Schiff auf hellgrüne Anker festgelegt.

Mast kaufen

Es können nur die 4 regulären Masten gekauft werden, keine Kronenmasten.

Kronenmasten kann man als Belohnung für fertiggestellte Schiffe bekommen.

Kostenpflichtige Masten können direkt auf bereits in der Werft ausliegende Rumpfteile gebaut werden, egal ob der Schiffsrumpf bereits komplett ist oder nicht.

Auf jedem Schiff darf nur eine Art von Masten eingesetzt werden. (Ausnahme Kronenmasten, die Joker sind.)

Segel kaufen

Es können nur die 4 regulären Segel gekauft werden, keine Kronensegel.

Kronensegel kann man als Belohnung für fertiggestellte Schiffe bekommen.

Kostenpflichtige Segel können direkt auf bereits in der Werft ausliegende Masten der selben Art gelegt werden. Auf jedem Schiff darf nur eine Art von Masten und Segeln eingesetzt werden. (Ausnahme: Kronenmasten und -segel, die Joker sind.)



3.2.1.4 Waren kaufen

Der Kauf von Waren funktioniert genauso wie der Kauf von Schiffsteilen. Gekaufte (kostenpflichtige) Waren können direkt zu Schiffsrumpfteilen gelegt werden, auch an unfertige Schiffe. Jedes Rumpfteil bietet Platz für genau 1 Ware, wobei die Ware direkt unter das Rumpfteil gelegt wird. Es können sowohl **gleiche wie verschiedene** Waren in ein Schiff geladen werden. Waren, die einmal in ein Schiff geladen worden sind, können nicht mehr in andere Schiffe umgeladen werden, sie können das Schiff, in das sie geladen worden sind, nur mittels der Aktion „Waren ausliefern“ (s. S. 9 „3.2.2.3 Waren ausliefern“) verlassen.



Waren kaufen

Kostenpflichtige Waren können direkt zu Schiffsrumpfteilen gelegt werden.

Jedem Rumpfteil kann genau 1 Ware zugeordnet werden, egal ob das Schiff bereits komplett ist oder nicht.

Ein Schiff kann sowohl gleiche als auch verschiedene Waren transportieren.

Waren können nicht umgeladen werden. Sie verlassen das Schiff nur durch die Aktion „Waren ausliefern“.



Beispiel:

Spieler A kauft 4 Waren: Fisch, Getreide und 2 Kaffee. Der zweite Kaffee kostet ihn 4 Taler. Er benötigt dafür 4 Arbeiter und 7 Taler. 1 Kaffee und das Getreide legt er direkt unter 2 seiner Schiffsrumpfe in der Werft. Den kostenlosen Kaffee und den Fisch legt er ins Lager, obwohl er den Fisch auch an den noch freien Rumpf legen könnte. Unter Umständen hätte es für Spieler A sinnvoller sein können, anstelle des zweiten Kaffees für 4 Taler das Salz für 3 Taler zu kaufen und sich dann einen zusätzlichen Kaffee schenken zu lassen, weil er dann alle 4 Waren gekauft hätte. Dies hätte ihm 1 Taler gespart und 1 zusätzliche Ware gebracht, nur hätte er dann beide Kaffeeplättchen ins Lager legen müssen.

3.2.2 Kostenlose Aktionen (helle Aktionsplättchen)

Bei den 4 kostenlosen Aktionen sind die aufgedruckten Zahlen 0 – 3 neben den Flächen der Aktionsplättchen nicht von Bedeutung. „Kostenlos“ bedeutet, dass bei diesen Aktionen keine Taler gezahlt werden müssen. **Es wird aber weiterhin für jede durchgeführte Aktion 1 Arbeiter benötigt.**

3.2.2.1 Transport (vom Lager zur Werft)

In ihrem Lager sammeln die Spieler alle Schiffsteile und Waren, die sie entweder kostenlos erhalten haben, oder die sie nicht direkt in der Werft an bereits ausgelegte Schiffsteile anlegen konnten oder wollten. Jeder Rumpf, jedes Segel und jede Ware nimmt dabei genau 1 Feld in Anspruch. Masten nehmen 2 Felder in Anspruch. Man kann im Lager umsortieren wie man möchte (wenn man z. B. einen Mast einlagern möchte, aber keine 2 Plätze nebeneinander mehr frei sind). Aber wenn das Lager voll ist, kann man keine weiteren Schiffsteile oder Waren mehr einlagern.

Mit der Aktion „Transport“ schafft man eingelagerte Schiffsteile und Waren in die Werft. Man kann beliebig viele eingelagerte Plättchen vom Lager zur Werft transportieren, allerdings wird für jedes transportierte Plättchen 1 Arbeiter benötigt. Die transportierten Schiffsteile/Waren werden sofort an Schiffe angebaut/angelegt bzw. beginnt man mit diesen ein neues Schiff.



Kostenlose Aktionen

Diese kosten keine Taler, aber je Nutzung wird 1 Arbeiter benötigt.

Transport vom Lager zur Werft

Das Lager hat 12 Lagerplätze. Jedes Plättchen benötigt 1 Lagerplatz, Masten benötigen 2. Man darf sein Lager jederzeit umsortieren. Ist das Lager voll, kann nichts mehr eingelagert werden.

Mit dieser Aktion werden Plättchen vom Lager in die Werft gebracht, Schiffe fertig gebaut und Waren geladen. Für jedes Plättchen, das aus dem Lager in die Werft gebracht wird, wird 1 Arbeiter benötigt.

3.2.2.2 Geld abheben

Mit dieser Aktion erhält man neues Geld aus dem allgemeinen Vorrat. Für jeden Arbeiter, den ein Spieler einsetzt, erhält er 2 Taler aus dem allgemeinen Vorrat.



Geld abheben

Für jeden eingesetzten Arbeiter erhält man 2 Taler aus dem allgemeinen Vorrat.

3.2.2.3 Waren ausliefern

Diese Aktion kann nur von Spielern durchgeführt werden, die wenigstens 1 komplett fertiges Schiff (Rumpf + Mast(en) + Segel) besitzen, das **vollständig** mit Waren beladen ist – also unter jedem Rumpfteil eine Ware liegen hat. Entscheidet sich ein Spieler Waren auszuliefern, so kann er dies von beliebig vielen, vollständig beladenen Schiffen tun. Er muss aber immer die **gesamte Ladung** eines Schiffes ausliefern. Für jede ausgelieferte Ware wird 1 Arbeiter benötigt. Teillieferungen sind nicht möglich. Kann ein Spieler nicht alle Waren eines großen Schiffes ausliefern, weil er nicht genügend Arbeiter zur Verfügung hat oder einsetzen möchte, so darf er von diesem Schiff gar keine Waren ausliefern. Ausgelieferte Waren werden auf der rechten Seite neben dem Lager gesammelt. Diese Waren bringen dem Spieler bei Spielende Siegpunkte, je mehr Waren einer Art, desto mehr Punkte (s. S. 11 „Spielende“). Sobald ein Schiff entladen wurde, kann es erneut mit der Aktion „Waren kaufen“ bzw. „Transport“ mit Waren beladen werden.



3.2.2.4 Wertung der Kronen

Mit dieser Aktion kann man direkt Siegpunkte erhalten. Wie viele Siegpunkte ein Spieler bekommen kann, ist abhängig von der Anzahl der eingesetzten Arbeiter und der Anzahl der aktuell sichtbaren Kronen dieses Spielers. Führt ein Spieler diese Aktion durch, zählt er zunächst alle seine sichtbaren Kronen. Kronen sind auf den Kronensegeln und -masten abgebildet, wobei es nicht von Bedeutung ist, ob das Kronensegel bzw. der Kronenmast im Lager liegt oder bereits Teil eines Schiffes ist. Es zählt nur der Besitz. Auch auf den Rückseiten der Passe-Plättchen sind Kronen abgebildet. Die Summe aus Kronen auf Masten, Segeln und bereits umgedrehten Passe-Plättchen ergibt die Anzahl Siegpunkte, die der Spieler je eingesetztem Arbeiter erhält und sofort auf der Siegpunkteleiste voranschreibt. **Wichtig:** Ein Spieler kann pro Runde **maximal 15 Siegpunkte** über diese Aktion erhalten. (**Ausnahme:** Wenn die Extra-Aktion (s. S. 10 „5. Extra-Aktion“) genutzt wird, kann man ein weiteres Mal innerhalb einer Runde Siegpunkte über die Wertung der Kronen bekommen, theoretisch ist es so möglich einmal pro Spiel in einer Runde zwei Mal bis zu 15 Siegpunkte zu erhalten.)



Beispiel: Spieler B besitzt 1 Kronenmast auf einem Schiff und 1 Kronensegel im Lager. Außerdem hat er 1 Passe-Plättchen umgedreht. Er nutzt die 2 blauen Arbeiter, die gerade dieser Aktion zugeordnet sind und gibt noch 1 Arbeiter aus seinem Vorrat zusätzlich ab. Er erhält dafür $3 \times 3 = 9$ Siegpunkte und rückt seinen Zählstein auf der Siegpunkteleiste vor. Hätte er 2 weitere Arbeiter eingesetzt, hätte er die Maximalmenge von 15 Siegpunkten erhalten.

3.3 Passen

Möchte oder kann ein Spieler eine Aktion nicht durchführen, passt er. Dies ist aber nicht unbedingt schlecht, denn jedesmal wenn ein Spieler passt, darf er eines seiner Passe-Plättchen **auf die Rückseite drehen**. Beim Rundenende verliert jeder Spieler, der noch nicht umgedrehte Passe-Plättchen vor sich liegen hat, entsprechend Siegpunkte. Ein Spieler, der in einer Runde gar nicht passt, verliert insgesamt 6 Siegpunkte. Wer einmal passt, reduziert diesen Verlust schon auf 3 Siegpunkte. Pro Runde ist es also meistens sinnvoll, zumindest einmal zu passen. Außerdem erhält man durch das Umdrehen eines Passe-Plättchens für den Rest der Runde 1 zusätzliche Krone, die bei der Aktion „Wertung der Kronen“ zusätzliche Siegpunkte bringen kann. Zur Erinnerung: Passt der Startspieler, so erhält er dennoch den Bonus für die Auswahl der Aktion.



Waren ausliefern

Nur möglich mit mindestens 1 fertigen Schiff, das **voll** mit Waren beladen ist. Es muss die gesamte Ladung eines Schiffes gelöscht (entladen) werden. Je Ware an Bord wird 1 Arbeiter benötigt. Ausgelieferte Waren werden rechts neben dem Lager gesammelt. Sie bringen bei Spielende Siegpunkte, abhängig von der Anzahl Waren jeder Art.

Entladene Schiffe können neu beladen werden.

Wertung der Kronen

Für jeden eingesetzten Arbeiter erhält man so viele Siegpunkte, wie man aktuell sichtbare Kronen besitzt.

Kronen sind auf Kronensegeln und -masten sowie auf der Rückseite der Passe-Plättchen.

Man kann maximal 15 Siegpunkte pro Runde über diese Aktion erhalten. (Ausnahme: Extra-Aktion.)

Passen

Wer eine Aktion nicht ausführt, dreht 1 Passe-Plättchen um.

Am Rundenende verliert man für nicht umgedrehte Passe-Plättchen Siegpunkte.

Man hat dann für die Kronen-Wertung in dieser Runde jeweils 1 Krone zusätzlich.

Passt der Startspieler, so erhält er dennoch den Bonus der gewählten Aktion.

4. Belohnungen für fertige Schiffe

Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Schiff fertigstellt, unterbricht er seinen Zug und erhält sofort eine oder mehrere Belohnungen. Ein Schiff ist fertig, wenn alle Schiffsteile angelegt sind. Ein 1er-Schiff also schon bei Rumpf + 1 Mast + 1 Segel, ein 4er-Schiff bei 4 Rumpfteilen (Bug + 2 Mittelteile + Heck) + 4 Masten + 4 Segeln. Waren haben mit der Fertigstellung von Schiffen nichts zu tun. Für **jeden Mast**, den ein fertiggestelltes Schiff hat, erhält der Spieler 1 Belohnung.

Es stehen 6 Belohnungen zur Auswahl:



1 Kronenmast:
Der Spieler erhält 1 Kronenmast und legt ihn in sein Lager.



1 Kronensegel:
Der Spieler erhält 1 Kronensegel und legt es in sein Lager.



3 Siegpunkte:
Der Spieler erhält 3 Siegpunkte und rückt seinen Siegpunktmarker entsprechend vor.



7 Taler:
Der Spieler nimmt sich 7 Taler aus dem allgemeinen Vorrat.



3 Arbeiter:
Der Spieler nimmt sich 3 Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat.



2 Waren:
Der Spieler erhält 2 **verschiedene** Waren und legt sie in sein Lager.

Jede Belohnung kann dabei pro fertiggestelltem Schiff maximal 2-mal gewählt werden. Wer ein 4er-Schiff fertigstellt, kann also z. B. 2 Kronenmasten und 2 Kronensegel nehmen. Oder auch 4 unterschiedliche Belohnungen. Die Aufteilung der Belohnungen bleibt ganz dem Spieler überlassen, solange er keine Belohnung mehr als 2-mal wählt.

Wichtig: Wird ein Schiff fertiggestellt, wird der aktuelle Zug unterbrochen und die Belohnung(en) genommen. Sollte dies durch die Aktion „Transport“ geschehen, so kann der Spieler z. B. ein als Belohnung genommenes Kronensegel, das er ins Lager legen musste, sofort mit einer weiteren Nutzung der Aktion „Transport“ in ein Schiff einbauen und ggf. dieses sogar fertigstellen, wodurch er weitere Belohnungen erhält. Auch erhaltene Taler oder Arbeiter können sofort für weitere Aktionen genutzt werden.

5. Extra-Aktion

Jeder Spieler hat zu Spielbeginn 1 Plättchen „Extra-Aktion“ erhalten. Dieses kann der Spieler einmal im Spiel, wenn er am Zug ist, einsetzen, um vor oder nach der aktuellen Aktion eine Zusatzaktion mit leicht geänderten Regeln durchzuführen. Als erstes erhält der Spieler 2 Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat. Danach wählt er eine der 8 bekannten Aktionen und führt sie nach folgenden Regeln aus: Wählt der Spieler eine kostenpflichtige Aktion, so hat jedes Schiffsteil bzw. jede Ware einen Kaufpreis von 2 Talern. Alle sonstigen Regeln bleiben erhalten: Jede Nutzung der gewählten Aktion kostet 1 Arbeiter. Kauft man Plättchen, so darf man von jeder Art weiterhin nur 1 zum Preis von 2 Talern kaufen, möchte man von einer Art weitere Plättchen kaufen, erhöht sich der Preis ab dem zweiten Plättchen auf 4 Taler. Kauft man alle 4 Plättchen, so erhält man 1 zusätzliches Plättchen kostenlos. Hat man seine Extra-Aktion durchgeführt, legt man das Plättchen zurück in die Schachtel. **Wichtig:** Das Aktionsplättchen auf dem Spielplan hat mit der Extra-Aktion nichts zu tun. Die Extra-Aktion bewirkt nicht, dass das entsprechende Aktionsplättchen umgedreht wird und es kann auch eine Aktion ausgeführt werden, deren Aktionsplättchen bereits umgedreht ist!

Hinweis: Es ist meist sinnvoll, die Extra-Aktion für die letzte Runde aufzubewahren, damit man auf eine ungünstige Reihenfolge bei der Auswahl der Aktionen noch reagieren kann.

Belohnungen für fertige Schiffe

Sobald ein Spieler ein Schiff fertigstellt, erhält er sofort so viele Belohnungen wie das Schiff Masten hat.

6 verschiedene Belohnungen:

Kronenmast: Der Spieler erhält 1 Kronenmast.

Kronensegel: Der Spieler erhält 1 Kronensegel.

7 Taler: Der Spieler erhält 7 Taler.

3 Siegpunkte: Der Spieler erhält 3 Siegpunkte.

3 Arbeiter: Der Spieler erhält 3 Arbeiter.

2 Waren: Der Spieler erhält 2 verschiedene Waren.

Jede Belohnung kann je Schiff maximal 2-mal ausgewählt werden.

Erhaltene Belohnungen kann der Spieler ggf. sofort nutzen.

Extra-Aktion

Einmal im Spiel kann jeder Spieler während seines Zuges zusätzlich eine Extra-Aktion ausführen.

Der Spieler gibt das Plättchen Extra-Aktion ab, erhält 2 Arbeiter aus dem aktuellen Vorrat und führt eine beliebige der 8 Aktionen aus. Bei kostenpflichtigen Aktionen beträgt der Grundpreis je Schiffsteil/Ware 2 Taler.

Alle anderen Regeln für das Ausführen einer Aktion bleiben erhalten.

6. Ende einer Aktionsphase

Sobald alle Spieler die vom Startspieler gewählte Aktion ausgeführt haben, ist eine Aktionsphase beendet. Der Startspieler dreht das Aktionsplättchen auf die Rückseite, die Aktion steht in dieser Runde nicht mehr zur Verfügung (außer als Extra-Aktion). Am Ende der jeweils ersten Aktionsphase einer Runde wird das Ankerplättchen auf das jetzt verdeckt liegende Aktionsplättchen gelegt (siehe unten „Rundenende“). Dort bleibt es bis zum Rundenende liegen. Der Startspieler gibt die Startspielerfigur an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Liegen noch 2 oder mehr Aktionsplättchen offen, beginnt dieser die nächste Aktionsphase und wählt eine Aktion aus. Nach 7 Aktionsphasen liegt nur noch 1 Aktionsplättchen offen und die Runde ist zu Ende.

Rundenende

Sobald 7 Aktionsphasen durchgeführt wurden und nur noch 1 Aktionsplättchen offen liegt, endet die Runde. Die übrige 8. Aktion wird in dieser Runde nicht ausgeführt.

Dann werden die **Passe-Plättchen** der Spieler ausgewertet. Jeder Spieler verliert nun Siegpunkte, entsprechend der nicht umgedrehten Passe-Plättchen und geht entsprechend auf der Siegpunkteleiste zurück. (Im unwahrscheinlichen Fall, dass ein Spieler unter 0 Siegpunkte rutscht, können die Punkte auch ins Negative gehen.) Danach werden alle Passe-Plättchen wieder auf die Seite gedreht, die Minuspunkte anzeigt. Jeder Spieler startet also mit potenziellen 6 Minuspunkten und ohne Kronen in die nächste Runde.

Der **Rundenmarker** wird ein Feld vorangesetzt. (Spielende beachten.)

Ist noch (mindestens) 1 weitere Runde zu spielen, wird die Drehscheibe neu ausgerichtet und zwar so, dass der Anker auf der Drehscheibe auf das Aktionsfeld zeigt, auf dem das Aktionsplättchen mit dem Ankerplättchen liegt. Sobald die Drehscheibe neu ausgerichtet ist, legt der Startspieler das Ankerplättchen neben den Spielplan, nimmt alle 8 Aktionsplättchen, mischt sie und legt sie zufällig, offen auf die Aktionsfelder, beginnend beim Feld neben dem Anker auf der Drehscheibe.

Nun beginnt der Startspieler die neue Runde, in dem er aus den 8 Aktionen eine auswählt.

Hinweis: Es gibt kein stetiges Einkommen an Talern oder Arbeitern, die Spieler müssen mit dem Startkapital und dem, was sie über die Aktionen, Belohnungen und Boni erhalten, auskommen.

Spielende

Das Spiel endet nach der 5. Runde im Spiel zu dritt und viert bzw. nach der 4. Runde im Spiel zu zweit. Jetzt erhalten alle Spieler Siegpunkte für ihre **fertiggestellten Schiffe** und für die **ausgelieferten Waren**. Aber auch übrige **Taler**, nicht eingesetzte **Arbeiter**, **Schiffsteile** unfertiger Schiffe in der Werft und im Lager sowie **nicht ausgelieferte Waren** sind noch etwas wert. Eine Übersicht der zu vergebenden Siegpunkte ist auf der runden Übersichtsscheibe (bzw. für die gelieferten Waren auf den Lagern) zu finden.

Siegpunkte für ausgelieferte Waren

Die ausgelieferten Waren werden nach ihrer Art in Sets zusammengefasst.

Je Set aus gleichen Waren erhält der Spieler folgende Siegpunkte:

Set aus 1 Ware: 2 Siegpunkte

Set aus 2 Waren: 5 Siegpunkte

Set aus 3 Waren: 9 Siegpunkte

Set aus 4 Waren: 14 Siegpunkte

Set aus 5 Waren: 20 Siegpunkte

Für jede weitere Ware eines Sets erhöhen sich die Siegpunkte um zusätzliche 5 Punkte.

Ende der Aktionsphase

Eine Aktionsphase endet, sobald jeder Spieler die Aktion ausgeführt oder gepasst hat. Das Aktionsplättchen wird umgedreht. Nach 1. Aktionsphase je Runde: Ankerplättchen auf das umgedrehte Aktionsplättchen legen. Startspielerfigur weitergeben. Neuer Startspieler beginnt neue Aktionsphase bzw. führt Rundenende durch.

Rundenende

Die Runde endet nach 7 Aktionsphasen.

Passe-Plättchen auswerten: Jeder Spieler verliert Siegpunkte gemäß nicht umgedrehter Passe-Plättchen. (Negative Siegpunktzahl ist möglich.)

Danach: Alle Passe-Plättchen auf die Seite mit Minuspunkten zurückdrehen.

Rundenmarker weitersetzen (ggf. Spielende).

Drehscheibe neu ausrichten: Anker auf Drehscheibe zeigt auf Aktionsplättchen mit Ankerplättchen.

Dann: Startspieler mischt Aktionsplättchen und legt sie neu aus, beginnend mit dem Feld beim Anker auf der Drehscheibe.

Spielende

Das Spiel endet nach der 5. Runde (bzw. nach der 4. Runde im Spiel zu zweit).

Siegpunkte werden gem. Übersichtsscheibe bzw. für gelieferte Waren gem. Lager verteilt.

Waren

Ausgelieferte Waren in Sets zusammenfassen. Sets bringen für 1, 2, 3, 4, 5 Waren 2, 5, 9, 14, 20 Siegpunkte.

Ab der 6. Ware erhöht sich der Setwert um 5 Punkte je zusätzlicher Ware.

Siegpunkte für fertige Schiffe

Für jedes fertige Schiff erhält der Spieler folgende Siegpunkte, abhängig von der Größe des Schiffs:

- 1er-Schiff: 2 Siegpunkte
- 2er-Schiff: 8 Siegpunkte
- 3er-Schiff: 20 Siegpunkte
- 4er-Schiff: 35 Siegpunkte



Siegpunkte für restliches Material

Danach werden alle nicht eingesetzten Arbeiter, Schiffsteile unfertiger Schiffe in der Werft und im Lager sowie nicht ausgelieferte Waren in je 1 Taler umgetauscht. Für je 3 Taler, die der Spieler nun besitzt, erhält er 1 Siegpunkt. Restbeträge verfallen. Die Spieler behalten hierbei aber ihre gesamten Taler, da diese ggf. noch als Tie-Breaker bei Punktegleichstand zählen.

Wer jetzt die meisten Siegpunkte besitzt, gewinnt diese Partie NAUTICUS. Bei Punktegleichstand gewinnt der Spieler mit dem meisten Restgeld (0, 1 oder 2 Taler). Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt der Spieler, der insgesamt noch am meisten Taler hat, also inklusive der Taler, für die er bereits Siegpunkte erhalten hat. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die betroffenen Spieler die entsprechende Platzierung.

Fertige Schiffe

Jedes fertige Schiff bringt Siegpunkte:

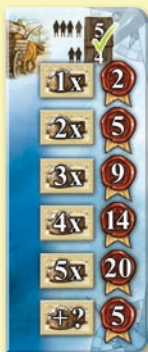
- 1er-Schiff 2 Siegpunkte
- 2er-Schiff 8 Siegpunkte
- 3er-Schiff 20 Siegpunkte
- 4er-Schiff 35 Siegpunkte

Restliches Material

Übrige Schiffsteile und Waren in Lager und Werft sowie Arbeiter sind je 1 Taler wert. Für je 3 Taler erhält man 1 Siegpunkt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt, bei Gleichstand entscheiden die restlichen Taler.

Beispiel für die Schlussabrechnung:



Siegpunkte für ausgelieferte Waren: Das Set mit 2 Getreide ist 5 Siegpunkte wert, das Fisch-Set ist 9 Siegpunkte wert und das Kaffee-Set 25 Siegpunkte. Insgesamt erhält der Spieler für seine ausgelieferten Waren 39 Siegpunkte.



Siegpunkte für fertige Schiffe:

Der Spieler erhält für die 3 fertigen 1er-Schiffe insgesamt 6 Siegpunkte (3 x 2), für das fertige 2er-Schiff erhält er 8 Siegpunkte, für das fertige 3er-Schiff 20 Siegpunkte. Insgesamt erhält der Spieler für seine fertigen Schiffe 34 Siegpunkte.

Siegpunkte restliches Material: Der Spieler besitzt noch 2 Arbeiter und 3 Plättchen im Lager. Hierfür erhält er 5 Taler. Für die Schiffsteile der nicht fertiggestellten Schiffe (3 Rumpfteile, 1 Mast, 1 Segel) erhält er ebenfalls 5 Taler, für die nicht ausgelieferten Waren erhält er 3 Taler. Insgesamt erhält der Spieler 13 Taler für übriges Material, das er zu seinem Restgeld von 8 Talern addiert. In der Summe sind das 21 Taler, für die der Spieler weitere 7 Siegpunkte erhält. Er behält die 21 Taler, da diese ggf. als Tiebreaker bei einem Punktegleichstand zählen.

Impressum

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
Autoren: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
Redaktion: Sebastian Rapp und Bärbel Schmidts

Illustration: Alexander Jung
Grafik: Michaela Kienle/FINE TUNING

Art. Nr. 692131
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY