

DIE WERFT

EINLEITUNG

1870. Jahrhundertlang haben Segelschiffe die Meere beherrscht, doch jetzt beginnt die Dampfmaschine ihren Siegeszug. Schiffsbauer experimentieren mit neuen Konstruktionen und wetteifern um das angesehene Blaue Band, das dem Schiff verliehen wird, das den Atlantik am schnellsten überquert. Diese Anstrengungen bleiben den Großmächten der Welt nicht verborgen. Nur Imperien mit starken Handels- und Militärfлотten haben eine Chance, sich gegen ihre Feinde durchzusetzen. Eine wahrlich aufregende Zeit für Werftbesitzer.

Gründen Sie eine Schiffswerft. Bauen Sie eine Flotte. Zeigen Sie der Welt, dass Ihre Schiffe die schnellsten, sichersten und besten sind.

ÜBERSICHT

Sie schlüpfen in die Rolle eines Werftbesitzers. Ihr Ziel ist es, innerhalb einer gegebenen Zeit die besten Schiffe zu konstruieren. Sobald Ihre fertigen Schiffe vom Stapel laufen, werden sie auf Herz und Nieren geprüft und die Aktien ihrer Firma werden steigen. Sie müssen entscheiden, ob Sie schnelle Handelsschiffe, Hochseedampfer oder kleine Segelyachten bauen, während Sie immer die Boni im Hinterkopf behalten sollten, welche Ihnen durch geheime Regierungsaufträge winken.

SPIELMATERIAL

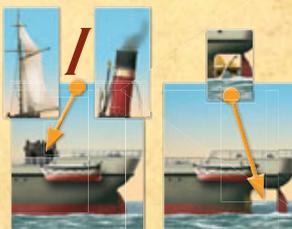
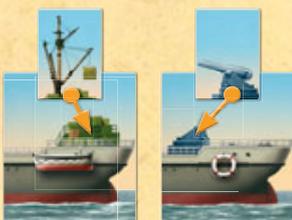
- **Zweiteiliger Spielplan.**
- **4 Werftpläne**, auf denen man seine Schiffe baut.
- **8 Aktionsplättchen.**



- **104 Schiffsplättchen**, aus denen man seine Schiffe baut. Ein Schiffsplättchen ist entweder ein Bug, ein Mittelteil oder ein Heck. Die Mittelteile gibt es in zwei verschiedenen Stapeln (unterschiedliche Rückseiten).

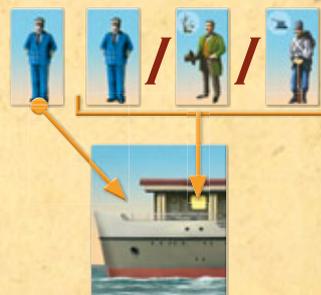


- **Ausrüstung.** Jedes Ausrüstungsteil braucht eine bestimmte Einbaustelle. Wenn auf einem Schiffsplättchen keine solche Einbaustelle abgebildet ist, kann die Ausrüstung dort nicht befestigt werden (siehe Abbildungen). Die Menge der Ausrüstungen ist unbegrenzt. Sollten Ihnen die Teile eines bestimmten Typs ausgehen, nehmen Sie irgendetwas als Ersatz (z.B. Münzen oder Büroklammern).



- 24 Segel
- 24 Schornsteine
- 24 Schiffsschrauben
- 24 Lastkräne
- 24 Kanonen

- **Crew.** Jedes Crewmitglied braucht eine Kajüte. Einzige Ausnahme ist der Kapitän, der sich an beliebiger Stelle aufhalten darf. Jeder weitere Kapitän gilt als Offizier und jeder von diesen benötigt eine eigene Kajüte.



- 24 Kapitäne
- 24 Kaufmänner
- 24 Soldaten

- **24 Kanäle**, in denen Ihre Schiffe nach dem Stapellauf ihre Jungfernfahrt unternehmen.



- **2 x 12 Regierungsaufträge** in zwei Stapeln.

- **48 Arbeitskräfte**, mit denen Sie Ihre Schiffe effektiver bauen können.

- **14 Güterzüge** sind mit Rohstoffen beladen, die Sie verkaufen oder tauschen können.

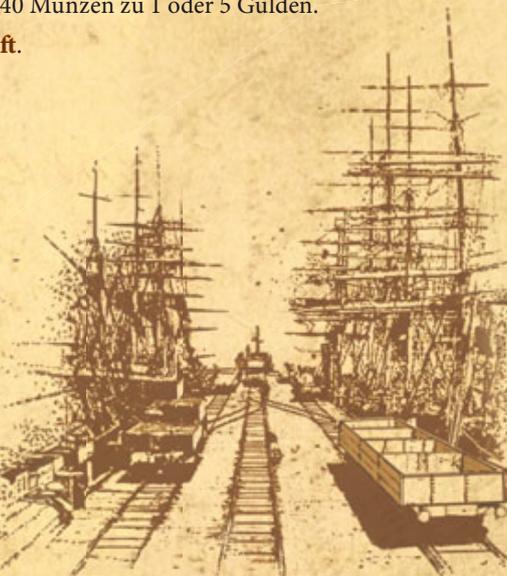
- **4 x 5 Spielfiguren** – 3 Figuren, mit denen Aktionen gewählt werden, 1 Punktanzeiger, 1 Schiffsfigur zur Fahrt in den Kanälen.



- **5 Marker** zum Anzeigen von Zügen und Aktionen.

- **Geld** in 40 Münzen zu 1 oder 5 Gulden.

- **Regelheft.**



VORBEREITUNG

Jeder Spieler bekommt das folgende Material:



- 1) Werftplan.
- 2) Punktanzeiger und Schiffsfigur.
- 3) 1 Figur bei drei oder vier Spielern. Oder 3 Figuren bei zwei Spielern.
- 4) Ein Güterzug, der alle drei Arten Rohstoffe umfasst.
- 5) 6 Gulden.
- 6) Regierungsaufträge, verdeckt zufällig ausgeteilt. Jeder Spieler bekommt 3 grüne und 3 blaue Aufträge.

Die übrigen Aufträge und Spielfiguren kommen wieder in die Spiel-schachtel.

Sie dürfen sich Ihre Regierungsaufträge jederzeit ansehen, müssen sie aber vor den anderen Spielern geheim halten. Alles andere im Spiel ist offene Information (Gulden, Ausrüstung, Crew, Arbeitskräfte, Kanäle, Schiffsplättchen) und sollte immer so liegen, dass alle Spieler alles gut sehen können.

SPIELPLAN

Der Spielplan besteht aus zwei Teilen. Legen Sie beide Teile in der Tischmitte aneinander (entweder senkrecht oder waagrecht).

Legen Sie die verschiedenen Spielmaterialien auf den Spielplan:

1. Die vier verschiedenen Schiffsplättchensätze (nach Rückseiten sortieren) werden in vier Stapeln getrennt gemischt. Die beiden Mittelteil-Kartenstapel fassen Sie zusammen, indem Sie den größeren Stapel auf den kleineren legen. Sie erhalten 3 Schiffsteil-Stapel: Bug, Mittelteil und Heck. Jeden Stapel legen Sie verdeckt auf sein entsprechendes Feld des Spielplans.
2. Die obersten 10 Karten des Mittelteil-Stapels legen Sie offen auf die 10 Felder des Spielplans unterhalb dieses Stapels.
3. Die obersten 5 Karten des Bug-Stapels legen Sie offen auf die 5 Felder des Spielplans unterhalb dieses Stapels. Auch mit dem Heck-Stapel verfahren Sie so.
4. Mischen Sie den Stapel der Güterzüge und legen Sie ihn verdeckt auf das entsprechende Feld. Auch hier legen Sie die obersten 5 Karten offen auf die Felder darunter, genau wie beim Bug

- 1) Güterzug-Stapel
- 2) Verfügbare Güterzüge
- 3) Bug-Stapel
- 4) Mittelteil-Stapel
- 5) Heck-Stapel
- 6) Verfügbare Schiffsplättchen
- 7) Ring „Ausrüstung herstellen“
- 8) Marker „Ausrüstung herstellen“
- 9) Kreis „Crew anheuern“
- 10) Marker „Crew anheuern“
- 11) Sechseck „Rohstoff-Handel“
- 12) Marker „Handel“
- 13) Ausrüstung



- 14) Zeitleiste
- 15) Zeitanzeiger
- 16) Kanal-Stapel
- 17) Verfügbare Kanäle
- 18) Aktionsleiste
- 19) Führendes Aktionsplättchen auf Startfeld
- 20) Aktionsplättchen
- 21) Münzen
- 22) Punkteleiste
- 23) Punktanzeiger der Spieler
- 24) Crew
- 25) Arbeitskraftskala
- 26) Marker „Arbeitskraft einstellen“
- 27) Arbeitskraftplättchen
- 28) Anwerber
- 29) Ingenieur

und Heck. Auch mit dem Stapel der Kanäle verfahren Sie so (der Stapel wird hier rechts neben den ausgelegten Karten platziert).

5. Jeder Spieler stellt seinen Punktzähler auf das Feld „0“ der Punktleiste.
6. Ausrüstungs- und Crew-Marker kommen in den Vorrat, auf die am Spielplanrand angegebenen Plätze.
7. Das Geld kommt in die Bank in der Mitte der Aktionsleiste.
8. Legen Sie die Aktionsplättchen auf die Aktionsleiste, deren Startaufstellung auf dem Spielplan markiert ist.
9. Das Aktionsplättchen **Subventionen erhalten** wird nur bei vier Spielern benutzt. Spielen Sie zu zweit oder zu dritt, legen Sie es in die Schachtel zurück. Beim Spiel zu viert kommt das Plättchen Subventionen erhalten auf das Feld .
10. Die übrigen Aktionsplättchen kommen zufällig verteilt auf die Felder zwischen den markierten Feldern.



11. Der Zeitanzeiger kommt auf das Feld der Zeitanzeige, das der Spielerzahl entspricht.
12. Der Marker **Crew anheuern** kommt in ein zufällig gewähltes Viertel des grünen Kreises. Ebenso legen Sie den Marker **Ausrüstung herstellen** in einen zufällig gewählten Abschnitt des braunen Rings. Den Marker **Handel** legen Sie jedoch auf das angegebene Feld des Sechsecks (siehe Abbildung).
13. Der Marker **Arbeitskraft einstellen** kommt auf einen zufällig gewählten Abschnitt der rotbraunen, ovalen Arbeitskraftskala.
14. Die Arbeitskraftkärtchen sortieren Sie nach Rückseiten in zwei Stapel. Mischen Sie die mit dunkelbrauner Rückseite und legen Sie sie offen in zufälliger Reihenfolge um die Arbeitskraftskala herum (in Ihrem ersten Spiel sollten Sie die Karten so umsordern, dass sich in jeder Dreiergruppe entweder ein grüner Anwerber oder ein brauner Ingenieur befindet).
15. Bei drei oder vier Spielern nehmen Sie die Kärtchen mit der hellbraunen Rückseite und legen jedes davon offen auf sein exaktes Gegenstück auf der Arbeitskraftskala. Bei zwei Spielern werden nur die Kärtchen mit dunkelbrauner Rückseite benutzt.

SPIELABLAUF

Die Spieler sind nacheinander am Zug, beginnend bei einem zufällig bestimmten Startspieler und dann im Uhrzeigersinn. In Ihrem Zug suchen Sie sich eine der verfügbaren Aktionen von der Aktionsleiste aus. Diese Aktion wird Ihnen etwas einbringen, was Ihnen beim Bau von Schiffen hilft. In Ihrem nächsten Zug werden Sie diese Karte vor alle anderen Karten setzen und eine andere Aktion wählen. Das wird später noch genau beschrieben.

Wenn Sie in Ihrem Zug ein Schiff vervollständigen, wird es zu seiner Jungfernfahrt in den Kanal gesetzt, während der Sie Punkte für Geschwindigkeit, Crew, Ausrüstung oder Sicherheit bekommen.

Durch das Ausführen der Spielerzüge wandert die Reihe der Aktionsplättchen auf der Aktionsleiste weiter. Sobald das führende Aktionsplättchen auf dem Startfeld angekommen ist, schieben Sie den Zeitanzeiger um ein Feld nach unten und das Spiel geht weiter.

Das Spiel endet, sobald der Zeitanzeiger das Feld  erreicht hat (es kann vorzeitig enden, wenn man keine Schiffsplättchen mehr hat). Es gibt dann noch Bonuspunkte für Regierungsaufträge und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

SPIELZUG

Ihr Zug hat 5 Schritte:

1. **Versetzen Sie das Aktionsplättchen Ihres vorigen Zuges nach vorn.**
2. **Wählen Sie eine neue Aktion.**
3. **Kassieren Sie Ihre Einkünfte.**
4. **Führen Sie Ihre gewählte Aktion aus** (Sie dürfen in diesem Schritt wahlweise zusätzlich 6 Gulden bezahlen, um eine Zusatzaktion ausführen zu dürfen).
5. Wenn Sie ein (oder mehrere) Schiff(e) fertiggestellt haben, **machen Sie mit Ihren neuen Schiffen eine Jungfernfahrt** (erst dadurch erhalten Sie Punkte).

Jeder Schritt wird im Detail weiter unten erläutert. Allerdings wird Ihr erster Zug etwas anders ablaufen:

DIE ERSTEN ZÜGE (bei 3 oder 4 Spielern)

In Ihrem jeweils ersten Zug überspringen die Spieler Schritt 1 und beginnen sofort mit der Auswahl einer Aktion. Ihre jeweils möglichen Aktionen und die potentiellen Einkünfte werden durch die Aktionswahl der Spieler vor ihnen beeinflusst.

ANMERKUNG: Ihre Spielfigur dient zur Markierung Ihrer gewählten Aktion. Es gibt zwar 3 Figuren in jeder Spielerfarbe, aber nur 1 wird beim Spiel zu dritt oder viert benutzt. Legen Sie die anderen beiden zurück in die Spielschachtel.

Der Startspieler wählt also einfach eine Aktion (Schritt 2), indem er seine Figur auf das gewählte Aktionsplättchen stellt. Der Startspieler erhält keine Einkünfte (Schritt 3). Er führt die gewählte Aktion sofort aus (Schritt 4) und darf sich vorher oder nachher eine Zusatzaktion kaufen, wenn er will. Damit endet sein Zug vermutlich, sollte er jedoch ein Schiff fertig stellen, macht der Startspieler damit noch eine Jungfernfahrt (Schritt 5).

Der zweite Spieler darf seine Figur auf ein beliebiges Aktionsplättchen außer dem bereits vom Startspieler besetzten stellen. Die Reihenfolge ist wichtig: Der zweite Spieler kassiert Einkünfte von 1 Gulden, wenn seine Figur auf einem Aktionsplättchen hinter dem Plättchen des Startspielers steht. Er erhält keine Einkünfte, wenn seine Figur vor der Figur des Startspielers steht. Der zweite Spieler führt schließlich seine gewählte Aktion in Schritt 4 aus (und eventuell eine Zusatzaktion), was ihn möglicherweise zur Jungfernfahrt zwingt (Schritt 5).

Die Züge des dritten (und vierten) Spielers sind ähnlich. Jeder Spieler sucht sich ein unbesetztes Aktionsplättchen, auf das er seine Figur stellt, und kassiert 1 Gulden für jede Figur, die auf einem Plättchen vor seiner eigenen Karte steht. Schritt 4 und 5 laufen wie bei einem normalen Zug ab und werden weiter unten detailliert erklärt.

Nachdem der letzte Spieler seinen ersten Zug beendet hat, ist der Startspieler wieder an der Reihe. Bis zum Ende des Spiels beginnen ab jetzt alle Züge mit Schritt 1 und werden ganz normal abgehandelt.



Rot wählt „Crew anheuern“ und bekommt 1 Gulden, weil Gelb sich auf einer Karte vor ihm befindet. Die von Grün besetzte Karte erbringt keinen Gulden für Rot, weil sie hinter der von Rot gewählten Karte liegt.

SPIEL ZU ZWEIT

Beim Spiel zu zweit benutzen Sie alle drei Ihrer Figuren, um Ihre Aktionen zu markieren. Zwei der Figuren markieren Ihre Aktion des vorangegangenen Zuges und die letzte Figur markiert die Aktion, die Sie im aktuellen Zug nutzen.

Wie beim Spiel zu dritt und viert unterscheiden sich die ersten Züge des Spiels von den normalen Zügen.

Der Startspieler wählt ein Aktionsplättchen von der Aktionsleiste und setzt zwei seiner Figuren darauf (Schritt 2). Er hat keine Einkünfte (Schritt 3). Schritt 4 und 5 sind normal (weiter unten detailliert erklärt).

Der zweite Spieler wählt ein beliebiges Aktionsplättchen außer dem bereits vom Startspieler besetzten. Auf seine gewählte Aktion stellt der zweite Spieler zwei seiner Figuren. Er kassiert 1 Gulden, wenn seine Aktion hinter der Aktion des Startspielers liegt, liegt sie aber vor dem Plättchen mit den zwei Figuren des Startspielers, hat er keine Einkünfte. Schritt 4 und 5 sind normal.

Der Startspieler wählt jetzt eins der noch freien Aktionsplättchen und stellt seine verbleibende Figur darauf. Er kassiert 1 Gulden für jedes besetzte Plättchen, das vor seinem gerade gewählten Plättchen liegt (es spielt keine Rolle, ob fremde oder eigene Figuren auf diesen Plättchen stehen). Schritt 4 und 5 sind normal.

Der zweite Zug des zweiten Spielers verläuft entsprechend.

Nachdem jeder Spieler zwei Züge hatte, geht das Spiel normal weiter, indem jeder Spieler seinen Zug mit Schritt 1 beginnt.



Rot wählt „Crew anheuern“ und bekommt 3 Gulden, weil sich 3 besetzte Karten vor dieser von Rot gewählten Karte befinden.

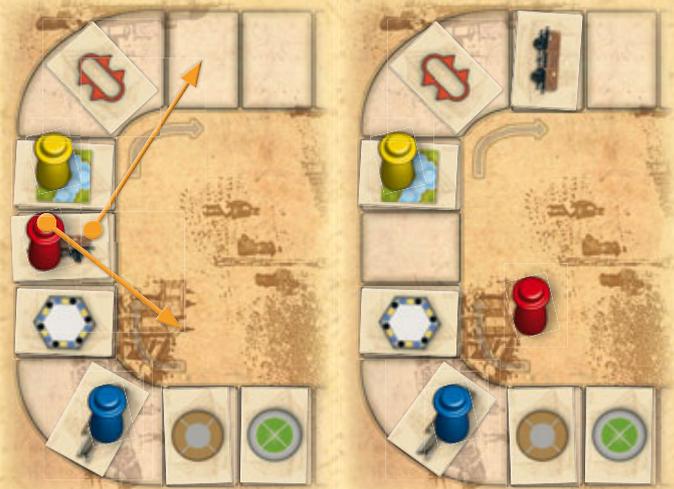
Jetzt wird es Zeit, sich die Schritte eines normalen Zuges genau anzusehen.

1) ZUVOR GEWÄHLTE AKTION NACH VORNE LEGEN

Im Spiel zu dritt oder viert beginnen Sie Ihren Zug, indem Sie Ihre Figur wieder aufnehmen und deren Aktionsplättchen auf das erste freie Feld der Aktionsleiste vor alle anderen Plättchen versetzen. Anders ausgedrückt: Das Aktionsplättchen, das Sie in Ihrem letzten Zug gewählt hatten, wird das neue führende Aktionsplättchen.

Spezialfall: Es ist denkbar, dass Ihre Figur bereits auf dem führenden Aktionsplättchen stand. Selbst dann versetzen Sie das Plättchen, und zwar um ein Feld nach vorn. Dieser Fall kann aber nur beim Startspieler eintreten und auch nur in dessen erstem normalen Zug.

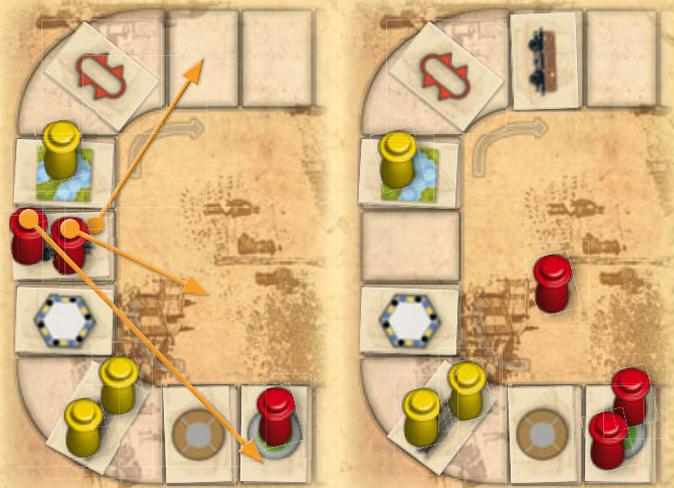
Zurückfallen: In seltenen Fällen kann das letzte Aktionsplättchen derart weit zurück liegen, dass es vom führenden Aktionsplättchen eingeholt wird. Es muss immer mindestens ein Feld direkt vor dem führenden Aktionsplättchen frei bleiben. Sollte also das führende Plättchen direkt hinter das letzte Plättchen gelegt werden, ziehen Sie das letzte Plättchen um ein Feld vor (sollte dieses Feld besetzt sein, ziehen Sie auch die dort liegenden Plättchen ein Feld vor und so weiter).



Zuvor gewählte Aktion nach vorne legen bei 3 Spielern

Beim Spiel zu zweit versetzen Sie das Plättchen, das Sie in Ihrem vorvorigen Zug gewählt hatten: Nehmen Sie das Plättchen mit Ihren zwei Spielfiguren und versetzen Sie es aufs nächste freie Feld vor alle anderen Plättchen der Aktionsleiste. Nehmen Sie Ihre beiden Figuren zurück und stellen Sie eine davon neben Ihre Figur, die auf dem Aktionsplättchen Ihres vorigen Zuges steht.

Sie haben jetzt eine Figur in der Hand, die Sie in Schritt 2 einsetzen können. Ihre anderen beiden Figuren markieren Ihren vorigen Zug; die Aktion Ihres vorvorigen Zuges liegt jetzt an führender Stelle.



Zuvor gewählte Aktion nach vorne legen bei 2 Spielern

2) EINE AKTION WÄHLEN

Jetzt wählen Sie eine der verfügbaren Aktionen. Ihre Wahl ist jedoch wie folgt eingeschränkt:

- Sie dürfen das führende Aktionsplättchen nicht wählen (das Plättchen, das Sie gerade nach vorne versetzt haben).
- Sie dürfen kein Plättchen wählen, auf dem sich Figuren befinden.
- Sie müssen in der Lage sein, die gewählte Aktion auch auszuführen.

Stellen Sie Ihre Figur auf das gewählte Plättchen.

HINWEIS: Beim Spiel zu dritt oder viert hat man die Wahl aus 4 Aktionen. Bei zwei Spielern stehen 3 Aktionen zur Auswahl.

3) EINKÜNFTE

Sie erhalten Einkünfte, wenn Sie sich ein Aktionsplättchen aussuchen, das seit längerem niemand gewählt hat.

Wenn Sie Ihre Figur auf ein Plättchen stellen, das vor allen übrigen Figuren liegt, haben Sie keine Einkünfte. Wenn Sie Ihre Figur aber auf ein Plättchen stellen, das hinter anderen Figuren liegt, kassieren Sie einen Gulden pro besetztem Plättchen, das sich vor Ihrem gerade gewählten Plättchen befindet.

Wenn Sie Ihre Figur auf ein Plättchen stellen, das hinter allen übrigen Figuren liegt, haben Sie die Möglichkeit, einen Bonus für Leerfelder zu bekommen. Zählen Sie die Anzahl der Leerfelder (solche ohne Aktionsplättchen) zwischen Ihrem eigenen und dem nächsten Plättchen vor Ihnen (egal, ob frei oder besetzt). Für je 3 leere Felder bekommen Sie einen Gulden (dabei wird nicht aufgerundet: Bei 6 leeren Feldern bekommen Sie zwei Gulden, bei 5 leeren Feldern bekommen Sie nur einen Gulden).

Sie bekommen den Leerfeldbonus nie, wenn sich eine oder mehrere Figuren auf Plättchen hinter Ihrem Plättchen befinden.



Wenn Sie die Aktion „Kanal mieten“, „Rohstoffe kaufen“ oder „Ausrüstung herstellen“ wählen, bekommen Sie 2 Gulden, weil zwei Plättchen vor diesen Aktionen besetzt sind. „Ausrüstung herstellen“ oder „Kanal mieten“ bringt Ihnen nicht mehr ein, denn es gibt nur ein (zwei) Leerfelder zwischen diesem und dem nächsten Plättchen. „Rohstoffe kaufen“ (drei leere Felder) würde Ihnen einen Bonus von 1 Gulden einbringen.

HINWEIS FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT: Wenn Sie Einkünfte berechnen, zählt nur die Anzahl der besetzten Plättchen. Sie bekommen 1 Gulden pro besetztem Plättchen, nicht einen pro darauffolgender Figur. Ein Plättchen zählt als besetzt, wenn eine oder zwei Figuren darauf stehen, egal ob Ihre eigenen oder die Ihres Gegners.

4) AKTIONEN AUSFÜHREN

Nachdem Sie gegebenenfalls Einkünfte kassiert haben, müssen Sie Ihre gewählte Aktion ausführen. Im Anschlusskapitel werden die möglichen Aktionen genau erklärt.

Wenn Sie 6 Gulden bezahlen, können Sie eine Zusatzaktion ausführen. Eine Zusatzaktion kann jede beliebige Aktion sein. Sie können auch die Aktion wählen, die Sie gerade in Schritt 1 nach vorne versetzt haben. Sie können auch eine Aktion wählen, die von einem anderen Spieler besetzt ist. Die einzige Aktion, die Sie nicht wählen dürfen, ist die, die Sie gerade eben in Schritt 2 gewählt haben (also

die mit Ihrer Figur darauf). Mehr als eine Zusatzaktion dürfen Sie pro Zug nicht kaufen.

Ihre Zusatzaktion wird nicht mit einer Figur gekennzeichnet. Sagen Sie den Mitspielern, was Sie tun wollen, bezahlen Sie 6 Gulden und führen Sie die Aktion aus.

Sie können Ihre Zusatzaktion vor oder nach Ihrer regulären Aktion ausführen. Sie bezahlen für Ihre Zusatzaktion in dem Moment, in dem Sie sie ausführen. Daher ist es nicht möglich, zur Bezahlung einer Zusatzaktion Gulden zu verwenden, die in genau dieser Zusatzaktion verdient wurden. Sie können jedoch Gulden, die Sie gerade in der regulären Aktion verdient haben, sofort zum Bezahlen einer Zusatzaktion ausgeben, vorausgesetzt, die Zusatzaktion wird als zweite Aktion ausgeführt.

Sie können bereits in Ihrem ersten Zug eine Zusatzaktion kaufen.

HINWEIS FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT: Die einzige Einschränkung für Ihre Zusatzaktion ist, dass es nicht die gerade in dieser Aktion gewählte sein darf, also die mit Ihrer einzelnen Figur darauf. Die Aktion, auf der Ihre beiden Figuren stehen, dürfen Sie dagegen als Zusatzaktion wählen, wenn Sie möchten.

5) JUNGFERNFAHRT

Ein Schiff gilt als fertiggestellt, wenn es links einen Bug hat, mindestens ein Mittelteil in der Mitte und rechts ein Heck, ohne leere Abschnitte dazwischen. Wenn Sie nach Schritt 4 irgendwelche Schiffe fertiggestellt haben, müssen diese Ihre Werft verlassen, und in Ihrem Kanalsystem getestet werden. Sie werden dabei Punkte für Geschwindigkeit, Crew, Ausrüstung und Sicherheitsmerkmale bekommen. Die Jungfernfahrt wird in einem späteren Kapitel im Detail beschrieben.

Sie müssen nicht in jedem Zug ein Schiff fertigstellen. Wenn Sie am Ende von Schritt 4 kein fertiges Schiff haben, endet Ihr Zug ohne Jungfernfahrt.

REGIERUNGS-AUFTRÄGE UND ZEITLEISTE

Bei jedem Zug eines Spielers wird eines der Aktionsplättchen an das vordere Ende der Reihe versetzt, daher bewegen sich die Plättchen um die Aktionsleiste herum. Landet das führende Plättchen auf dem Startfeld, also dem Feld direkt vor der abgedunkelten Kurve, haben die Aktionsplättchen eine Runde auf der Aktionsleiste zurückgelegt.

Wenn ein Spieler das führende Plättchen auf das Startfeld versetzt, lassen Sie ihn seinen Zug noch beenden. Danach bewegen Sie den Zeitanzeiger um ein Feld nach unten. In diesem Moment kann es vorkommen, dass die Spieler eine Auswahl unter ihren Regierungsaufträgen treffen müssen. Abhängig ist diese Wahl von der Rundenzahl und der Anzahl der Spieler.

Bei **4 Spielern** hat jeder drei grüne und drei blaue Aufträge. Sobald der Zeitanzeiger die „2“ erreicht (Hälfte des Spiels), muss jeder Spieler zwei grüne und zwei blaue Aufträge ablegen.

Bei **3 Spielern** hat jeder drei grüne und drei blaue Aufträge. Jeder Spieler muss einen grünen und einen blauen Auftrag am Ende der ersten Runde ablegen (Anzeiger auf der „2“) und erneut am Ende der zweiten Runde (Anzeiger auf dem unmarkierten Feld).

Bei **2 Spielern** hat jeder drei grüne und drei blaue Aufträge. Am Ende der ersten Runde (Hälfte des Spiels) muss jeder Spieler zwei grüne und zwei blaue Aufträge ablegen.

ZUR ERINNERUNG: Halten Sie Ihre Regierungsaufträge immer verdeckt, selbst jene, die Sie weglegen.

Bei jeder Spielerzahl ergibt sich also, dass jeder Spieler die letzte Runde mit nur zwei Regierungsaufträgen spielt, einem grünen und einem blauen. Diese beiden können am Schluss zu Ihrer Gesamtpunktzahl beitragen.

AKTIONEN



SCHIFFSBAU

Auf dem Spielplan liegen 20 Schiffs-Karten für den Bau bereit: 5x Bug, 10x Mittelteil, 5x Heck.

Sie dürfen ein, zwei oder drei Schiffsplättchen in beliebiger Kombination kaufen.

Sie bezahlen den neben dem gekauften Schiffsplättchen angegebenen Preis in Gulden (die Plättchen ganz unten kosten nichts, die in der Mitte kosten 1, und die in den beiden Reihen nahe beim jeweiligen Stapel kosten 2 Gulden).

Mit Schiffsplättchen werden Schiffe gebaut. Ein Schiff ist fertiggestellt, wenn es links einen Bug und rechts ein Heck hat, und sich in der Mitte nur Mittelteile ohne leere Stellen dazwischen befinden. Ein vollständiges Schiff muss mindestens ein Mittelteil-Plättchen haben.

Alle Schiffsplättchen, die Sie kaufen, müssen Sie unten in Ihre Werft legen, gemäß folgender Regeln:

- Die gekauften Plättchen müssen auf leere Felder gelegt werden.
- Sie dürfen Plättchen nie versetzen oder neu anordnen. Der einzige Weg, in Ihrer Werft Platz zu schaffen, ist es, ein Schiff fertigzustellen (fertiggestellte Schiffe verlassen die Werft aber nicht vor Schritt 5).
- Sie dürfen alle Ihre leeren Felder nur dann auffüllen, wenn Sie dabei mindestens ein Schiff fertigstellen.
- Sie dürfen ein Plättchen nicht an eine Stelle legen, an der es für das Plättchen unmöglich ist, jemals Teil eines fertiggestellten Schiffes zu werden. Es ist jedoch erlaubt, Plättchen so zu legen, dass aus ihnen erst dann ein Schiff entstehen kann, wenn ein anderes Schiff fertiggestellt (und damit entfernt) wurde.

Beachten Sie: Es ist nicht notwendig, Schiffsplättchen so zu legen, dass sie an bereits in Ihrer Werft ausliegende Plättchen angrenzen. Sie dürfen also ein Schiff zunächst also auch in nicht verbundenen Einzelteilen auf Ihre Werft legen.



In dieser Spalte sind nur Bug-Plättchen erlaubt.

Zwischen Bug und Heck lässt sich hier kein Mittelteil mehr einfügen.

Hinter diesem Bug ist nicht genug Platz, um ein Mittelteil und ein Heck anzubringen.

In dieser Spalte sind nur Heck-Plättchen erlaubt.



Das ist erlaubt. Wenn das Schiff rechts fertiggestellt wird, wird es aus der Werft auslaufen und den Platz für die Fertigstellung eines neuen Schiffes mit dem linken Bug frei machen.

Das ist erlaubt. Wenn die beiden Schiffe rechts und links auslaufen, kann das Mittelteil zu einem neuen Schiff ausgebaut werden.

Wenn Sie in diesem Schritt mindestens ein Schiff fertig stellen, wird es am Ende Ihres Zuges eine Jungfernfahrt machen.

TIPP: Die Schiffsplättchen sind unterschiedlich. Die kleinen Abweichungen in den Illustrationen sind nicht nur Schmuck. Um mehr über Rettungsringe, Rettungsboote, Schiffslaternen, Kajüten und Einbaustellen zu erfahren, lesen Sie das Kapitel „Jungfernfahrt“.

Nachdem Sie alle gekauften Schiffsplättchen in Ihrer Werft platziert haben, füllen Sie die auf dem Spielplan frei gewordenen Felder auf. Schieben Sie zuerst, wenn nötig, die Plättchen auf dem Spielplan in der jeweiligen Kategorie so nach unten, dass nur noch ganz oben freie Felder bleiben; diese freien Felder füllen Sie von unten nach oben mit neuen Plättchen von den jeweiligen Stapeln auf. Je neuer die Plättchen sind, auf desto teureren Feldern liegen sie also.

HINWEIS: Die beiden Spalten der Mittelteile werden einzeln behandelt. Wenn Sie also 3 Plättchen aus einer der Spalten nehmen, sind in dieser Spalte oben drei freie Felder, nachdem die zwei restlichen Plättchen dort nach unten verschoben wurden. Dennoch werden beide Spalten aus nur einem Plättchenstapel nachgefüllt.

HINWEIS: Wenn Sie diese Aktion wählen, müssen Sie mindestens ein Schiffsplättchen vom Spielplan nehmen. Haben Sie kein Geld, müssen Sie eins oder mehrere der kostenlosen Plättchen nehmen. Sie dürfen aber nur Plättchen nehmen, die Sie auch regelgerecht auslegen können. Wenn das nicht möglich ist, dürfen Sie diese Aktion nicht wählen.



ROHSTOFFE KAUFEN

Mit dieser Aktion kaufen Sie einen der 5 verfügbaren Güterzüge. Sie bezahlen die angegebene Summe in Gulden (die Karte ganz unten in der Spalte ist kostenlos).

Schieben Sie die Plättchen der Spalte nach unten, sodass das freie Feld gefüllt wird und legen Sie ein neues Plättchen vom Stapel auf den oben frei gewordenen Platz (dieses neueste Plättchen ist also das teuerste). Wenn Ihnen die Plättchen ausgehen, mischen Sie die abgelegten und bilden daraus einen neuen Stapel.

TIPP: Ihr Güterzug kann bei „Rohstoff-Handel“ gegen Gulden, Ausrüstung oder Crew eingetauscht werden. Das ist aber eine eigene Aktion, die weiter unten erläutert wird.



KANAL MIETEN

Mit dieser Aktion kaufen Sie einen der fünf verfügbaren Kanäle. Sie bezahlen den angegebenen Preis in Gulden und legen die Kanalkarte so vor sich, dass sie Ihr bisheriges Kanalsystem erweitert. Schieben Sie die übrigen Kanalkarten der Reihe auf dem Spielplan nach unten, um die entstandene Lücke zu füllen und legen Sie eine neue Karte vom Stapel auf den oben frei gewordenen Platz. Wenn Ihnen die Kanalkarten ausgehen, sammeln Sie alle bereits benutzten ein (notieren Sie zuvor, wie viele jeder Spieler hat), mischen sie und bilden daraus einen neuen Stapel.

Sollte dies Ihr erster Kanal sein, stellen Sie Ihre Schiffsfigur auf einen der Plätze am Kartenrand, sodass deren Bug in den Kanal zeigt (als ob das Schiff gerade hinein gefahren ist). Hier wird Ihre erste Jungfernfahrt beginnen.

Jeder neue Kanal muss so angelegt werden, dass mindestens eine Seite an den übrigen Kanalkarten liegt. Sie dürfen einmal gelegte Karten nicht mehr verändern oder die Fahrtrichtung oder Position Ihres Schiffes umändern.

Sie benötigen Kanäle, um mit Ihren Schiffen auf Jungfernfahrten Punkte zu machen. Lesen Sie das entsprechende Kapitel, um herauszufinden, was die Symbole bedeuten.

TIPP: Es ist wichtig, Kanäle zu wählen, die gut zu den von Ihnen gebauten Schiffen passen.



AUSRÜSTUNG HERSTELLEN

Mit dieser Aktion nehmen Sie sich ein Ausrüstungsteil. Zunächst bewegen Sie den Marker **Ausrüstung herstellen** um ein Feld im Uhrzeigersinn auf dem braunen Ring weiter. Der Marker zeigt dann das Ausrüstungsteil an, das Sie kostenlos bekommen können. Wenn Sie jedoch ein anderes Ausrüstungsteil haben wollen, bewegen Sie den Marker weiter im Uhrzeigersinn um den Ring und bezahlen für jeden weiteren Schritt 1 Gulden (ein anderes als das kostenlose Teil wird also 1, 2 oder 3 Gulden kosten, wobei das teuerste Teil jenes ist, das der Marker zu Beginn anzeigte). Nehmen Sie sich das Teil aus dem Vorrat.

Sie bewahren die Ausrüstung in Ihrer Werft auf. Sie kann an ein fertiggestelltes Schiff angeschlossen werden, sobald das Schiff auf Jungfernfahrt geht. Wenn das Schiff die Werft verlässt, bleibt seine Ausrüstung bis zum Ende des Spiels dort angeschlossen.

TIPP: *Ausrüstung braucht eine Einbaustelle (siehe dazu das Kapitel „Jungfernfahrt“). Es ist wichtig, Schiffsplättchen und Ausrüstung zu wählen, die zusammenpassen.*



CREW ANHEUERN

Crew anheuern funktioniert exakt wie **Ausrüstung herstellen**, allerdings bewegt sich der Marker im Uhrzeigersinn auf den Feldern des grünen Kreises. Drei der Felder erlauben es, Crewmitglieder anzuheuern, das vierte Feld erlaubt es, sich eine Schiffsschraube zu nehmen.

TIPP: *Wie in der Einleitung schon erklärt, braucht jedes Schiff einen Kapitän. Stellen Sie sicher, dass Sie mindestens einen Kapitän in Ihrer Werft haben, bevor Sie ein Schiff fertigstellen. Ohne Kapitän wird Ihnen das Schiff keine Punkte einbringen. Jedes Crewmitglied außer einem Kapitän braucht eine Kajüte. Wenn Sie also zusätzliche Crew auf Ihrem Schiff haben wollen, stellen Sie sicher, dass Sie Schiffsplättchen mit Kajüten wählen.*



ARBEITSKRAFT EINSTELLEN

Mit dieser Aktion bekommen Sie ein Arbeitskraftkärtchen. Arbeitskräfte erlauben es Ihnen, zusätzliche Ausrüstung herzustellen, mehr Crewmitglieder anzuheuern, mehr Crew oder Ausrüstung auf Ihrem Schiff unterzubringen oder zu besseren Konditionen einkaufen zu können.

Schieben Sie zunächst den Marker um ein Feld im Uhrzeigersinn auf der Arbeitskraftskala weiter (dem rotbraunen Oval). Wie bei **Crew anheuern** oder **Ausrüstung herstellen** können Sie Gulden ausgeben, um den Marker auf der Skala um zusätzliche Felder zu verschieben (1 Gulden pro Feld), bis er auf dem gewünschten Feld angekommen ist.

Jedes Feld entspricht drei Arbeitskräften. Nehmen Sie sich das gewünschte Arbeitskraftkärtchen.

HINWEIS: *Einige Arbeitskräfte benötigen Zuschläge: Wenn Sie einen Ingenieur (braune Karte) oder einen Anwerber (grüne Karte) nehmen, müssen Sie einen Gulden bezahlen. Diese Zahlung ist auf der Karte und im Anhang angegeben.*

Sie dürfen keine Arbeitskraft der exakten Sorte nehmen, die Sie schon haben (es ist also erlaubt, beispielsweise zwei Anwerber zu haben, wenn diese unterschiedliche Fähigkeiten haben).

Ihre Arbeitskräfte legen Sie offen vor sich hin. Sie werden bis zum Ende des Spiels für Sie arbeiten und Ihnen die Vorteile einbringen, die am Ende dieser Anleitung im Anhang genau erklärt sind.



ROHSTOFF-HANDEL

Mit dieser Aktion tauschen Sie eine Güterzug-Karte ein. Für jeden Rohstoff auf diesem Zug entscheiden Sie, ob Sie ihn für Gulden verkaufen oder gegen Ausrüstung oder Crew eintauschen. Wenn Sie kein Güterzugplättchen haben, können Sie diese Aktion nicht wählen.

Sie beginnen die Aktion, indem Sie den Marker um ein Feld im Uhrzeigersinn auf dem Handels-Sechseck weiterschieben. Damit werden die aktuellen Rohstoffpreise festgelegt (Sie können den Marker nicht durch Zahlungen weiter verschieben).

Suchen Sie sich einen Ihrer Güterzüge aus. Bei jedem Waggon im Zug entscheiden Sie, ob Sie dessen Ladung für den beim Marker angezeigten Preis verkaufen oder ob Sie dessen Ladung gegen eins der Dinge, die in der Mitte des Sechsecks abgebildet sind, eintauschen.

Sie müssen sich bei jedem Waggon nicht für dieselbe Handlung entscheiden. Im Gegenteil: Sie dürfen nie zwei Waggons für denselben Handel, Crew oder Ausrüstung, verwenden. Haben Sie also beispielsweise zwei Ladungen Kohle, können Sie eine für eine Schiffsschraube und eine für einen Schornstein eintauschen, aber nicht beide für je einen Schornstein. Sie dürfen jedoch eine oder beide Ladungen für Gulden verkaufen. Werfen Sie das Güterzugplättchen danach ab.

TIPP: *Einer der Schlüssel zum Erfolg ist es, zu erkennen, wann man besser her- oder einstellt, und wann man besser Ausrüstung oder Crew eintauscht.*



SUBVENTIONEN ERHALTEN

Diese Aktion gibt es nur im Spiel zu viert. Wenn Sie diese Aktion ausführen, bekommen Sie 2 Gulden aus der Bank.

JUNGFERNFAHRT

Wenn Sie ein Schiff fertig stellen, beenden Sie Ihren Zug mit einer Jungfernfahrt. Ihr Schiff ist nun bereit, Ihnen Punkte einzubringen.

Wenn Sie mehrere Schiffe fertiggestellt haben, wird jedes für sich eine Jungfernfahrt durchführen. Sie entscheiden über die Reihenfolge, in der Ihre Schiffe gewertet werden.

Ein fertiggestelltes Schiff hat links einen Bug, ein bis sieben Mittelteil(e) und rechts ein Heck. Alle Plättchen müssen direkt aneinanderliegen, ohne Lücken dazwischen. Ein Schiff, das noch nicht fertiggestellt wurde, darf die Werft nicht verlassen.

AUSRÜSTUNG UND CREW

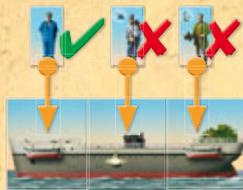
Ausrüstung und Crew werden Ihrem Schiff erst hinzugefügt, wenn es fertiggestellt ist. Ausrüstung und Crew, die auf einem Schiff benutzt wurden, bleiben auf diesem Schiff und können später auf keinem anderen Schiff eingesetzt werden.

Sie können nur Ausrüstung und Crew hinzufügen, die sich bereits in Ihrer Werft befinden. Sie dürfen sich keine Teile aus dem Vorrat nehmen. Das Anbringen der Teile auf Ihrem Schiff kostet keine Aktion.

Jedes Schiff muss einen Kapitän haben. Er braucht keine Kajüte. Wenn Sie zusätzliche Kapitäne auf Ihr Schiff setzen, werden diese zu Offizieren, von denen jeder eine eigene Kajüte braucht. Jedes Ausrüstungsteil benötigt eine Einbaustelle.

AUSNAHME: *Bestimmte Arbeitskräfte (Handwerker) erlauben Ihnen, zusätzliche Crewmitglieder ohne Kajüten oder Ausrüstungsteile ohne Einbaustellen einzusetzen. Handwerker werden im Anhang beschrieben.*

Beachten Sie, dass Schiffsschrauben, Lastkräne und Kanonen ihre ganz speziellen Einbaustellen brauchen. Beispielsweise darf ein Lastkran nicht an eine Kanonen-Einbaustelle gesetzt werden. Segel und Schornsteine jedoch benutzen dieselbe Art Einbaustelle und Kajüten können beliebige Crewmitglieder aufnehmen.



An jeder Einbaustelle darf maximal ein Ausrüstungsteil befestigt werden. Jede Kajüte kann maximal ein Crewmitglied aufnehmen. Sie müssen nicht sämtliche Einbaustellen und Kajüten auf Ihrem Schiff besetzen. Sie können sich Ausrüstung und Crew auch für später aufheben.

GESCHWINDIGKEIT

Jetzt ist es Zeit, die Geschwindigkeit Ihres Schiffes zu ermitteln. Schiffe gibt es in zwei Kategorien:

- Ein Schiff mit mindestens einem Schornstein und einer Schiffsschraube hat eine Grundgeschwindigkeit von 4. Jede **zusätzliche** Ausrüstung Segel, Schornstein oder Schiffsschraube erhöht die Geschwindigkeit um je 1.
- Ein Schiff ohne Schornstein oder ohne Schiffsschraube hat eine Grundgeschwindigkeit von 1. Jede Schiffsschraube und jedes Segel erhöhen die Geschwindigkeit um 1. Je zwei Schornsteine erhöhen die Geschwindigkeit um 1.



BEVOR ES ZUR WERTUNG KOMMT

1. Ihr Schiff muss einen Kapitän haben (er benötigt jedoch keine Kajüte).
2. Ihr Kanalsystem muss so lang sein, dass Ihr Schiff (bzw. Ihre Schiffsfigur) bei voller Kraft in Bugrichtung fahren kann (wie unten beschrieben).

Ein Schiff, das eine oder beide dieser Voraussetzungen nicht erfüllt, bringt keine Punkte. Man sollte ihm keinerlei Ausrüstung oder Crew mitgeben, da sie ansonsten verschwendet wären. Das Schiff läuft nicht vom Stapel, es kommt stattdessen aus dem Spiel. Es zählt nicht für die Auswertung der Regierungsaufträge am Ende des Spiels.

HINWEIS: Ein Schiff ohne Schornstein, ohne Schiffsschraube und ohne Segel kann gewertet werden, so lange es einen Kapitän hat. Es hat die Geschwindigkeit 1, daher wird es sich nur um ein Feld in Ihrem Kanalsystem bewegen.

TIPP: Stellen Sie vor Fertigstellung Ihres Schiffes sicher, dass Sie einen Kapitän und einen Kanal besitzen.

WERTUNG

Falls Ihr Schiff die oben genannten Voraussetzungen erfüllt, werden 4 Kriterien geprüft:

- Crew
- Kanonen und Lastkräne
- Geschwindigkeit
- Ergebnis der Jungfernfahrt

Diese Kriterien sind auf Ihrem Schiffswerftplan aufgelistet. Schieben Sie für die bei jedem Kriterium errungenen Punkte Ihren Punktanzeiger auf der Punkteleiste entsprechend weiter.

CREW

Für jedes Crewmitglied (inklusive dem Kapitän) bekommen Sie 1 Punkt.

KANONEN UND LASTKRÄNE

Sie erhalten pro Lastkran 2 Punkte. Sie erhalten pro Kanone 2 Punkte.

GESCHWINDIGKEIT

Sie bekommen so viele Punkte, wie die Geschwindigkeit Ihres Schiffes beträgt (wie zuvor ermittelt).

ERGEBNIS DER JUNGFERNFABRT

Jetzt ist es Zeit, den Anker zu lichten. Verschiedene Regierungsaufträge kommen zu Ihrem Kanal, um das kommerzielle Potenzial, die militärische Verwendbarkeit oder die Sicherheit zu bewerten. Außerdem ist noch von Interesse, ob Ihr Schiff schnell genug ist, sich um das Blaue Band zu bewerben, die Ehrenauszeichnung, die dem schnellsten Transatlantik-Linienschiff gebührt.

Um Ihr Schiff zu testen und Ihre Jungfernfahrt-Punkte zu sammeln, schieben Sie die Schiffsfigur durch Ihren Kanal, und zwar ein Feld je Punkt Geschwindigkeit, die Ihr Schiff besitzt. Sie müssen die gesamte Geschwindigkeit des Schiffes ausnutzen. Auf jedem Feld muss das Heck Ihres Schiffes genau anzeigen, von wo es gekommen ist. Sie dürfen die Schiffsfigur nicht wieder auf ein Feld ziehen, das Sie gerade durchquert haben. Wenn Sie eine Abzweigung erreichen, können Sie dort beliebig abbiegen, jedoch nicht wieder in den Kanalarm, aus dem Sie gerade gekommen sind.

Während die Figur durch den Kanal fährt, fährt sie über verschiedene Felder mit Symbolen. Jedes stellt einen Beauftragten dar, der einen bestimmten Aspekt Ihres Schiffes prüft:



Dieser Beauftragte gibt Ihnen **1 Punkt für jeden Soldaten** und **1 Punkt für jede Kanone**.



Dieser Beauftragte gibt Ihnen **1 Punkt für jeden Kaufmann** und **1 Punkt für jeden Lastkran**.



Dieser Beauftragte gibt Ihnen **1 Punkt für jede Schiffslaterne**.



Dieser Beauftragte gibt Ihnen **1 Punkt für jedes Rettungsboot**.



Dieser Beauftragte gibt Ihnen **1 Punkt für jeden Rettungsring**.

Wenn Sie mehrmals auf demselben Typ eines Beauftragten landen, erhalten Sie jedes Mal die Punkte. Die Felder **Blaues Band** funktionieren jedoch anders.



Wenn Sie auf ein Feld **Blaues Band** kommen, erhalten Sie **1 Punkt für jedes Feld, das die Schiffsfigur bei dieser Jungfernfahrt bisher zurückgelegt hat**. Falls Sie Ihre Reiseroute über mehr als ein Feld **Blaues Band** führt, zählt nur das letzte (also kann die durch **Blaues Band** erreichte Punktezahl Ihres Schiffes maximal seiner Geschwindigkeit entsprechen, was nur erreichbar ist, wenn ein Feld **Blaues Band** am Ende der Teststrecke liegt).

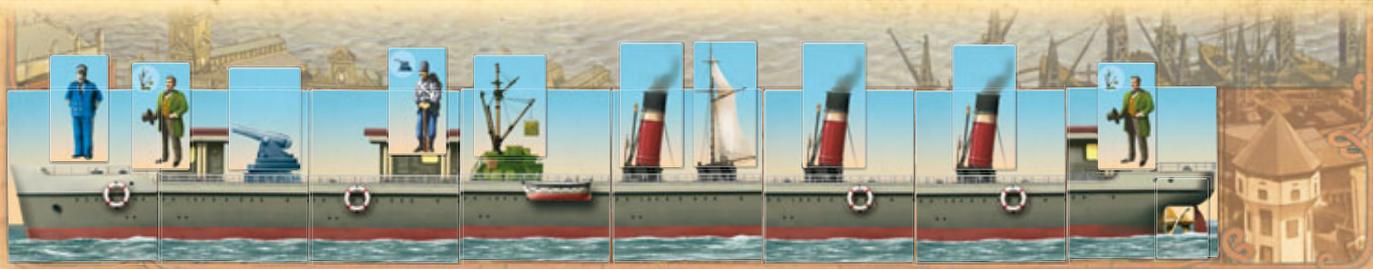
Dieser Test beendet die Wertung Ihres Schiffes – vorläufig. Nehmen Sie Ihr Schiff (inklusive seiner Ausrüstung und Crew) aus Ihrer Werft. Lassen Sie es vor sich auf dem Tisch liegen, denn es kann Ihnen am Schluss bei der Wertung Ihrer Regierungsaufträge noch Punkte einbringen.

Die Schiffsfigur bleibt auf dem Feld, wo sie angehalten hat. Stellen Sie sicher, dass ihr Heck genau anzeigt, aus welcher Richtung sie kam. Ihre nächste Jungfernfahrt wird exakt auf diesem Feld beginnen (falls sich die Figur an einer Abzweigung befindet, brauchen Sie jetzt noch nicht zu entscheiden, auf welchem Kanalarm die Testfahrt

Ihres nächsten Schiffes stattfinden wird. Nicht der Bug zeigt an, wo die nächste Fahrt lang führen wird, sondern nur das Heck zeigt, in welchem Kanalarm die nächste Fahrt auf keinen Fall stattfinden wird).

Immer, wenn sich Ihre Schiffsfigur auf eine neue Kanalkarte bewegt, entfernen Sie die gerade durchquerte Karte aus Ihrem Kanalsystem. Ihre benutzten Kanalkarten bleiben als Stapel bis zum Spielende vor Ihnen liegen (es kann sein, dass ein Regierungsauftrag Ihnen Punkte für benutzte Kanalkarten einbringt. Selbst, wenn Sie so einen Regierungsauftrag nicht haben, sollten Sie Ihre Kanäle sammeln, um die anderen Spieler in die Irre zu führen).

HINWEIS: Wenn beim Entfernen einer gerade durchfahrenen Kanalkarte auch weitere Karten nicht mehr mit der aktuellen Karte verbunden bleiben, werden auch diese entfernt. Solche zählen aber nicht zu den von Ihnen durchfahrenen Kanalkarten, sondern kommen auf einen separaten Ablagestapel direkt neben dem Vorratsstapel der Kanalkarten. Die einzigen Kanalkarten, die in Ihrem Kanalsystem liegen bleiben, sind solche, die Sie bei zukünftigen Jungfernfahrten noch mit Ihrem Schiff erreichen können.



WERTUNGSBEISPIEL: Das Schiff bekommt 4 Punkte für Crew (1 Kapitän, 2 Kaufmänner und 1 Soldat) und 4 Punkte für Ausrüstung (1 Kanone und 1 Lastkran). Es hat eine Geschwindigkeit von 7. Das ergibt 15 Punkte.

Jetzt nehmen wir es auf die Jungfernfahrt. Es bringt 2×4 Punkte für Rettungsringe, 3 Punkte für Kaufmänner und Lastkran und 6 Punkte im Wettbewerb um das Blaue Band (beachten Sie, dass nur das letzte Blaue-Band-Feld gewertet wird). Das ergibt 17 Jungfernfahrt-Punkte.

Die Gesamtpunktzahl dieses Schiffes ist 32.



Vor der Jungfernfahrt



Nach der Jungfernfahrt

ENDE DES SPIELS

Jedes Mal, wenn die Aktionsplättchen eine Runde um die Aktionsleiste vollendet haben, wird der Zeitanzeiger um ein Feld nach unten versetzt. Erreicht der Anzeiger das letzte Feld ●, ist das Spiel zu Ende. Zu diesem Zeitpunkt hatte jeder Spieler einen kompletten Zug für jedes der 23 Felder auf der Aktionsleiste.

Das Spiel kann auch früher enden, wenn Sie keine Schiffsplättchen mehr haben. Wenn das letzte Bug-, Heck- oder Mittelteil-Plättchen aufgedeckt wird, endet das Spiel vorzeitig.

HINWEIS: Der Stapel der Mittelteile besteht aus zwei aufeinander gelegten Plättchensätzen. Sind alle Plättchen im oberen Teil aufgebraucht, heißt das nicht, dass es keine Mittelteile mehr gibt. Man füllt dann einfach die entstandenen leeren Felder mit den verbleibenden Plättchen des Stapels.

Es ist nicht möglich, dass außer den Schiffsplättchen irgendein anderes Spielmaterial aufgebraucht sein darf. Sollte ein Stapel zur Neige gehen, mischen Sie die benutzten Karten oder Plättchen wieder zu

einem neuen Stapel und spielen weiter. Wenn Ihnen die Marker oder Gulden ausgehen, nehmen Sie sich irgendetwas als Ersatz dafür.

Sollte das Spiel verfrüht enden, spielt man noch so lange weiter, bis jeder Spieler dieselbe Anzahl an Zügen hatte. Der Spieler zur Rechten des Startspielers wird also den letzten Zug ausführen.

Egal, wie das Spiel endet, hat jeder Spieler noch eine letzte Aktion, sowie eine letzte Chance, ein Schiff fertigzustellen.

SCHLUSSAKTION

Beginnend beim Startspieler bekommt jeder Spieler noch eine letzte Aktion. Sie dürfen sich eine beliebige aussuchen, egal, wessen Figuren darauf stehen und egal, welche Aktion Sie zuvor ausgewählt hatten. Es ist also auch möglich, dass mehrere Spieler dieselbe Aktion ausführen. Ihre Schlussaktion läuft vergleichbar mit Schritt 4 eines normalen Zuges ab.

Wenn Sie durch Ihre Schlussaktion ein oder mehrere Schiffe fertig stellen, führen Sie mit diesen noch die Jungfernfahrten durch, genau wie in einem normalen Zug.

Es ist bei der Schlussaktion aber nicht erlaubt, noch eine Zusatzaktion zu kaufen.

SCHIFF FERTIGSTELLEN

Nachdem jeder Spieler eine Schlussaktion gehabt hat, bekommt jeder auch noch eine letzte Chance, ein Schiff fertigzustellen (beginnend beim Startspieler). Wenn Sie mit nur einem Plättchen kein Schiff mehr fertig stellen können, geht das Spiel sofort beim nächsten Spieler weiter.

Wenn Sie nur ein Schiffsplättchen benötigen, um noch ein Schiff fertigzustellen, können Sie dieses auf die übliche Weise kaufen: Den Preis bezahlen. Das Plättchen nehmen. Die Plättchen der Spalte nach unten auf das frei gewordene Feld schieben. Neues Plättchen auf das oberste Feld.

Machen Sie mit Ihrem fertiggestellten Schiff eine Jungfernfahrt und sammeln Sie die entsprechenden Punkte.

HINWEIS: Es ist auch noch möglich, Schiffsplättchen zu kaufen (entweder als normale Schiffsbau-Aktion oder als letzte Chance, ein Schiff fertigzustellen, wenn keine Schiffsplättchen mehr vorhanden sind. Sollte die Art Plättchen, die Sie brauchen, nicht mehr verfügbar sein, bekommen Sie diese Art kostenlos. Denken Sie sich einfach Bug, Mittelteil oder Heck zu Ihrem Schiff. Ein auf diese Weise zu Ihrem Schiff hinzugefügtes „Schiffsplättchen“ hat weder Einbaustellen, noch Kabinen, noch Sicherheitsausrüstung, zählt aber für die Berechnung der Schiffslänge dazu.

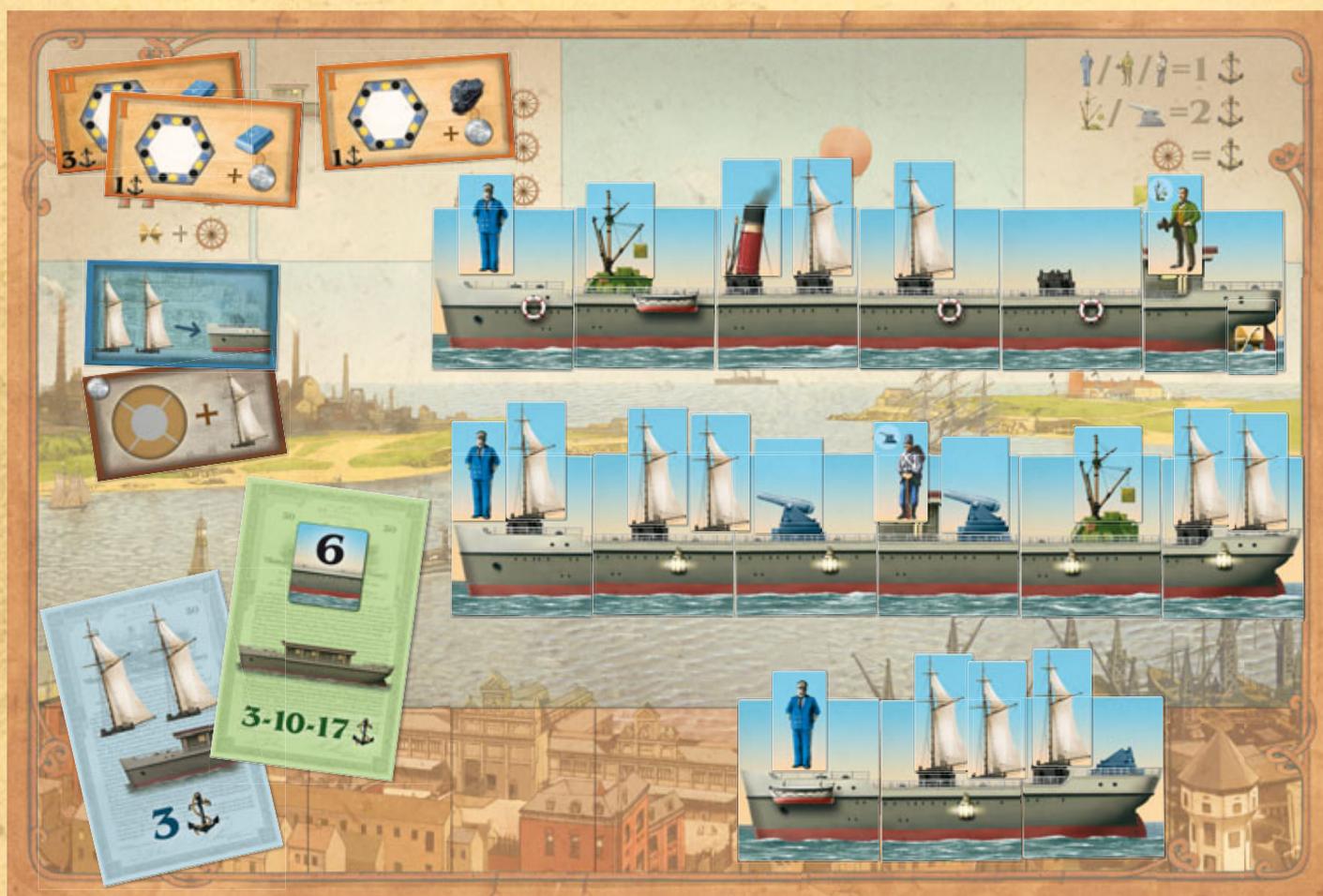
REGIERUNGS-AUFTRÄGE UND HÄNDLER

Nachdem jeder eine letzte Chance gehabt hat, ein Schiff fertigzustellen, decken alle Spieler ihre Regierungsaufträge auf und erhalten die angegebenen Punkte.

Einige Arbeitskraftkärtchen (Händler) bringen Ihnen Bonuspunkte ein, die jetzt zur Wertung kommen.

DAS SPIEL GEWINNEN

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Unter punktgleichen Spielern gewinnt derjenige mit den meisten Gulden.



WERTUNGSBEISPIEL REGIERUNGS-AUFTRÄGE UND HÄNDLER

Blaue Regierungsaufträge: 12 Punkte (4 Segelpaare)

Grüne Regierungsaufträge: 10 Punkte (2 Schiffe aus 6 Plättchen)

Arbeitskräfte: 5 Punkte (1 + 3 durch Stahl und 1 durch Kohle)

Ein Spiel von Vladimír Suchý

Illustrationen: Milan Vavroň

Grafik-Design: Filip Murmak

Textsatz: Filip van Neuman

Übersetzung: Michael Kröhnert

Dank an: Ehefrau Katka, Petr Murmak, Petr Holub, Jirka Bauma, dilli, Vodka, Roneth, Eliffe, Lumír, Ese, Rumun, Miloš, Markéta, Lucka und Robert Polákovi, Eklp, Slávek, Brettspielclub Paluba, Club Korunka, Brettspielclub Brno.

Besonderen Dank an:
Láda Smejkal und Vlaada Chvátíl.



www.heidelbaer.de



© Czech Games Edition,
October 2009

www.CzechGames.com

ANHANG

ARBEITSKRÄFTE

Arbeitskräfte erlauben Ihnen, eine Aktion effektiver zu nutzen oder Ihrem Schiff mehr Ausrüstung oder Crew hinzuzufügen. Es gibt verschiedene Arten von Arbeitskräften, die farblich unterschieden sind. Wenn Sie eine Arbeitskraft einstellen, profitieren Sie bis zum Ende des Spiels von deren Fähigkeit, die jedes Mal in Anspruch genommen werden darf, wenn sie zur Situation passt.

Die Fähigkeiten Ihrer Arbeitskräfte sind kumulativ, besitzen Sie also beispielsweise mehrere Ingenieure, bekommen Sie auch mehrere Extra-Teile, wenn Sie die Aktion **Ausrüstung herstellen** ausführen.

Sie dürfen freiwillig auf die Fähigkeiten Ihrer Arbeitskräfte verzichten oder sie nur teilweise nutzen (beachten Sie das untenstehende Beispiel unter „Takler“).



INGENIEUR

Wenn Sie dieses Plättchen nehmen (bei einer Aktion **Arbeitskraft einstellen**), müssen Sie einen Aufschlag von 1 Gulden bezahlen. Wenn Sie nicht bezahlen können, müssen Sie eine andere Arbeitskraft einstellen.

Immer, wenn Sie **Ausrüstung herstellen** , erlaubt es Ihr Ingenieur, dass Sie sich ein zusätzliches Ausrüstungsteil nehmen, wie auf dem Plättchen angegeben.

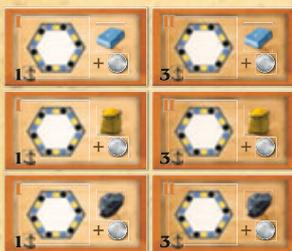
BEISPIEL: Nehmen wir an, Sie hätten zwei Ingenieure, +1 Lastkran und +1 Segel, und der Marker „Ausrüstung herstellen“ liegt bei der Kanone. Wenn Sie jetzt „Ausrüstung herstellen“, schieben Sie den Marker zum Schornstein. Das bedeutet, dass Sie ein Segel, einen Lastkran und einen Schornstein kostenlos bekommen. Wenn Sie 1 Gulden bezahlen, können Sie den Marker zum Lastkran schieben und würden zwei Lastkräne und ein Segel bekommen.



ANWERBER

Wenn Sie dieses Plättchen nehmen, müssen Sie einen Aufschlag von 1 Gulden bezahlen. Wenn Sie nicht bezahlen können, müssen Sie eine andere Arbeitskraft einstellen.

Immer, wenn Sie **Crew anheuern** , erlaubt es Ihr Anwerber, dass Sie sich ein zusätzliches Crewmitglied (oder eine Schiffsschraube) nehmen, wie auf dem Plättchen angegeben.



HÄNDLER

Ein Händler erlaubt Ihnen, den angegebenen Rohstoff zu einem höheren Preis zu verkaufen, wenn Sie den **Rohstoff-Handel** benutzen.

Zu jedem Rohstoff gibt es zwei Stufen von Händlern. Sie können den höherstufigen Händler erst einstellen, wenn Sie den der niedrigeren Stufe bereits haben. Deren Wirkung addiert sich.

Deren Wirkung addiert sich.

BEISPIEL: Sie können den **Stahl: Stufe 2 Händler** erst einstellen, wenn Sie den **Stahl: Stufe 1 Händler** besitzen. Wenn Sie den **Stahl: Stufe 1 Händler** haben, bekommen Sie jedes Mal 1 zusätzlichen Gulden, wenn Sie **Stahl im Handel** verkaufen. Haben Sie den **Stahl: Stufe 1** und den **Stahl: Stufe 2 Händler**, bekommen Sie 2 zusätzliche Gulden für Stahl.



Ein Händler bringt Ihnen auch noch Bonuspunkte  ein. Diese Punkte bekommen Sie am Ende des Spiels.



HANDWERKER

Ein Handwerker erlaubt es Ihnen, Crew oder Ausrüstung auf einem Schiff einzusetzen, ohne eine Kajüte oder eine Einbaustelle dafür zu benötigen. Außer bei der Schiffsschraube können Sie durch einen Handwerker je zwei des angegebenen Typs hinzufügen (Sie können nur eine Schiffsschraube zusätzlich anfügen).

Diese Teile kommen aber nicht aus dem Vorrat, sondern aus Ihrer Werft.

HINWEIS: Mit dem +1 Schiffsschrauben Handwerker kann man bis zu zwei Schiffsschrauben an einem Schiff haben: eine an der korrekten Einbaustelle, die andere mittels dem Handwerker angebracht.



STEUERMANN

Ihr fertig gestelltes Schiff bekommt einen +1-Bonus auf die Geschwindigkeit.



TAKLER

Ihr fertig gestelltes Schiff bekommt einen +1-Bonus auf die Geschwindigkeit durch jedes Paar Segel. Berechnen Sie erst die Geschwindigkeit wie üblich; dann zählen Sie diesen Bonus dazu.

HINWEIS: Sie müssen diesen Bonus nicht für jedes Paar Segel dazurechnen. Wenn Ihr Schiff beispielsweise 4 Segel hat, können Sie den Takler dazu benutzen, Ihnen einen +2-Bonus, einen +1-Bonus oder überhaupt keinen Bonus zu verleihen (es könnte ja sein, dass Sie bewusst nicht den kompletten Bonus haben wollen, weil Ihr Kanalsystem zu kurz ist).



BUCHHALTER

Wenn Sie den Marker für **Ausrüstung herstellen** oder **Crew anheuern** verschieben, können Sie ihn kostenlos um ein oder zwei Felder weiter schieben (daher kosten Sie drei der möglichen Felder nichts; das vierte würde nur 1 statt 3 Gulden kosten).



VORARBEITER

Wenn Sie den Marker für die Aktion **Arbeitskraft einstellen** verschieben, können Sie ihn um bis zu 3 zusätzliche Felder kostenlos weiterschieben.

REGIERUNGSaufTRÄGE

Ihre fertig gestellten, gewerteten Schiffe bleiben auch nach der Jungfernfahrt vor Ihnen auf dem Tisch liegen. Am Ende des Spiels wird Ihre gesamte Flotte gewertet, wodurch Sie zusätzliche Punkte durch die Regierungsaufträge bekommen können. Beachten Sie, dass Ausrüstung und Crew, die sich jetzt noch in Ihrer Werft befinden, keine Punkte einbringen.

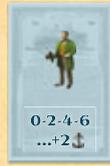
ZUR ERINNERUNG: Fertig gestellte Schiffe, welche die Voraussetzung zur Wertung nicht erfüllen, wie im Kapitel der Jungfernfahrt geschildert, werden demontiert und für Ihre Regierungsaufträge nicht gewertet.

Zu Beginn des Spiels haben Sie drei Aufträge jeder Farbe bekommen, jedoch haben Sie bei Spielende nur noch einen blauen und einen grünen Auftrag (siehe auch Kapitel „Spielablauf“).

BLAUE REGIERUNGS-AUFTRÄGE



Sie bekommen 3 Punkte für jedes Paar aus Lastkran und Kaufmann in Ihrer Flotte. Lastkran und Kaufmann müssen sich auf ein und demselben Schiff befinden, um als Paar zu zählen.



Wenn Sie mehr als einen Kaufmann haben, bekommen Sie 2 Punkte für jeden zusätzlichen Kaufmann in Ihrer Flotte (5 Kaufmänner bringen Ihnen also 8 Punkte ein).



Sie bekommen 6 Punkte für jedes Schiff in Ihrer Flotte, das mindestens 1 Segel, mindestens 1 Schornstein und mindestens 1 Schiffsschraube hat.

HINWEIS: Ein Schiff mit je zwei von dieser Ausrüstung ist trotzdem nur 6 Punkte wert.



Sie bekommen 3 Punkte für jedes Paar aus Soldat und Kanone in Ihrer Flotte. Soldat und Kanone müssen sich auf ein und demselben Schiff befinden, um als Paar zu zählen.



Wenn Sie mehr als einen Soldaten haben, bekommen Sie 2 Punkte für jeden zusätzlichen Soldaten in Ihrer Flotte.



Sie bekommen 8 Punkte für jedes Schiff in Ihrer Flotte das mindestens 1 Kaufmann, mindestens 1 Soldaten, mindestens 1 Lastkran und mindestens 1 Kanone besitzt.



Sie bekommen 3 Punkte für jedes Paar Segel in Ihrer Flotte. Die beiden Segel müssen sich auf ein und demselben Schiff befinden, um als Paar zu zählen. (Wenn Sie also drei Segel auf einem Schiff und ein Segel auf einem weiteren Schiff haben, bringt das nur 3 Punkte. Haben Sie auf beiden Schiffen je zwei oder auf einem Schiff alle vier Segel, wären es 6 Punkte.)



Sie bekommen 3 Punkte für jeden Offizier in Ihrer Flotte, jedoch keine Punkte für Ihre Kapitäne. (Haben Sie also beispielsweise drei Schiffe und insgesamt sieben Kapitäne darauf, sind drei davon Kapitäne und zählen nicht. Die anderen vier sind Offiziere und bringen 12 Punkte.)



Sie bekommen Punkte für möglichst viel unterschiedliche Ausrüstung oder Crew in Ihrer Flotte, gemäß der Tabelle auf der Karte. Es gibt 8 unterschiedliche Elemente, nämlich Schiffsschraube, Schornstein, Segel, Lastkran, Kanone, Kaufmann, Soldat und Offizier (ein Kapitän zählt nicht dazu).



Sie bekommen 3 Punkte für jedes Paar Schornsteine in Ihrer Flotte. Beide Schornsteine müssen sich auf ein und demselben Schiff befinden, um als Paar zu zählen.



Sie bekommen 3 Punkte für jede Schiffsschraube in Ihrer Flotte.



Sie bekommen 4 Punkte für jede Ihrer benutzten Kanalkarten (diese liegen in einem Stapel vor Ihnen, wie bei der Jungfernfahrt beschrieben, oder wurden notiert).

GRÜNE REGIERUNGS-AUFTRÄGE



Sie bekommen Punkte gemäß der Anzahl an Rettungsringen in Ihrer Flotte, ablesbar in der Punktetabelle auf der Karte. (Beispielsweise bringen Ihnen sechs Rettungsringe 12 Punkte. Jeder Ring mehr als sechs ist einen weiteren Punkt wert.)



Sie bekommen Punkte gemäß der Anzahl der Schiffe Ihrer Flotte, die exakt aus fünf Schiffsplättchen bestehen, ablesbar in der Punktetabelle auf der Karte (drei solcher Schiffe bringen Ihnen beispielsweise 15 Punkte).



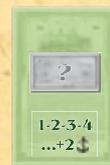
Sie bekommen Punkte gemäß der Anzahl der Schiffsplättchen Ihrer Flotte, ablesbar in der Punktetabelle auf der Karte.



Sie bekommen Punkte gemäß der Anzahl an Schiffslaternen in Ihrer Flotte, ablesbar in der Punktetabelle auf der Karte.



Sie bekommen Punkte gemäß der Anzahl der Schiffe Ihrer Flotte, die exakt aus sechs Plättchen bestehen, ablesbar in der Punktetabelle auf der Karte.



Sie bekommen 1 Punkt für jede Arbeitskraft bis zu gesamt vier. Für jede Arbeitskraft über vier bekommen Sie 2 Punkte (wenn Sie das Spiel also mit sieben Arbeitskräften beenden, sind diese 10 Punkte wert).



Sie bekommen Punkte gemäß der Anzahl an Rettungsbooten in Ihrer Flotte, ablesbar in der Punktetabelle auf der Karte.



Sie bekommen Punkte gemäß der Anzahl der Schiffe Ihrer Flotte, die aus mindestens sieben Plättchen bestehen, ablesbar in der Punktetabelle auf der Karte.



Sie bekommen 2 Punkte für jedes blaue, gelbe oder orangefarbene Arbeitskraftkärtchen.



Sie bekommen Punkte gemäß der Anzahl der Schiffe Ihrer Flotte, ablesbar in der Punktetabelle auf der Karte.



Sie bekommen 5 Punkte für jedes Schiff in Ihrer Flotte, das alle drei Sicherheitsmerkmale aufweist (also mindestens ein Rettungsring, mindestens ein Rettungsboot und mindestens eine Schiffslaterne).



Sie bekommen Punkte aufgrund der Anzahl der unterschiedlichen Arbeitskrafttypen in Ihrer Werft, ablesbar in der Punktetabelle auf der Karte. Jeder Typ Arbeitskraft hat eine andere Farbe (gelb, orange, blau, grün oder braun). Im Sinne dieses Regierungsauftrags gelten aber auch die höherstufigen Händler als anderer Typ als die niedrigerstufigen Händler.

HINWEIS: Ein Schiff mit zwei Rettungsringen, zwei Rettungsbooten und zwei Schiffslaternen ist trotzdem nur 5 Punkte wert.