

Inka und Markus Brand

# Village

PORT



Die zweite Erweiterung  
für 2-5 Spieler ab 12 Jahren



Mit Village Port hast du jetzt die Gelegenheit an Bord deines eigenen Schiffes zu gehen und die Weltmeere zu befahren. Heuere Kapitäne an, verkaufe Güter und bringe exotische Waren zurück nach Hause. Sende Familienmitglieder als Missionare auf weit entfernte Inseln und grabe Schatzkisten aus. Zusätzlich enthält diese Erweiterung Lebenszielkarten, mit denen du ganz individuelle Karrieren verfolgen kannst, z.B. als Schriftsteller, Historiker oder sogar Ritter.

Diese Erweiterung setzt sich eigentlich aus 2 Erweiterungen zusammen: der tatsächlichen „Village Port“-Erweiterung und der kleinen Erweiterung „Die Lebensziele“. Beide können auf jede denkbare Art mit dem Grundspiel und der ersten Erweiterung „Village Inn“ kombiniert werden. In dieser Spielanleitung werden zunächst die Regeln für „Village Port + Grundspiel“ erklärt (Seite 2). Die notwendigen Änderungen für das Hinzufügen der „Village Inn“-Erweiterung werden im Anschluss erläutert (Seite 6). Die Regeln für „Die Lebensziele“ sind am Ende dieser Spielanleitung aufgeführt (Seite 7).

**Hinweis:** Alle denkbaren Kombinationen können auch zu fünf gespielt werden (falls ihr Village Inn besitzt).

## ‡ Spielmaterial ‡

### 1 Seereiseplan



### 5 Holzschiffchen



### 6 Kakaokörbe



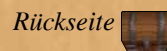
### 6 Teeballen



### 5 Schiffsablagen



### 6 Schatzkisten



Vorderseite



### 15 Kapitänskarten



### 4 Aufbaukärtchen

(für 2, 3, 4, 5 Spieler)



### 12 Einflusssteine

(Fügt diese denjenigen des Grundspiels hinzu.)



### 4 neue Personenkarten

(Benutzt diese, wenn ihr Village Port und Village Inn miteinander kombiniert.)



### 17 Lebenszielkarten

8 Silberziele

Rückseite



Vorderseite



9 Goldziele

Rückseite



Vorderseite



## ‡ Village Port + Grundspiel ‡

### ‡ Spielvorbereitung ‡

Folgt den Anweisungen auf Seite 3 der Spielanleitung des **Grundspiels** mit den folgenden Änderungen:

**In Schritt 3:** Jeder Spieler erhält nur 2 Marker seiner Farbe (1 für die Lebenszeitleiste, 1 für die Ruhmesleiste). Die 6 Marker, die sonst für die Reise gebraucht werden, kommen zurück in die Schachtel.

**In Schritt 12:** Anstatt das übliche Aufbaukärtchen zu verwenden, sucht aus dieser Erweiterung das Aufbaukärtchen heraus, das eurer Spielerzahl entspricht. Legt es mit der Seite nach oben bereit, auf der **nur ein Anker** abgebildet ist.



Führt im Anschluss alle weiteren Vorbereitungen aus, die für Village Port notwendig sind:

a. Deckt den Reiseplan des Spielplans mit dem **Seereiseplan** ab.



b. Sortiert die **Kapitänskarten** nach ihren Kosten und bildet 3 Stapel:

- 1 Stapel für die 5 Kapitäne, die 1 Münze kosten
- 1 Stapel für die 5 Kapitäne, die 2 Münzen kosten
- 1 Stapel für die 5 Kapitäne, die 3 Münzen kosten

Platziert die 3 Kapitänsstapel offen neben dem Spielplan.  
(Die Anordnung der Kapitäne in den einzelnen Stapeln ist dabei egal.)

c. Mischt die 6 **Schatzkisten** und bildet einen verdeckten Stapel. Platziert den Stapel auf der „Schatzinsel“ des Seereiseplans.

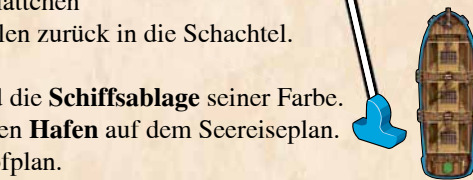


d. Bildet 1 Stapel für die **Kakaokörbe** und 1 Stapel für die **Teeballen** und platziert diese auf der jeweils zugehörigen Insel auf dem Seereiseplan. Je nach Spielerzahl darf jeder der beiden Stapel aber nur eine bestimmte Anzahl Plättchen enthalten:

- im Spiel zu zweit: je 3 Plättchen
- im Spiel zu dritt: je 4 Plättchen
- im Spiel zu viert: je 5 Plättchen
- im Spiel zu fünft: je 6 Plättchen

Legt überschüssige Kakaokörbe und Teeballen zurück in die Schachtel.

e. Jeder Spieler erhält das **Holzschiffchen** und die **Schiffsablage** seiner Farbe. Sein Holzschiffchen stellt jeder Spieler in den **Hafen** auf dem Seereiseplan. Seine Schiffsablage legt er neben seinen Hofplan.



## ‡ Spielablauf ‡

Das Spiel läuft genauso ab, wie in der Spielanleitung des Grundspiels beschrieben. Allerdings werden im Spiel mit Village Port zwei der Aktionen anders gehandhabt: die Aktion „Reise“ und die Aktion „Markt“. Während die Aktion „Markt“ nur einen kleinen Zusatz erfährt, wird die Aktion „Reise“ vollkommen anders durchgeführt.

## ‡ Reise ‡

Mit der Aktion „Reise“ darfst du dein Holzschiffchen über den Seereiseplan bewegen. Je nachdem, wo es dort startet und wo es hinfahren soll, musst du die Aktion unterschiedlich durchführen.

Du darfst entweder:

- |      |                                 |
|------|---------------------------------|
| ODER | a) Aus dem Hafen abfahren       |
| ODER | b) Die Reise auf See fortsetzen |
| ODER | c) In den Hafen zurückkehren    |

### a) Aus dem Hafen abfahren

Falls dein Schiff im Hafen liegt, führe folgende Schritte aus:

1. Heuere einen Kapitän an
2. Belade dein Schiff
3. Bewege dein Schiff

#### 1. Heuere einen Kapitän an

Suche dir aus den Kapitänsstapeln neben dem Spielplan einen Kapitän deiner Wahl heraus. Bezahle seine Kosten, indem du die darauf abgebildete Anzahl Münzen in den Vorrat zurücklegst. Lege dann den Kapitän offen neben deiner Schiffsablage ab.

- Du **musst** einen Kapitän anheuern, wenn du aus dem Hafen abfahren willst.
- Je teurer der Kapitän ist, desto weniger Einflusststeine wirst du für das Reisen benötigen  
(Details siehe Abschnitt „3. Bewege dein Schiff“ auf der nächsten Seite).





## 2. Belade dein Schiff

Die Schiffsablage neben deinem Hofplan dient dazu, die Ladung deines Holzschiffchens anzuzeigen. Die Schiffsablage verfügt über **3 Laderäume**, und in jedem dieser Laderäume darf genau 1 Spielteil gelagert werden.

Es gibt eine ganze Reihe von Spielteilen, die geladen werden können. Dabei ist aber zu beachten, dass dein Schiff gleichzeitig immer nur **unterschiedliche Spielteile** transportieren darf. Die unterschiedlichen Spielteile, die dein Schiff transportieren kann, sind: Pferd, Ochse, Pflug, Planwagen, Schriftrolle, Getreidesack, Figur, Kakaokorb, Teeballen, Schatzkiste. (Die 3 zuletzt genannten können nur auf Inseln eingeladen werden).

**Wichtig:** Alle Figuren gelten als dasselbe Spielteil (auch wenn sie verschiedene Zahlen tragen). Das Gleiche gilt für Schatzkisten (auch wenn sie verschiedene Geldwerte haben).



Um nun dein Schiff im Hafen zu beladen, platziere bis zu 3 unterschiedliche Spielteile (die du besitzt) auf deiner Schiffsablage (je 1 pro Laderaum). Du darfst weniger oder auch gar nichts laden. Platzierst du eine Figur auf einem Laderaum, muss sie von deinem Hofplan genommen werden.

**Beispiel:** Nachdem er für 2 Münzen einen Kapitän angeheuert hat, platziert Philipp einen Ochsen, einen Pflug und eine Figur von seinem Hofplan auf den Laderäumen seiner Schiffsablage.



## 3. Bewege dein Schiff

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

**Zeit-Wasserfelder**  und **Insel-Wasserfelder** 

Die Bewegung entlang einer Wasserlinie zum nächsten Wasserfeld gilt immer als **1 Schritt**.

Du darfst mehrere Schritte machen. Die Kosten für deine Bewegung hängen dabei jedoch von deinem Kapitän ab:

Der erste Schritt deiner Bewegung ist kostenlos. Das ist links unten auf deinem Kapitän abgebildet.



Für jeden Schritt, den du **zusätzlich** machen willst, musst du bestimmte Einflusssteine in den Vorrat zurücklegen. Das ist rechts unten auf deinem Kapitän abgebildet.

**Hinweis:** Du darfst jedes Wasserfeld betreten, egal ob sich darauf andere Schiffe befinden oder nicht.

Jedes Mal, wenn dein Schiff ein **Zeit-Wasserfeld** betritt, verlierst du sofort 1 Zeit auf deiner Lebenszeitleiste.

### Beispiele für einige Kapitänssymbole



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



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



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

### Beispiel (Fortsetzung):

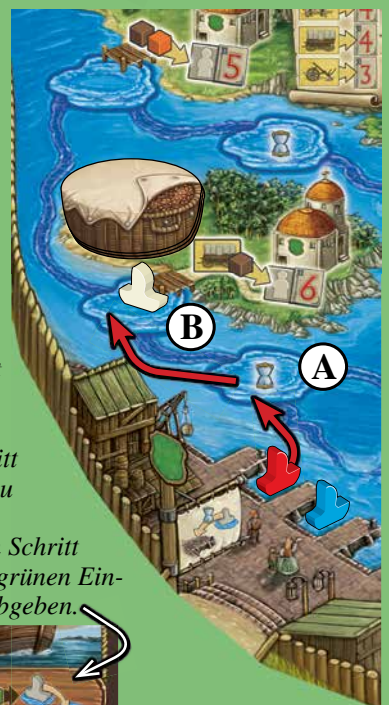
Nachdem er Spielteile aufgeladen hat, bewegt Philipp sein Schiff.

Für seinen ersten Schritt nach **A** muss er keine Einflusssteine abgeben.



Da **A** aber ein Zeit-Wasserfeld ist, verliert er für das Betreten 1 Zeit. Er könnte jetzt seine Bewegung beenden, entschließt sich aber, einen weiteren Schritt nach **B** zu machen.

Für diesen Schritt muss er 1 grünen Einflussstein abgeben.





Wenn du ein **Insel-Wasserfeld** betrittst, darfst du an der zugehörigen Insel anlegen. Solltest du nicht anlegen wollen, darfst du deine Bewegung ganz normal fortsetzen.

Falls du dich aber zum Anlegen entschließt, ist deine Bewegung **sofort zu Ende**. Dein Schiff bleibt auf diesem Insel-Wasserfeld stehen, und du darfst sofort beliebig viele der dort möglichen Inselaktionen durchführen:


#### • Verkauf von Gütern/Getreidesack

Zeigt die Insel eine Pergamentrolle, darfst du beliebig viele der **darauf** abgebildeten Spielteile (Güter/Getreidesack) **von deiner Schiffsablage** in den Vorrat zurücklegen und erhältst für jedes sofort die angegebene Punktzahl.

#### • Kakaokorb/Teeballen/Schatzkiste einladen

Gibt es einen Plättchenstapel auf der Insel, darfst du dir kostenlos das **oberste** Plättchen (Kakaokorb/Teeballen/Schatzkiste) nehmen und es auf einem **leeren** Laderaum deiner Schiffsablage platzieren. Handelt es sich um eine Schatzkiste, darfst du dir geheim ansehen, was sie wert ist (3, 4 oder 5 Münzen), bevor du sie verdeckt auf einen Laderaum legst.

#### • Stelle eine Figur auf eine Missionskirche

Gibt es eine **leere** Missionskirche auf der Insel, darfst du darauf eine Figur **von deiner Schiffsablage** platzieren. Zunächst musst du dafür die Kosten bezahlen, die vor dem Pfeil abgebildet sind, der auf das **Missionsfeld**  dieser Missionskirche zeigt. (Wird ein Planwagen benötigt, muss dieser von deiner Schiffsablage in den Vorrat zurückgelegt werden. Einflusssteine werden hingegen wie immer von deinem Hofplan genommen.) Platziere dann deine Figur auf dem Missionsfeld und erhalte **sofort** die Punktzahl, die dort abgebildet ist (und von deiner Figur abgedeckt wird). Solange deine Figur auf diesem Feld steht, ist die Missionskirche besetzt und es kann dort keine weitere Figur eingesetzt werden. Die Missionskirche wird erst wieder leer, falls die Figur darauf stirbt (siehe Abschnitt „Ein Familienmitglied stirbt auf See“).

#### **Beispiel (Fortsetzung):**

Wenn sich Philipp dazu entschließen würde, an der Insel von Wasserfeld **B** anzulegen, wäre seine Bewegung vorbei und er dürfte beliebig viele der dort möglichen Aktionen durchführen. Da er aber keinen Planwagen an Bord hat, könnte er seine Spielfigur nicht auf die Missionskirche stellen. Und da er keinen freien Laderaum hat, könnte er auch keinen

Kakaokorb einladen.

Deshalb bewegt er sich lieber direkt weiter zu **C**.

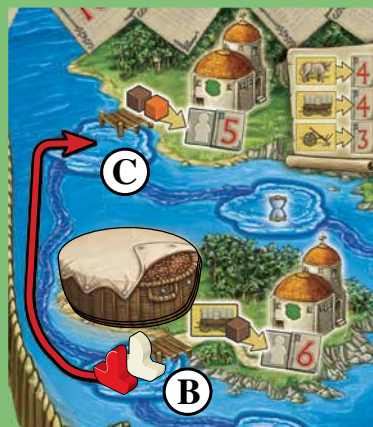
Dafür muss er wieder 1 grünen Stein abgeben.

An dieser Insel legt

er schließlich an. Er verkauft dort seinen Ochsen für 4 und seinen Pflug für 3 Ruhmespunkte.

Dann gibt er noch 1 orange- und 1 rosafarbenen Einflussstein ab und stellt seine Figur auf das Missionsfeld der Missionskirche.

Dafür erhält er sofort 5 Ruhmespunkte. Dann ist sein Zug vorbei.



### **b) Die Reise auf See fortsetzen**

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

### **c) In den Hafen zurückkehren**

**Anstatt** deine Reise fortzusetzen, darfst du sofort in den Hafen zurückkehren. Stelle dazu dein Holzschiffchen in den Hafen zurück und verliere dafür genau **1 Zeit** (egal von wo das Schiff kommt). Entlade dann das Schiff, indem du alle Spielteile von deiner Schiffsablage nimmst und vor dir ablegst. **Lege schließlich deinen Kapitän in die Schachtel zurück.** (Genutzte Kapitäne kommen stets aus dem Spiel.)



- Wenn du eine Schatzkiste auslädst, lass sie zunächst verdeckt vor dir liegen. Du darfst sie allerdings jederzeit aufdecken, dir den Münzbetrag aus dem Vorrat nehmen und die Schatzkiste dann in die Schachtel zurücklegen.
- Falls der Plättchenstapel einer Insel aufgebraucht ist, kannst du von dort kein Plättchen mehr erhalten.
- Du darfst deine Ladung nicht einfach „über Bord werfen“, um Platz auf dem Schiff zu schaffen.
- Solange du auf See bist, stehen dir die darauf geladenen Spielteile für keine Aktionen im Dorf zur Verfügung. (Einen geladenen Ochsen darfst du also weder bei der Ernte nutzen noch ihn am Markt verkaufen. Auch Kakaokörbe, Teeballen und Schatzkisten können immer erst nach der Rückkehr genutzt werden.)
- Mit der Aktion „Familie“ darfst du keine Figur auf deinen Hofplan zurückholen, die sich auf einer Missionskirche oder auf deiner Schiffsablage befindet.
- Die Kapitäne sind absichtlich begrenzt. Wenn du keinen Kapitän anheuern kannst (weil die vorhandenen Kapitäne zu teuer oder alle Kapitänsstapel leer sind), kannst du aus dem Hafen nicht abfahren.



## ‡ Markt ‡

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



## ‡ Ein Familienmitglied stirbt auf See ‡

Wenn eine deiner Figuren stirbt, die sich entweder auf einer **Missionskirche** ODER auf deiner **Schiffsablage** befindet, prüfe zunächst, ob es noch einen freien Platz in der Reise-Sektion (grünes Wappen) der Dorfchronik gibt. Wenn dem so ist, wird die Figur dort wie üblich abgelegt. Wenn dort aber kein freier Platz mehr vorhanden ist, wird die Figur **nicht** wie sonst auf ein anonymes Grab gelegt, sondern stattdessen auf See bestattet! Lege sie dazu auf ein **leeres Seebestattungsfeld** auf dem Seereiseplan. Sind auf dem Feld Ruhmespunkte abgebildet, erhältst du diese sofort.



## ‡ Spielende ‡

Das Spielende wird wie üblich eingeläutet, wenn der letzte freie Platz in der Dorfchronik oder das letzte anonyme Grab belegt wird. Allerdings gibt es nun auch noch eine dritte Möglichkeit: Das Spielende wird ebenfalls eingeläutet, wenn das **letzte freie Seebestattungsfeld** mit einer Figur belegt wird. Alle übrigen Regeln sind mit dem Grundspiel identisch. (Lasst bei der Schlusswertung einfach den Reise-Teil weg, da alle Ruhmespunkte vom Seereiseplan immer direkt verteilt worden sind.)

## ‡ Village Port + Grundspiel + Village Inn ‡

### ‡ Spielvorbereitung ‡

Folgt den Anweisungen in der Spielanleitung von **Village Inn** mit den folgenden Änderungen:

**In Schritt 1:** Bevor ihr die Personenkarten mischt, entfernt die folgenden 4 Karten und legt sie in die Schachtel zurück: Graf, Reisender, Bote und Zöllner. Fügt stattdessen die 4 Karten aus dieser Erweiterung hinzu: Admiral, Steuermann, Quartiermeister und Kartograph.

**In Schritt 3:** Jeder Spieler erhält nur 2 Marker seiner Farbe (1 für die Lebenszeitleiste, 1 für die Ruhmesleiste). Die 6 Marker, die sonst für die Reise gebraucht werden, kommen zurück in die Schachtel.

**In Schritt 12:** Anstatt das übliche Aufbaukärtchen zu verwenden, sucht aus dieser Erweiterung das Aufbaukärtchen heraus, das eurer Spielerzahl entspricht. Legt es mit der Seite nach oben bereit, auf der **ein Anker** abgebildet ist, **der an einem Bierkrug lehnt**.



Führt im Anschluss alle weiteren Vorbereitungen aus, die für **Village Port** notwendig sind, und zwar genauso, wie es im weißen Kasten auf Seite 3 dieser Spielanleitung beschrieben ist.

### ‡ Spielablauf ‡

Es gibt keine spezifischen Änderungen im Spielablauf. Die Regeln, die Village Inn betreffen, sind in der Anleitung von Village Inn zu finden. Die Regeln von Village Port sind im vorangegangenen Kapitel zu finden.

### ‡ Spielende ‡

Das Spielende wird genauso eingeläutet, wie es im vorangegangenen Kapitel beschrieben ist. Spielende und Schlusswertung werden wie üblich durchgeführt.



## Die neuen Personenkarten (zu erkennen am Anker in der oberen rechten Ecke):



### Admiral

Wenn du einen Kapitän für dein Schiff anheuerst, darfst du stattdessen diese Karte ausspielen und als Kapitän neben deine Schiffsablage legen. Sie wird wie jeder andere Kapitän benutzt (in diesem Fall: Für jeden Stein irgendeiner Farbe, den du abgibst, darfst du 1 zusätzlichen Schritt machen). Sobald dein Schiff in den Hafen zurückkehrt, lege den Admiral zurück in die Schachtel.



### Quartiermeister

Spiele diese Karte, wenn du etwas auf dein Schiff lädst (entweder im Hafen oder an einer Insel). Dieses eine Mal darfst du 2 Spielteile derselben Art laden (dennoch benötigt jedes seinen eigenen Laderaum). Spielst du die Karte, wenn du Plättchen auf einer Insel einlädst, darfst du also direkt die obersten 2 Plättchen des Stapels dieser Insel einladen (vorausgesetzt du hast mindestens 2 Laderäume frei). Danach kommt der Quartiermeister aus dem Spiel.



### Kartograph

Spiele diese Karte, wenn du eine Reiseaktion durchführst. Stelle dein Schiff sofort kostenlos auf ein Insel-Wasserfeld deiner Wahl. Beachte aber, dass du hiermit nur die Bewegungskosten ersetzt (auch Zeit verlierst du nicht). Einen Kapitän musst du trotzdem in jedem Fall angeheuert haben. Führe auf der Insel, wo du gelandet bist, wie üblich alle Aktionen aus, die dir möglich sind. Danach kommt der Kartograph aus dem Spiel.



### Steuermann

Spiele diese Karte sofort, nachdem du einen Kapitän angeheuert hast, und lege sie neben deinen Kapitän. Immer wenn du dein Schiff bewegst, darfst du nun 1 weiteren kostenlosen Schritt machen. (Das heißt, du darfst insgesamt 2 kostenlose Schritte machen, bevor du Einflusstheine für weitere Schritte abgeben müsstest.) Sobald dein Schiff in den Hafen zurückkehrt, lege den Steuermann samt deines Kapitäns in die Schachtel zurück.

## ‡ Die Lebensziele ‡

Durch diese kleine Erweiterung kommen Lebenszielkarten ins Spiel. Diese könnt ihr sowohl mit dem bloßen Grundspiel als auch mit jeder denkbaren Kombination aus Grundspiel, Village Inn und Village Port benutzen.

### ‡ Spielvorbereitung ‡

Baut das Spiel wie üblich auf. Folgt dazu den Vorbereitungsanweisungen der jeweiligen Kombination (Grundspiel / Village Inn / Village Port). Nachdem ihr die Spielvorbereitung abgeschlossen habt, aber noch bevor ihr die Aktionsfelder für die erste Runde bestückt, nehmt die Lebenszielkarten und trennt die **Silberziele** (silberne Rückseite) von den **Goldzielen** (goldene Rückseite). Je nachdem, ob und mit welchen Erweiterungen ihr spielt, müsst ihr einige Lebensziele aussortieren und aus dem Spiel nehmen (die Karten besitzen oben rechts ein entsprechendes Symbol):

	Grundspiel	Grundspiel + Village Inn	Grundspiel + Village Port	Grundspiel + Village Inn + Village Port
entfernt folgende <b>Silberziele</b> :	• Bierbrauer • Entdecker	• Entdecker	• Bierbrauer	
entfernt folgende <b>Goldziele</b> :	• Wirtin • Missionar	• Missionar	• Wirtin • Handelsreisender	• Handelsreisender

Nachdem ihr die entsprechenden Karten entfernt habt, mischt die Silberziele und Goldziele getrennt von einander. Teilt an jeden Spieler verdeckt und zufällig jeweils **1 Silberziel und 1 Goldziel** aus. Legt die übrigen Lebenszielkarten in die Schachtel zurück. Eure eigenen Ziele dürft ihr euch natürlich jederzeit ansehen, solltet sie aber vor den anderen Spielern verdeckt halten.

### ‡ Spielablauf ‡

Die Lebensziele ändern keine der üblichen Regeln, sondern bieten nur einen weiteren Weg, um Punkte zu erhalten (wer möchte, kann auch ganz darauf verzichten, sie zu erfüllen). Jedes Lebensziel zeigt bestimmte Voraussetzungen. **Jederzeit** im Spiel (auch am Spielende), wenn du **alle** Voraussetzungen eines Lebensziels erfüllst, darfst du die Karte aufdecken und erhältst dann sofort die aufgedruckten Ruhmespunkte (5 bzw. 8). Lege das Lebensziel dann in die Schachtel zurück. (Du bekommst keine Ersatzkarte.)

- Für alle Lebensziele gilt: Um die Punkte zu erhalten, musst du die erfüllten Voraussetzungen nur vorweisen können, abgeben musst du davon nichts (außer die Lebenszielkarte selbst).
- Die Karten zeigen nur die Mindestvoraussetzungen. Das heißt, das Lebensziel ist auch erfüllt, wenn du mehr hast als benötigt.





## Die Silberziele

Die Voraussetzungen sind erfüllt, wenn du alle Spielteile vorweisen kannst, die auf der rechten Seite der Karte abgebildet sind.

### Aristokratin



### Bauer



### Büttel



### Schriftsteller



### Ritter



### Kutscher



### Bierbrauer



### Entdecker



*Beim Entdecker gilt: Die geforderten Spielteile müssen sich tatsächlich auf deiner Schiffsablage befinden (aber nicht unbedingt in der abgebildeten Reihenfolge).*

## Die Goldziele

### Sekretär



Mindestens eine deiner Figuren muss auf der **4. Stufe** der Ratsstube stehen **und** du musst den Marker „Nächster Startspieler“ besitzen.

### Meister



Du musst mindestens 4 eigene Figuren im „**Handwerk**“ haben. Hierzu zählen sowohl Figuren in Handwerksbetrieben als auch bereits gestorbene in der Handwerks-Sektion der Chronik.

### Historiker



Du musst eigene Figuren in mindestens **4 verschiedenen Sektionen** (Berufsfeldern) der Chronik haben. (Eine Figur, die durch den Barden dort platziert wurde, zählt nicht.)

### Heiliger



Du musst mindestens 3 eigene Figuren in der Kirche haben: je eine auf **jedem** der 3 rechten Fenster.

### Handelsreisender



Mindestens eine deiner Figuren (ein Marker reicht nicht), muss auf dem Ort in der oberen rechten Ecke des Reiseplans stehen **und** du musst mindestens 2 Kunden bedient haben.

### Messdiener



Mindestens eine deiner Figuren der **4. Generation** muss sich in der Kirche befinden.

### Händler



Du musst mindestens 6 Kunden bedient haben.

### Missionar



Du musst auf mindestens 2 Missionskirchen jeweils eine Figur haben.

### Wirtin



Du musst mindestens 4 (noch nicht gespielte) Personenkarten auf der Hand haben.

## ‡ Spielende ‡

Spielende und Schlusswertung werden wie üblich gespielt. Wer eine oder sogar beide eigenen Zielkarten nicht erfüllt hat, erhält dafür keinerlei Punktabzüge.

## Impressum

Autoren: Inka und Markus Brand • **Illustration und Grafik:** Dennis Lohausen

**Spielanleitung und Layout:** Viktor Kobilke

Copyright: © 2014 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17 • 21073 Hamburg

Alle Rechte vorbehalten. | [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2 • 61169 Friedberg | [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele

