

VOR DEM WIND

EIN SPIEL VON TORSTEN LANDSVOGT

für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

INHALT

- 1.0 Einleitung
- 2.0 Spielmaterial
- 3.0 Spielvorbereitung
- 4.0 Spielablauf
- 5.0 Spielende und Wertung
- 6.0 Hinweise zur Spieltaktik

1.0 EINLEITUNG

Im Hafen liegt eine Flotte von Handelsschiffen für die Verschiffung von Waren bereit. Jedes Schiff ist für den Transport bestimmter Waren vorgesehen.

Die Spieler tauchen in die Rolle von Händlern ein und versuchen, ihr Warenlager mit den benötigten Waren aufzufüllen, um diese zu verschiffen. Sie beachten dabei die richtige Zusammenstellung der Waren, denn die Schiffseigner übernehmen diese nur aus einer Hand und erwarten, dass ihre Schiffe den Hafen stets voll beladen verlassen.

Wichtig ist es zudem, dass die Spieler den richtigen Zeitpunkt zum Verschiffen der Waren nicht verpassen, weil die Flotte den Hafen verlassen wird, wenn die Laderäume gefüllt und die Winde günstig sind.

Es gilt also, immer *Vor dem Wind* zu bleiben und das Geschehen aktiv zu beeinflussen.

2.0 SPIELMATERIAL

Jedes *Vor dem Wind*-Exemplar enthält:

- ◆ 120 Aktionskarten (je 40x Einkauf, 40x Lagerung, 40x Verschiffen/Einnahmen)
- ◆ 60 Warenkarten (je 15x Äpfel, 15x Gewürze, 15x Käse, 15x Seide)
- ◆ 60 Guldenkarten (je 24x 1er, 12x 2er, 12x 5er, 12x 10er)

- ◆ 46 Schiffskarten (20x kleine Schiffe, 26x große Schiffe)
- ◆ 4 Warenlager
- ◆ 1 Startspielerstein
- ◆ 1 Spielregel

Sollte eins der obigen Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich für ein Ersatzteil an uns.

Schreiben Sie an:

Phalanx Games b.v.

Attn.: Customer Service

Postbus 60230

1320 AG Almere

Niederlande

E-Mail: customerservice@phalanxgames.nl

2.1 Aktionskarten

Die Aktionskarten bilden das zentrale Element in *Vor dem Wind*. Mit ihrer Hilfe können die Spieler Waren einkaufen, sie in ihrem Warenlager einlagern und schließlich zum Verschicken auf die Schiffe transportieren.



2.2 Warenkarten

Die im Hafen liegenden Schiffe nehmen Frachten mit folgenden Waren auf: Äpfel, Käse, Gewürze und Seide. Je nach Art sind die Waren mehr oder weniger verderblich und „überstehen“ mehrere Spielrunden.



2.3 Guldenkarten

Die meisten Aktionen müssen von den Spielern mit Gulden bezahlt werden. Der geschickte Einsatz der knappen Geldmittel ist ein wichtiger Baustein, um das Spiel schließlich zu gewinnen.



2.4 Schiffskarten

Vor dem Wind weist zwei Arten von Schiffen auf: „kleine“ (mit einem geringeren Ladevolumen) und „große“ (mit einem höheren Ladevolumen), die im Hafen vor Anker liegen und auf die Lieferung bestimmter Waren warten.



2.5 Warenlager

Jeder Spieler besitzt ein Warenlager, das Platz für bis zu 8 Warenkarten bietet.



2.6 Startspielerstein

Der Startspieler einer Runde erhält als Kennzeichen den Startspielerstein.



3.0 SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Jeder Spieler erhält ein Warenlager und legt dieses offen vor sich ab.
- ◆ Zusätzlich bekommt jeder Spieler zu Beginn Guldenkarten im Gesamtwert von 22 Gulden: 1 x 10 Gulden, 1 x 5 Gulden, 2 x 2 Gulden und 3 x 1 Gulden. Jeder Spieler sollte im weiteren Spielverlauf die Gulden vor den Mitspielern *verdeckt* halten!
- ◆ Die restlichen Gulden werden nach Wert sortiert und als Bank neben der Spielfläche bereitgehalten. Die Spieler können Guldenkarten nach Bedarf jederzeit mit der Bank wechseln.
- ◆ Die Aktionskarten werden getrennt nach Sorten gemischt und in 3 Stapeln verdeckt in der Tischmitte abgelegt. Der 1. Stapel enthält die Karten „Einkauf“, der 2. Stapel die Karten „Lagerung“ und der 3. Stapel die Karten „Verschiffen/Einnahmen“.
- ◆ Die Schiffskarten werden in einen Stapel mit großen und einen Stapel mit kleinen Schiffen geteilt und getrennt voneinander gemischt. Anschließend wird je nach Anzahl der Spieler eine vorgegebene Anzahl Schiffskarten mit kleinen und großen Schiffen aufgedeckt und in den Hafen (die Tischmitte) gelegt.

Spieler	Schiffskarten mit großen Schiffen	Schiffskarten mit kleinen Schiffen
2	3	2
3	3	3
4	4	3

- ◆ Der Startspieler wird beliebig ermittelt und erhält den Startspielerstein.
- ◆ Schließlich werden die Warenkarten nach Waren sortiert und in 4 Stapeln offen in der Tischmitte abgelegt. Beginnend mit dem Startspieler zieht nun reihum jeder Spieler - für seine Mitspieler sichtbar - 2 Warenkarten und nimmt sie zu den Gulden auf die Hand.

Wichtig: Gulden- und Warenkarten weisen dieselbe Rückseite auf. Ein Spieler muss auf Nachfrage nur die Gesamtzahl seiner Handkarten bekannt geben, aber niemals die genaue Verteilung von Waren- und Guldenkarten!

Wichtig: Es dürfen maximal 2 Karten von einem Aktionskartenstapel gezogen werden. Außerdem müssen die Aktionskarten von mindestens 2 Aktionskartenstapeln stammen.

Die Aktionskarten werden nacheinander aufgedeckt, d.h., es ist ausdrücklich erlaubt, weitere Aktionskarten abhängig von den zuvor aufgedeckten auszuwählen.

Beispiel bei 3 Spielern: Der Startspieler muss 3 Karten aufdecken. Er wählt zunächst eine Aktionskarte „Einkauf“, anschließend eine Aktionskarte „Verschiffen/Einkommen“. Da ihm der auf dieser Karte angegebene Guldenbetrag zu gering ist, deckt er eine weitere Karte „Verschiffen/Einkommen“ auf. Wäre der Guldenbetrag der ersten Karte höher gewesen, hätte er gerne eine Karte „Lagerung“ aufgedeckt.



4.2 Handel mit Aktionskarten

Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn eine Aktionskarte aus.

Dabei ist Folgendes zu beachten:

Der Startspieler entscheidet sich für eine der Aktionskarten und legt diese offen vor sich ab. Die folgenden Spieler entscheiden sich entweder für eine andere Aktionskarte und legen diese offen vor sich ab, oder sie

4.0 SPIELABLAUF

Aufgabe der Spieler ist es, Waren zu erwerben, zu lagern und rechtzeitig zu verschiffen, um auf diese Weise Siegpunkte zu erlangen.

Das Spiel läuft in mehreren Durchgängen ab, wobei in jedem Durchgang einige Runden gespielt werden. Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen.

4.1 Auswahl der Aktionskarten

Der Startspieler deckt zunächst abhängig von der Spieleranzahl eine bestimmte Anzahl von Karten der 3 Aktionskartenstapel auf:

- ◆ Bei 2 Spielern: 2 Aktionskarten
- ◆ Bei 3 Spielern: 3 Aktionskarten
- ◆ Bei 4 Spielern: 4 Aktionskarten

wählen eine Aktionskarte, die bereits von einem vorherigen Spieler gewählt wurde (und deshalb offen vor diesem Spieler liegt).

Im zweiten Fall bietet der wählende Spieler dem betreffenden Spieler, der diese Aktion ursprünglich gewählt hatte, einen Guldenbetrag an. Alle folgenden Spieler, die auch an dieser Aktion Interesse haben, dürfen nun ebenfalls sofort der Reihe nach einen beliebigen Guldenbetrag (mindestens 1) bieten. Es dürfen mehrere Spieler die gleichen Beträge bieten und die Gebote dürfen höher und niedriger als das Startgebot ausfallen.

Wichtig: Man darf kein Gebot abgeben, das man nicht bezahlen kann!

Der Spieler, der die Aktion zuerst gewählt hatte, d.h., vor dem die Aktionskarte offen liegt, trifft nun eine

Entscheidung:

- er erhält den Guldenbetrag von einem der bietenden Spieler und überlässt diesem Spieler dafür die Aktion (dies muss *nicht* das Höchstgebot sein), oder
- er zahlt den Guldenbetrag an einen der bietenden Spieler und darf dafür die Aktion selbst ausführen (dies muss nicht das niedrigste Gebot sein).

Die Aktionskarte wird nach einer solchen Entscheidung bis zum Ende des Aktionskartenspiels dieser Runde *verdeckt* vor dem Spieler abgelegt, der die Aktion ausführen darf. Der Spieler, der den Guldenbetrag erhält, legt diese Guldenkarten ebenfalls *verdeckt* bis zum Ende des Aktionskartenspiels vor sich ab.

Wichtig: Jeder Spieler, der eine *verdeckte* Aktionskarte oder einen Guldenbetrag vor sich liegen hat, darf am weiteren Aktionskartenspiel dieser Runde nicht länger teilnehmen.

Der Handel wird reihum im Uhrzeigersinn solange fortgesetzt, bis jeder Spieler entweder eine Aktionskarte oder einen Guldenbetrag vor sich liegen hat. Nicht genommene Aktionskarten werden auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt.

Beispiel bei 4 Spielern: Der Startspieler deckt vier Aktionskarten seiner Wahl auf. Anschließend wählt er eine Aktionskarte aus („Einkauf“) und legt diese offen vor sich ab.

Der 2. Spieler möchte ebenfalls Waren erwerben. Deshalb bietet er dem Startspieler 4 Gulden für die von ihm zuvor gewählte Aktion „Einkauf“ an. Nun dürfen die weiteren Spieler der Reihe nach ebenfalls ein Gebot nennen. Spieler 3 zeigt Interesse und bietet 7 Gulden. Spieler 4 winkt ab. Der Startspieler entscheidet sich dafür, dem 3. Spieler die Aktion für 7 Gulden zu überlassen. Dieser zahlt dem Startspieler 7 Gulden und legt die Aktionskarte *verdeckt* vor sich ab.

Der 2. Spieler ist nun an der Reihe, da er bisher weder eine Aktionskarte noch Gulden erhalten hat. Er wählt die Aktionskarte „Verschiffen/Einkommen“, da er nun Waren verschiffen möchte.

Der 4. Spieler möchte ebenfalls gerne Waren verschiffen und bietet dem 2. Spieler für die Aktionskarte „Verschiffen/Einkommen“ 5 Gulden. Der 2. Spieler gibt dem 4. Spieler 5 Gulden und darf dafür die Aktionskarte behalten. Er dreht deshalb die Aktionskarte um.

Der Aktionskartenspielhandel ist damit beendet, da alle Spieler entweder eine Aktionskarte oder Guldenkarten *verdeckt* vor sich liegen haben.

4.3 Ausführen der Aktionskarten

Beginnend mit dem Startspieler werden in dieser Phase die Aktionen im Uhrzeigersinn reihum ausgeführt (siehe 4.3.1). Sind alle Aktionen ausgeführt, werden die Aktionskarten auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt und die Runde ist beendet.

Der Startspieler gibt den Startspielerstein an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser ist damit der neue Startspieler und beginnt die nächste Runde mit Phase 4.1, indem er die nächsten Aktionskarten aufdeckt. Nur zum Ende eines *Durchgangs* wird der gewohnte Ablauf mit Phase 4.4 unterbrochen.

Sollte ein Stapel Aktionskarten aufgebraucht sein, werden die entsprechenden, abgelegten Aktionskarten gemischt und erneut verwendet.

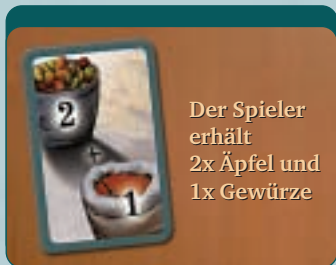
4.3.1 Die verschiedenen Aktionen

Auf jeder Aktionskarte ist eine der folgenden Aktionen dargestellt.

A) Aktion: „Einkauf“

Wer diese Aktion ausführt, erhält die auf der Karte angegebene Anzahl an abgebildeten Waren von den Stapeln der Warenkarten.

Der Spieler nimmt die Waren und hält sie zusammen mit den Gulden *verdeckt* auf der Hand.



B) Aktion: „Lagerung“

Wer diese Aktion ausführt, darf die angegebene Anzahl Waren in seinem Warenlager ablegen. Der Spieler wählt dazu aus seiner Hand die entsprechende Anzahl an Warenkarten aus und legt diese offen auf die Plätze in sein vor sich liegendes Warenlager. Dafür muss er jedoch die angegebenen Lagerkosten in Gulden „an die Bank“ zahlen.

Wichtig: Ein Warenlager kann maximal 8 Warenkarten aufnehmen (die Lagerplätze 1-8). Es ist erlaubt, weniger als die auf der Aktionskarte angegebene Anzahl Waren zu lagern, jedoch verringern sich dadurch *nicht* die Lagerkosten. Kann oder will ein Spieler keine Warenkarten auslegen, entstehen auch keine Lagerkosten. Verfügt ein Spieler nicht über den gesamten auf der Karte angegebenen Guldenbetrag, kann er keine Waren im Warenlager ablegen.

Die Lagerung von 4 Waren kostet 18 Gulden.

Die Karte zeigt vier verschiedene Warenarten (Äpfel, Gewürze, Brot, Wein) und die Zahl 18. Rechts daneben steht: „Die Lagerung von 4 Waren kostet 18 Gulden“.

C) Aktion: „Verschiffen/Einkommen“

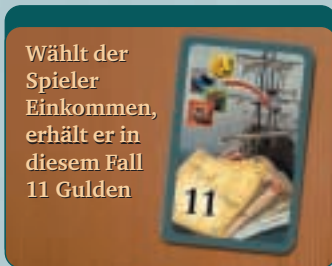
Wer diese Aktionskarte gewählt hat, muss sich unmittelbar vor Ausführen der Aktion zwischen zwei Aktionen entscheiden: Waren verschiffen *oder* Einkommen erhalten.

◆ **Verschiffen:** Hat der Spieler in seinem Warenlager alle Waren, die auf einem im Hafen liegenden Schiff angegeben sind, kann er diese Waren verschiffen. Er entfernt dazu aus seinem Warenlager die auf der Schiffskarte angegebenen Waren und legt sie auf die entsprechenden Stapel mit Warenkarten in der Tischmitte zurück. Dafür erhält er die Schiffskarte mit den darauf angegebenen Siegpunkten und legt diese *verdeckt* vor sich ab.

Wichtig: Sollte ein Spieler *alle passenden Waren für mehrere Schiffskarten* im Warenlager vorrätig haben, so kann er mit einer Aktion „Verschiffen“ auch *mehrere Schiffskarten* erhalten.



◆ Einkommen:



Entscheidet sich der Spieler für die Aktion „Einkommen“, erhält er den auf der Karte angegebenen Guldenbetrag.

4.3.2 Die Sonderaktionen

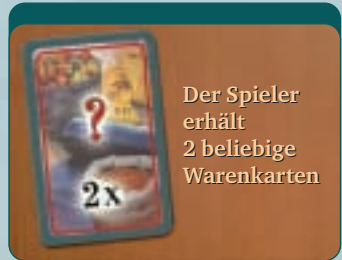
Sonderaktionskarten werden im Aktionskartenhandel grundsätzlich wie alle anderen Aktionen behandelt. Nach dem Handel können sie in Phase 4.3 entsprechend der Aktionskarten in der vorgegebenen Reihenfolge ausgeführt werden. Sie müssen jedoch nicht *sofort* ausgeführt werden, sondern dürfen stattdessen zu den verdeckten Karten auf die Hand genommen werden.

In einer späteren Runde kann der Spieler - wenn er in Phase 4.3 mit dem Ausführen seiner Aktion an der Reihe ist - *eine* Sonderaktionskarte von den Handkarten ausspielen und *zusätzlich* zu der gerade im Aktionskartenhandel erworbenen Aktion ausführen.

Ausnahme: Hat der Spieler im Aktionskartenhandel keine Aktion erhalten, kann er in Phase 4.3 in der Spielerreihenfolge dennoch *eine* Sonderkarte von seinen Handkarten ausspielen.

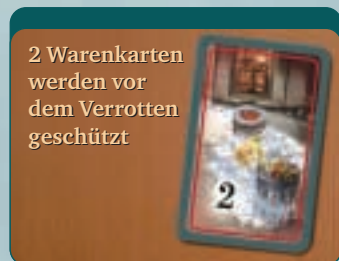
A) Sonderaktion: „Freier Einkauf“

Wer diese Sonderaktion ausführt, erhält die auf der Karte angegebene Anzahl beliebiger Warenkarten von den Stapeln der Warenkarten auf die Hand.



B) Sonderaktion: „Konservierung“

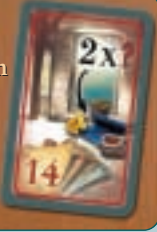
Wer diese Sonderaktion ausführt, legt die Karte auf sein Warenlager. Verlässt die Flotte den Hafen (siehe 4.4), wird die angegebene Anzahl an Warenkarten vor dem Verrotten geschützt. Dazu werden zunächst die verrottenden Waren festgelegt, von denen sich der Spieler dann die entsprechende Anzahl an Waren aus-



suchen darf, die zusätzlich im Lager bleiben dürfen. Wenn durch die Sonderaktion mehr Waren behalten werden dürfen, als augenblicklich im Lager vorrätig sind, können in diesem Fall auch entsprechend weitere Waren auf der Hand konserviert und behalten werden.

C) Sonderaktion: „Einkauf und Lagerung“

Der Spieler nimmt sich 2 beliebige Waren und legt sie direkt in sein Warenlager. Dies kostet 14 Gulden



Wer diese Sonderaktion ausführt, legt die auf der Karte angegebene Anzahl beliebiger Waren von den Stapeln der Warenkarten direkt ins Warenlager, wo-

für jedoch die angegebenen Kosten bezahlt werden müssen.

D) Sonderaktion: „Tausch der gelagerten Waren“

Wer diese Sonderaktion ausführt, darf eine oder zwei beliebige Warenkarten aus seinem eigenen Lager mit Warenkarten aus seiner Hand oder aus fremden Warenlagern tauschen. Eine Zustimmung des bzw. der Mitspieler ist nicht erforderlich.

Achtung: Es darf nur 1:1 oder 2:2 getauscht werden; nicht jedoch eine Karte aus dem eigenen Lager gegen zwei andere (oder umgekehrt). Werden zwei eigene



Karten getauscht, ist es erlaubt, eine gegen eine Karte aus der eigenen Hand und die andere gegen eine Karte aus einem fremden Warenlager zu tauschen.

Werden zwei Karten getauscht, ist es außerdem erlaubt, eine Karte zweimal auf die Reise zu schicken.

Beispiel: Spieler A tauscht Käse aus seinem Lager gegen Äpfel aus dem Lager von Spieler B. Anschließend gibt er die gerade erhaltenen Äpfel ins Lager von Spieler C und nimmt sich Seide von ihm.

E) Sonderaktion: „Verkauf am Markt“

Wer diese Aktion ausführt, darf beliebig viele Warenkarten aus seiner Hand und aus seinem Lager verkaufen. Für jede Karte erhält er 3 Gulden aus der „Bank“. Die Warenkarten werden zurück auf die Stapel mit Warenkarten gelegt.



F) Sonderaktion: „Sichere Aktion“

Im Unterschied zu anderen Sonderaktionen muss diese Karte während des Aktionskartenhandels entweder direkt vor der Auswahl einer Aktion oder anstelle des Bietens für eine Aktion ausgespielt werden.

Wird sie direkt vor der Auswahl einer Aktion gespielt, erhält der Spieler die jeweilige Aktion bzw. Sonderaktion, ohne dass sie ihm ein Mitspieler durch Bieten eines Guldenbetrages streitig machen kann!

Wird sie anstelle des Bietens gespielt, erhält der Spieler ebenfalls die gewünschte Aktion, wobei der Mitspieler, dem die Aktion „weggeschminkt“ wird, zum Ausgleich 5 Gulden aus der Bank erhält.



Wichtig: Setzt ein Spieler im Aktionskartenhandel die Sonderaktionskarte „Sichere Aktion“ ein, darf er beim Ausführen der gesicherten Aktion keine weitere Sonderaktion von den Handkarten ausspielen.

4.3.4 Besondere Kombinationen der Aktionen

Wird eine der Sonderaktionen „Einkauf und Lagerung“ oder „Tausch der gelagerten Waren“ zusammen mit der Aktion „Verschiffen“ ausgeführt, so muss die Aktion „Verschiffen“ immer zuerst ausgeführt werden.

4.4 Das Ende eines Durchgangs

Ein Durchgang endet am Ende der Runde, in der eine bestimmte Anzahl an Schiffen im Hafen von den Spielern beladen wurde. Nun verlässt die Flotte den Hafen und neue Schiffe erreichen ihn.

4.4.1 Die Flotte verlässt den Hafen

Befinden sich am Ende einer Runde nur noch 2 oder weniger Schiffe im Hafen, so verlässt die gesamte Flotte den Hafen, d.h., die letzten Schiffskarten werden aus dem Hafen entfernt und auf einen Ablagestapel gelegt, ohne dass Waren auf ihnen verschifft wurden.

Bevor danach die nächste Flotte den Hafen erreicht, sind viele Waren verdorben. Alle Spieler geben sämtliche Warenkarten, die sie auf der Hand halten, ab.

Aus den Warenlagern werden außerdem folgende Warenkarten abgegeben:

- ◆ Alle Warenkarten der Sorte „Äpfel“ verrotten und werden abgegeben.
- ◆ Die Hälfte der Waren „Gewürze“ und „Käse“ verrotten und wird abgegeben. Der Spieler darf wählen, welche der Warenkarten „Gewürze“ oder „Käse“ er abgeben möchte.

Wichtig: Ist die Summe der Warenkarten „Gewürze“ und „Käse“ im Warenlager ungerade, wird die Anzahl der abzugebenden Karten abgerundet.

Die abgegebenen Karten werden auf die entsprechenden Stapel der Warenkarten gelegt.

Beispiele:



◆ *Spieler A muss alle Warenkarten der Sorte „Äpfel“ abgeben.*



◆ *Spieler B besitzt 2 Warenkarten „Gewürze“ und „Käse“. Er muss die Hälfte davon abgeben und entscheidet sich dafür, die Gewürze abzugeben und den Käse zu behalten.*

◆ *Spieler C besitzt 3 Warenkarten „Gewürze“ und „Käse“. Er muss nur eine der Warenkarten Käse bzw. Gewürze abgeben und entscheidet sich dafür, den Käse abzugeben und die beiden Warenkarten Gewürze zu behalten.*

4.4.2 Neue Schiffe erreichen den Hafen

Nachdem die Waren verrotten sind, erreicht eine neue Flotte den Hafen. Wie bereits bei den Spielvorbereitungen wird je nach Anzahl der Spieler eine vorgegebene Anzahl Schiffskarten mit kleinen und großen Schiffen aufgedeckt und „in den Hafen“ gelegt.

Spieler	Schiffskarten mit großen Schiffen	Schiffskarten mit kleinen Schiffen
2	3	2
3	3	3
4	4	3

5.0 SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, wenn *am Ende einer Runde* ein Spieler eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten erreicht hat.

Spieler	Spielende bei folgenden Siegpunkten
2	60
3 / 4	50

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der erfolgreichste Händler und gewinnt das Spiel. Bei einem Punktegleichstand gewinnt der Spieler mit der größeren Menge an Waren in seinem Warenlager. Sollte hier immer noch Gleichstand herrschen, gewinnt der Spieler mit den meisten Gulden.

6.0 HINWEISE ZUR SPIELTAKTIK

- ◆ Die Spieler sollten stets darauf achten, genügend Gulden auf der Hand zu behalten, um beim Aktionskartenhandel nicht handlungsunfähig zu werden.
- ◆ Beim Erwerb und insbesondere beim Lagern von Waren ist es ratsam zu schauen, welche Waren auf den Schiffskarten benötigt werden. Sammelt man Waren, die auf vielen Schiffen benötigt werden, so ist man flexibel genug, um ggf. auf andere Schiffskarten auszuweichen, falls ein bestimmtes Schiff bereits verschifft wird, bevor man sämtliche benötigte Waren in seinem Lager hat.
- ◆ Auf großen Schiffen bringen Waren mehr Siegpunkte als auf kleinen Schiffen. Äpfel bringen mehr ein als Käse und Gewürze. Seide hingegen bringt zwar die wenigsten Siegpunkte ein, kann jedoch nicht verrotten.
- ◆ Es gibt keine allgemein gültige Empfehlung über die Höhe der Gebote im Aktionskartenhandel, die natürlich sehr stark von der Spielsituation abhängt. Häufig sind jedoch Gebote im Bereich von 4-8 Gulden sinnvoll. Gebote von mehr als 10 Gulden sollten dagegen nur in Ausnahmesituationen gemacht werden.
- ◆ Benötigt man Gulden und bietet deshalb einem Mitspieler für die Aktion „Verschiffen/Einkommen“ einen Guldenbetrag, so ist hier im Allgemeinen ein Gebot von der Hälfte des auf der Aktionskarte angegebenen Betrages sinnvoll. Beispiel: Spieler A wählt die Aktion „Einkommen“ mit 10 Gulden. Spieler B bietet ihm dafür 5 Gulden. Spieler A zahlt Spieler B 5 Gulden, darf die Aktion behalten und erhält dafür 10 Gulden aus der Bank. Beiden Spielern hat die Aktion 5 Gulden eingebracht. Das Ergebnis wäre übrigens dasselbe, wenn Spieler A die gebotenen 5 Gulden von Spieler B genommen und diesem dafür die Aktion überlassen hätte...
- ◆ Ist hingegen mindestens einer der beiden Spieler am „Verschiffen“ von Waren interessiert, so können höhere Gebote („mehr als die Hälfte“) die logische Konsequenz sein.
- ◆ Kann man keine der ausliegenden Aktionskarten wirklich gebrauchen, so sollte man versuchen, von den Mitspielern ein paar Gulden zu erhalten, indem man ihnen für die von ihnen ausgewählten Aktionskarten kleine Gebote macht (z.B. 2 oder 3 Gulden). Sofern die Mitspieler an ihren ausgewählten Aktionen wirklich interessiert sind, werden sie auch größere Guldenbeträge bezahlen, um die Aktion behalten zu können.

Die verschiedenen Aktionen

A) Aktion: „Einkauf“

Der Spieler erhält die angegebene Anzahl an abgebildeten Waren. Er nimmt sie und hält sie zusammen mit den Gulden *verdeckt* auf der Hand.

B) Aktion: „Lagerung“

Der Spieler darf die angegebene Anzahl Waren in seinem Warenlager ablegen. Der Spieler wählt dazu *aus seiner Hand* die entsprechende Anzahl an Warenkarten aus und legt diese offen auf die Plätze um sein vor sich liegendes Warenlager. Er bezahlt die angegebenen Lagerkosten „an die Bank“.

C) Aktion: „Verschiffen/Einkommen“

Der Spieler muss sich zwischen zwei Aktionen entscheiden: Waren verschiffen *oder* Einkommen erhalten.

◆ **Verschiffen:** Hat er in seinem Warenlager *alle* Waren, die auf einem im Hafen liegenden Schiff angegeben sind, kann er diese Waren verschiffen. Er entfernt aus seinem Warenlager die auf der Schiffskarte angegebenen Waren und legt sie auf die entsprechenden Stapel mit Warenkarten zurück. Dafür erhält er die Schiffskarte und legt sie *verdeckt* vor sich ab. Auch mehrere Schiffe können mit einer Aktion gewonnen werden.

◆ **Einkommen:** Der Spieler erhält den auf der Karte angegebenen Guldenbetrag.

Die Flotte verlässt den Hafen

Befinden sich *am Ende einer Runde* nur noch 2 *oder weniger* Schiffe im Hafen, so verlässt die gesamte Flotte den Hafen. Waren verrotten nun.



Autor: Torsten Landsvogt
Produktion: Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann, Henning Kröpke
Graphik: Czarnè
Layout: Lin Lütke-Glanemann