

Es werden mehrere Runden zu je 4 Phasen gespielt.

1) PLÄTTCHEN ZIEHEN:

- ◆ **VOR DEM ZIEHEN:**
Plättchen von Aktions-Feldern dürfen auf Planungsfelder zurückgelegt werden. Münzen aus vorherigen Runden auf Ausbauten/Bewegungs-Aktionsfeldern dürfen in den eigenen Vorrat zurück gelegt werden.
- ◆ **Gleichzeitig ZIEHEN** alle Spieler 0 - 8 Plättchen aus ihrem Stoffbeutel. Wieviel genau, hängt davon ab, wie a) der erreichte Wert auf der Straße ist (also 4 - 8) und wie viele Plätze sie max. frei haben auf den durch die Straße bisher freigegebenen Planungsfeldern (anfangs nur Nr. 1 - 4).
- ◆ Aus dem Beutel muss zunächst komplett nachgezogen werden, bevor evtl. weitere Ansprüche durch den Kisteninhalt befriedigt werden können. Also: Ist der Beutel leer, wird erst dann die eigene Kiste in den Beutel entleert.

2) AKTIONEN PLANEN:

- ◆ **Gleichzeitig** planen alle Spieler ihre Aktionen, indem sie Plättchen von Planungsfeldern auf Aktionsfelder ziehen und/oder auf ihre Rollenkarte und Ausbauten platzieren. Münzen werden nicht auf Aktionsfelder des Aktionsplans gelegt, sondern einfach am Ort (Markt/Dorf) der geplanten Nutzung gezahlt. Nur aufgedruckte Münzsymbole (Ausbauten) verlangen vorab Münz-Platzierung.
- ◆ An jedem Ort müssen zu dessen Aktionen passende Plättchen liegen. Beginnend mit Startspieler und dann reihum im U-Sinn meldet jeder Spieler, wenn er mit Planen fertig ist. Wer "fertig" meldet, darf nichts mehr verändern.
- ◆ Eingesetzte und hinzugewonnene Plättchen verbleiben den Spielern, Münzen hingegen werden ausgegeben und in den allg.Vorrat gelegt.
- ◆ **JEDERZEIT** darf man nachsehen, welche Aufträge, Boote und Häuser sich bei den Orten oder Mitspielern befinden. Die Reihenfolge nicht verändern. Man darf jederzeit in seinem Beutel oder seiner Kiste nachsehen, was für Plättchen dort enthalten sind. Die Anzahl von Warenplättchen auf Orten / Ausbauten darf man ebenso jederzeit zählen.

Planungsfelder

1	2	3	4
5	6	7	8

BEWEGUNG (ist keine Aktion):

- ◆ 1x je Runde darf man jeden Karren nutzen, d.h., 1 bis 3 Orte im/gegen den U-Sinn weiterreisen. Man steuert nur genau einen Ort an, evtl. nicht genutzte der 3 Schritte verfallen. Nutzung = Karren nach RECHTS ziehen.
- ◆ Platziert man Nahrung auf 1 - 3 der Bewegungsaktionsfelder neben den 1 - 3 Karren, darf man je Nahrung zu einem angrenzenden Ort reisen. Dafür benötigt man keinen Karren, es ist einfach 1 Zusatzschritt. Genutzte Nahrung danach in eigene Kiste legen.
- ◆ Zusätzliche Karren erlauben 1 - 3 Schritte mit 1-mal Nahrung daneben.
- ◆ Bewegung ist vor und/oder nach einer Aktion möglich und man kann auch gleich mehrere Bewegungsaktionen dabei nutzen. Die Reihenfolge der Bewegungsaktionen ist beliebig.

3) AKTIONEN AUSFÜHREN:

- ◆ Jeder Spieler macht immer reihum 1 Aktion / passt für Rest der Runde.
- ◆ Die eigene Figur muss immer auf dem Spielplanteil des Ortes sein, wo die Aktion stattfindet.
- ◆ Die allererste Aktion jedes Spielers startet auf einem Ort seiner Wahl.
- ◆ Details zu den Aktionen liest man auf den Seiten 8ff nach.

Regeln zur LAGERUNG (eine der Aktionen am Markt):

- ◆ Das erste Waren-Plättchen muss ganz links unten ins linke Lager.
- ◆ Das erste Plättchen einer Reihe bestimmt die dort nun erlaubte Sorte. *... Mais kann darin immer als Joker für jede Ware eingesetzt werden ...*
- ◆ Weitere Plättchen müssen in nächsthöhere Reihe gelegt werden, wenn sie von einer anderen Sorte sind, als bisher eröffnete (außer Mais).
- ◆ Man darf beliebig viele Reihen beginnen, man muss also nicht erst schon begonnene Reihen komplett befüllen.
ABER: Die selbe Sorte darf erst neu begonnen werden, wenn es keine unvollständige Reihe von ihr mehr gibt.
- ◆ Alles außer Nahrung kann ins Lager kommen.
- ◆ Startet eine Reihe mit Mais, kann sie nur noch mit Mais aufgefüllt werden.
- ◆ Mais muss i.d.R. immer sofort nach Erhalt gelagert werden. Man darf wählen, wo er gelagert wird: in reine Maisreihe oder als Joker
- ◆ Sind alle Reihen des linken Lagers begonnen, kann das rechte Lager nun auch - von unten beginnend - befüllt werden.

AUSBAUTEN:

- ◆ Kauft man 1 Ausbau (am Markt), zahlt man dessen Preis (oben links auf dem Ausbau) und die an der Ausbauleiste genannten Zusatzkosten (0 - 4).
- ◆ Danach nimmt man den Ausbau und legt ihn zum passenden Ort (siehe Symbol unten links auf dem Ausbau), wo er als Zusatzaktionsfeld(er) git. Je Runde darf jeder Spieler max. 1 Ausbau erwerben.

- ▼ Man darf weder einen Ausbau mehrfach besitzen noch den Ausbau kaufen,
- der die gleiche Aktion wie die eigene Rollenkarte zeigt!

4) NEUE RUNDE:

- ◆ Der Startspieler gibt den Startspielermarker nach links weiter.
- ◆ Alle benutzten Karren werden wieder nach links verschoben.
- ◆ Wurde mind. 1 Ausbau erworben, rutschen alle Ausbauten lückenlos in Richtung des Felds ohne Zusatzkosten auf.
Neue Karten vom Stapel kommen auf die freien Plätze.
- ◆ Wurde kein Ausbau erworben, geht die unterste Karte aus dem Spiel.
1 neue Karte kommt vom Stapel in die oberste Reihe.

Spielende:

- ◆ Sind alle Plättchen und Karten mind. 1 Ortes verbraucht und/oder ein leeres Feld an der Ausbauleiste kann nicht belegt werden, folgt nach der aktuellen bzw. gerade beendeten Runde nur noch 1 Folgerunde. Danach kann es noch zu Einlagerungen mittels spez. Ausbauten kommen. Anschließend folgt die Abrechnung.

Abrechnung:

- ◆ Jeder Spieler nimmt alle Warenplättchen aus Kiste und Beutel, von seinen Planungs- und Aktionsfeldern, von seiner Rollenkarte und seinen Ausbauten und legt sie offen vor sich aus. Plättchen im Lager bleiben dort, zählen aber mit beim Abrechnen.
- ◆ Anhand des Abrechnungsblocks wird jede Kategorie gewertet.
- ◆ Es gewinnt, wer in Summe die meisten Punkte erzielt.
Patt: Der Beteiligte mit mehr Münzen gewinnt.

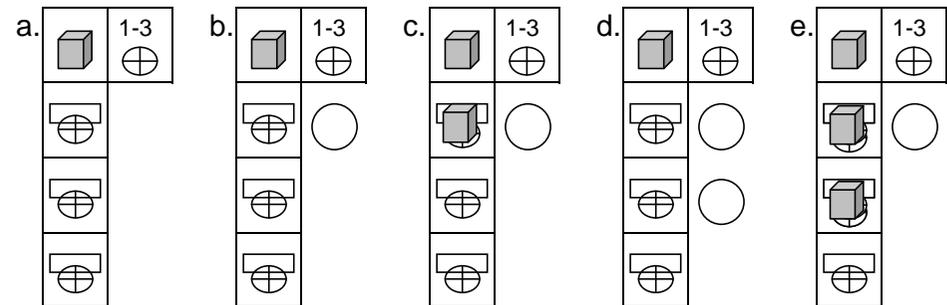
Kategorie:

Punkte

⇒ Nahrung und Münzen:	je	0
⇒ Fisch, Alpaka, Mais:	je	0
⇒ Holz, Stein, Kakao:	je	1
⇒ Wolle, Erz:	je	2
⇒ Tuch, Silber:	je	3
⇒ Glas:	je	4
⇒ Boote:	je	2
Sonderpunkte aus Waren-Symbol auf Haus-Karten, also		
⇒ jede Ware wie Symbol:	je	1
⇒ Haus-Karten:	je	4
⇒ Komplett erledigte Aufträge:	je	9 -19
⇒ Komplette Lagerreihen:	je	2 - 20
⇒ Missionen:	je	6 - 10

Beispiele für Bewegungsweite:

○ = Nahrungs-Plättchen



- a-e. Man darf 1-mal kostenlos um 1 - 3 Schritte bewegen.
- b. Man darf zusätzlich 1 Schritt bewegen (gg. 1 Nahrung).
- c. Man darf zusätzlich 1 - 3 Schritte bewegen (mit 2. Karren + Nahrung).
- d. Man darf zusätzlich 2-mal je 1 Schritt bewegen (gg. je 1 Nahrung).
- e. Man darf zusätzlich 1 - 3 Schritte bewegen (mit 2. Karren + Nahrung).
Der 3. Karren ist nicht nutzbar, da keine Nahrung daneben liegt.