

Es wird im Uhrzeigersinn über mehrere Runden gespielt.

Ablauf eines Zuges in dieser Reihenfolge:

1 - Auftrag erfüllen:

- ◆ Suche Dir **einen** beliebigen offen ausliegenden Auftrag aus.
- ◆ **Lege die Kombination Gewürze**, die auf dem Auftrag angegeben ist, aus Deinem Lager auf einen offenen Ablagestapel neben dem Spielplan.
- ◆ Es gilt: Man setzt die Gewürze von Fracht- und/oder Hafenkarten ein, aber nicht Handkarten. Joker dürfen verwendet werden.
- ◆ **Nimm** den offen liegenden Auftrag und lege ihn vor Dir ab.

2 - Händlerphase:

- ◆ Du darfst genau eine der folgenden Aktionen ausführen:

➡ **Versetze 1 Deiner Händler** aus einer Handelsges. in eine andere.

... Setze ihn auf das oberste freie Feld der Rangleiste der Gesellschaft.
 ... Bei der verlassenen Leiste rücken ggf. Händler nach oben auf.

➡ **Führe eine Auseinandersetzung** mit einem Händler über Dir.

... Beide Händler müssen sich in der selben Rangleiste befinden.
 ... Spiele dazu aus der Hand 1 - x Frachtkarten mit Flagge der entsprech. Handelsgesellschaft. Behalte mind. 1 Karte auf der Hand.
 ... Der Verteidiger darf danach kontern mit max. so vielen Karten wie Du.
 ... Anzahl der Flaggen auf gespielten Karten vergleichen:
 Verteidiger addiert dazu Anzahl Händler zwischen ihm und dem Angreifer.
 a) Angreifer hat \geq Flaggen wie Verteidiger:
 Angreifer übernimmt Rang des Verteidigers, welcher ENTWEDER den Rang des Angreifers einnimmt ODER in andere Rangliste wechselt.
 Lücken werden durch Aufrutschen nach oben gefüllt.
 b) Verteidiger hat mehr Flaggen inkl. Bonus:
 Nichts passiert. Der Verteidiger darf 1 seiner gespielten Frachtkarten als Gewürz in sein Lager legen.
 ... Alle übrigen ausgespielten Frachtkarten werden auf Ablagestapel gelegt.

3 - Eine Frachtkarte in einen Hafen legen:

- ◆ Lege 1 Handkarte in einen Hafen unterhalb einer offenen Hafenkarte.
- ◆ Liegt dort schon eine Frachtkarte, muss die neue Frachtkarte so auf die alte Karte gelegt werden, dass nur deren obere Flaggenreihe sichtbar ist.

Hafenkarte:

6	4

Linker Wert gibt an, wie viele Flaggen eine Handelsges. mind. benötigt, um in diesem Hafen das Monopol zu erhalten.
Rechter Wert nennt Limit für Anzahl an Frachtkarten, die in diesem Hafen liegen dürfen.

Monopol erlangen und Gewürze verteilen:

... Reihenfolge-Marke "M" für Monopol neben die Gesellschaft legen.
 ... Wer letzte Fracht-Karte legte, erhält die Hafen-Karte in sein Lager.
 ... Händler auf Rang 1 wählt 1 der Fracht-Karten aus = in sein Lager.
 So geht es mit den weiteren Rängen weiter, ggf. erneut ab Rang 1.
 ... Reihenfolge-Marke "M" für Monopol neben Spielplan legen.

Wenn mehrere Gesellschaften gleichzeitig das Monopol erlangen würden, geht es an die Gesellschaft, deren Flagge auf der zuletzt gespielten Karte zuerst erscheint (ab oben links). Anzahl an Flaggen ist jetzt nicht relevant.

Frachtkarten-Limit passiert + Gewürz-Verteilung:

... Bei Erreichen/Überschreiten des Frachtkarten-Limits der Hafenkarte erfolgt Verteilung aller Gewürze des Hafens.
 ... Wer letzte Fracht-Karte legte, erhält die Hafen-Karte in sein Lager.
 ... Flaggen aller Gesellschaften zählen. Meiste Flaggen = Gesellschaft erhält Reihenfolge-Marker "1" usw..
 ... Der Händler mit Rang 1 in Gesellschaft mit Marker "1" sucht eine beliebige Fracht-Karte aus, die in sein Lager kommt.
 .. So geht es mit den Rängen 1 und Marker "2" ff. weiter, ggf. erneut ab Marker 1, wenn noch Fracht-Karten übrig sind.
 ... Patt bei Flaggen: Gesellschaft, deren Flagge zuerst auf 1 Fracht-Karte erscheint (ab oben links), ist im Vorteil.

- ◆ Oberste Karte vom Stapel der Hafenkarten ziehen und offen auf den freien Platz legen.

4 . Zwei Karten ziehen:

- ◆ Du musst 2 Fracht-Karten vom Nachzieh-Stapel ziehen.
Sind danach > 6 Karten auf Deiner Hand, wirf überzählige Karten ab.
- ◆ Ist der Stapel leer, mischt man den Ablagestapel.

Spielende:

- ◆ Tritt einer der beiden folgenden Fälle ein, endet das Spiel sofort:
 - ➡ Du musst 1 Hafenkarte aufdecken und der Stapel ist leer.
 - ➡ Du musst 2 Karten ziehen und der Stapel ist leer, auch der Ablagestapel.

... Alle Hafen- und Frachtkarten, die offen auf dem Spielplan liegen sowie Handkarten der Spieler auf Ablagestapel legen.
... Karten in den Lagern bleiben vor den Spielern liegen.

... Jeder Spieler darf jetzt noch **einen** offen ausliegenden Auftrag erfüllen.
Es beginnt der Spieler links vom Ende-Auslöser.

Wertung:

... Jede Fracht-Karte im eigenen Lager = 1 Siegpunkt
... Jede Hafen-Karte im eigenen Lager = 1 Siegpunkt
... Jeder Auftrag zählt die aufgedruckte Anzahl Siegpunkte.

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt.
Patt: Der Beteiligte mit mehr erledigten Aufträgen siegt.