

Eine Partie geht über 4 Runden zu je 5 Phasen. Münzen sind begrenzt vorhanden.

Neue Runde vorbereiten und starten:

Ab RUNDE 2:

- ◆ Leere Felder des "Ackerfrucht- und Wertungsplans" mit offenen Ackerfrucht-Plättchen passender Größe auffüllen.
- ◆ Ein Flussboot jeder Sorte (es gibt 9 verschiedene) muss auf den Spielplan "New Orleans" ausliegen, falls noch vorrätig.
- ◆ Legt je 1 "Günstige Gelegenheit"-Karte offen auf die 4 Kartenfelder in der unteren Reihe des "New Orleans"-Spielplans.

IMMER:

- ◆ Der Startspieler wählt 1 aus 5 Phasen-Karten, die in der jeweiligen Phase anzeigt, dass deren Besitzer ZUERST in der darauf genannten Phase beginnt. Mit dem Besitz der Karte ist ein Privileg verbunden.
- ◆ Weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder Mitspieler immer 1 Phasen-Karte, bis ALLE (!) Phasen-Karten vergeben sind. Einige Spieler haben also ggf. mehr als 1 Phasen-Karte danach erhalten.

Phase 1 - Arbeiter einsetzen:

- ◆ Es beginnt der Besitzer der Phasen-Karte "I", danach geht es im Uhrzeigersinn. Der Besitzer nutzt sein Privileg:
Er nimmt 1 Arbeiter von der Rundenleiste und setzt ihn auf das eigene Tableau auf ein beliebiges freies (ohne Plättchen bzw. Arbeiter) Ackerfeld.
- ◆ Er zieht 8 Gebietskarten vom Stapel + legt sie gestapelt (verdeckt) vor sich.

AKTIONS-SCHLEIFE:

- ◆ Besitzer deckt oberste Karte auf und sagt deren Farbe (besser Symbol) laut an: Farbe/Symbol = Vorgabe Anbaugebiet. Es gibt auch 5 Joker (freie Farbwahl).

Symbol:	Kreuz	Stern	Herz	Pik	Karo
Farbe:	gelb	grau	braun	weiß	ocker

- ◆ Wer noch Arbeiter im persönl. Vorrat hat, MUSS genau 1 Arbeiter auf einem freien (ohne Arbeiter/Plättchen darauf) Ackerfeld vorgegebener Fabe einsetzen. Hat man kein farblich vorgegebenes Feld frei, wählt man ein beliebiges freies.

① Gibt man 1 MÜNZE ab, ignoriert man die vorgegebene Farbe.

Führt die Aktions-Schleife insgesamt 8-mal durch.

Phase 2 - Äcker bepflanzen:

- ◆ Es beginnt der Besitzer der Phasen-Karte "II", danach geht es im Uhrzeigersinn. Der Besitzer nutzt sein Privileg:
Er nimmt 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat, falls vorhanden.

AKTIONS-SCHLEIFE:

- ◆ Nimm 1 Plättchen vom "Ackerfrucht- und Wertungsplan" und platziere es auf Deinem Tableau. Es muss lückenlos abgedeckt unter eigene Arbeiter auf bisher nicht mit Plättchen belegten Feldern geschoben werden.
Bsp.: Nimmt man ein 3er-Plättchen, muss es unter 3 benachbarte Arbeiter passen.
- ① Gibt man 1 MÜNZE ab, darf man sich aus den 1er/2er-Plättchen aus entsprech. Vorrat 1 Plättchen aussuchen und muss es platzieren. Stapel danach mischen.

⇒ Ackerfrüchte der selben Sorte müssen nicht zwingend zu selben Plättchen angrenzend angelegt werden, jedoch ist das sinnvoll.

⇒ 2er/3er-Plättchen bringen sofort beim Platzieren 1 oder 2 SP ein.

⇒ Kommt man dran und hat noch Arbeiter ohne Plättchen und keines der angebotenen Plättchen passt unter den/die Arbeiter, wird sofort der Spielplan komplett aufgefüllt. Danach wählt man 1 Plättchen aus.

- ◆ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

Führt Aktions-Schleife so oft durch, bis alle Arbeiter auf Plättchen stehen.

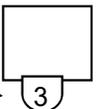
Sind 1er-Plättchen aus, muss man Arbeiter ohne Plättchen in seinen Vorrat legen.

Phase 3 - Ernten und Flussboote beladen:

- ◆ Es beginnt der Besitzer der Phasen-Karte "III", danach geht es im Uhrzeigersinn. Der Besitzer nutzt sein Privileg:
Er rückt seinen Hafenmeister um 1 Feld vor auf der Hafenleiste.

AKTIONS-SCHLEIFE (optional für jeden Spieler):

Menge / SP →



- ◆ Wähle 1 Flussboot vom Spielplan "New Orleans" und belade dieses mit der verlangten Menge an Ackerfrüchten EINER Sorte. Dazu nimmst Du von Äckern dieser Sorte entsprechend viele Arbeiter in Deinen Vorrat zurück. Lege das Flussboot linksbündig in nächste freie Einbuchtung oben an Deinem Tableau.

- ◆ Wer passt, verzichtet dann auf den Rest dieser Phase.

① Gibt man 1 MÜNZE ab, DARF man 1 Flussboot von 1 Vorratsstapel nehmen. *Alle 5 Flussboote in jeder der 9 Arten sind vollständig identisch.*

- ◆ Nach Platzierung des Flussbootes gibt es Belohnungen (oben auf dem Boot). Zum Spielende gibt es noch weitere SP, die der Lademenge entsprechen.

Führt die Aktions-Schleife insgesamt 2-mal durch, in Runde 4 aber 3-mal.

HAFEN-LEISTE: Nur Flussboote, die der eigene Hafenmeister erreicht/passiert, werten zum Spielende. Ist er aber nicht am weitesten vorn, gibt es nur halbe (aufgerundete) SP. Details: Siehe Spielende.

ANSCHAFFUNGEN: Das sind Scheunen, Brunnen und Gutachter. Scheuen + Brunnen sofort einsetzen, Gutachter: Spielende. Gibt es eine Anschaffung nicht mehr, nimmt man eine andere.

wohin?

Scheunen: Auf freies Ackerfeld (ohne Arbeiter/Plättchen). SP zum Spielende.

Brunnen: Auf bepflanztes Ackerfeld (mit/ohne Arbeiter). SP zum Spielende. Auf jeder Sorte eigener Ackerfelder darf max. 1 Brunnen stehen.

Gutachter: Zunächst in eigenen Vorrat nehmen. Bei Wertung einsetzen.

KOMMISSIONÄRE: Durch bestimmte Belohnungen bei Flussbooten darf man eigene Arbeiter nach New Orleans (dort oberhalb eig. Treppe) setzen. Sie verbleiben dort. Effekte dazu: Siehe Spielende.

ERNTEBONUS: Sobald man mind. 9 Ackerfrüchte EINER Sorte geerntet hat (also 9 entfernte Arbeiter), nimmt man 1 beliebige Anschaffung. In jeder der 5 Ackerfrucht-Sorten gibt's den Bonus max. 1-mal für jeden Spieler (da er ja nur 10 Felder jeder Sorte hat).

Phase 4 - Günstige Gelegenheiten (GG): *genau 1-mal je Spieler*

- ◆ Es beginnt der Besitzer der Phasen-Karte "IV", danach geht es im Uhrzeigersinn. Der Besitzer nutzt sein Privileg: Er erhält 1 SP.
- ◆ Wähle 1 GG von einem Kartenfeld des Spielplans "New Orleans", die offen neben Dein Tableau kommt. Erhalte BONUS wie oberhalb des Kartenfeldes. GGs können in der Wertungs-Phase Nutzen bringen.
- ① Gibt man 1 MÜNZE ab, muss man 1 GG aus dem Stapel nehmen: KEIN Bonus.
- ◆ Jeder Spieler nutzt die o.a. Aktion 1-mal. Danach verbliebene offene GG werden in beliebiger Reihenfolge verdeckt unter den Stapel gelegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 25.07.21

Phase 5 - Wertung: *in jeder Runde*

- ◆ Es beginnt der Besitzer der Phasen-Karte "V", danach geht es im Uhrzeigersinn.
- a) Der Besitzer nutzt sein Privileg:
 - Er nimmt 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat, falls vorhanden
 - ODER er schickt 1 Arbeiter aus eigenem Vorrat nach New Orleans
 - ODER er rückt um 1 Feld auf der Hafenleiste vor.
- b) Setze bis zu 2 Deiner GUTACHTER auf einem Objekt ohne Gutachter ein. *Objekte sind Scheunen, Brunnen, Günstige Gelegenheiten.*
 - ◆ Stellst Du 1 Gutachter auf eine Scheune, gibt es 2 SP je direkt angrenzender Ackerfrucht EINER Sorte (also max. 12 SP).
 - ◆ Stellst Du 1 Gutachter auf einen Brunnen, wird das zusammenhängende Gebiet von Ackerfrüchten betrachtet, auf dem der Brunnen steht. Je Ackerfrucht darin = 1 SP.
 - ◆ Stellst Du 1 Gutachter auf eine Günstige Gelegenheit, führe deren Effekt aus.
 - ◆ Jeder Spieler DARF die aufgeführten Schritte unter b) ausführen. In Runde 4 darf jeder Spieler bis zu 3 Gutachter einsetzen.
- ➔ War jeder Spieler dran, erhält jeder Spieler 1 SP pro insgesamt bisher eingesetztem Gutachter und 1 SP je Kommissionär in New Orleans.

Rundenende: Nach den Runden 1 - 3 werden die Phasen-Karten in den Vorrat zurückgelegt. Der Startspieler-Marker geht zum Spieler LINKS. Partie zu Dritt: Der Marker geht an den Spieler mit wenigsten SP.

SCHLUSSWERTUNG: *Nach 4 Runden gibt es noch weitere SP.*

- 1 SP je Münze im eigenen Besitz
- 7 SP pro Anbaugelände, das vollständig mit Ackerfrucht-Plättchen abgedeckt ist bzw. als Abdeckung Scheunen enthält
- 2 SP für jede nicht gewertete Anschaffung (Scheune, Brunnen, Gutachter).

HAFENWERTUNG: Prüft, welcher Hafenmeister am weitesten vorn steht. Patt: Beteiligter mit niedrigerer Phasen-Karten-Nummer ist im Vorteil. Der führende Hafenmeister erhält SP seiner erreichten / passierten Flussboote (erreicht = Poller) voll, übrige Spieler erhalten die Summe der SP der von ihrem Hafenmeister erreichten / passierten Flussboote zur Hälfte (aufgerundet).

NEW ORLEANS: Wer mind. 1 Kommissionär dort hat, nimmt teil. Meiste Kommissionäre dort: Rang 1 / 2 / 3 / 4 = 20 / 10 / 5 / 0 SP. Patt: Beteiligter mit niedrigerer Phasen-Karten-Nummer ist im Vorteil.

Der/die Spieler mit den meisten SP gewinnen.

Riverboat - Spielhfe

- 1) Arbeiter einsetzen:
(*reihum immer 1x*)
Privileg: Setze 1 Arbeiter von der Rundenleiste auf Deinem Tableau ein.
Aktion: Setze 1 Arbeiter gemäß Gebietskarte ein.
Münze: Ignoriere 1 Gebietskarte + setze beliebig ein.
- 2) Äcker bepflanzen:
(*reihum immer 1x*)
Privileg: Erhalte 1 Münze.
Aktion: Lege 1 Ackerfrucht-Plättchen unter Arbeiter, bis alle Arbeiter unterlegt sind.
Münze: Such Dir 1 Ackerfrucht-Plättchen aus einem der Stapel aus (kein 3er).
2er und 3er bringen 1 bzw. 2 SP beim Platzieren.
- 3) Ernten und Flussboote beladen:
(*reihum immer 1x*)
Privileg: Rücke 1 Feld auf der Hafenleiste vor.
Aktion: Wähle bis zu 2 Boote (Runde 4: 3 Boote) = wähle je 1 Boot, dann der nächste usw.. Wer passt, setzt dann für den Rest aus.
Münze: Nimm 1 Flussboot von 1 Stapel und lade lt. Bootswert Ackerfrüchte EINER Sorte.
- 4) Günstige Gelegenheiten:
(*1-mal je Spieler*)
Privileg: Erhalte 1 SP.
Aktion: Wähle 1 offene Günstige Gelegenheit und erhalte den Bonus oberhalb ihres Feldes.
Münze: Wähle 1 Günstige Gelegenheit aus dem Stapel OHNE Feldbonus zu erhalten.
- 5) Wertung:
Privileg: Erhalte 1 Münze / schicke 1 Arbeiter nach New Orleans / Gehe +1 Feld auf Hafenleiste
Aktion: Setze bis zu 2 Gutachter ein (Runde 4: 3) auf Scheune / Brunnen / Günstige Gelegenheit
- Ernte-Bonus: Wenn man mind. 9 Ackerfrüchte EINER Sorte geerntet hat, nimmt man 1 Anschaffung seiner Wahl, also: Scheune / Brunnen / Gutachter
- Schlusswertung: 1 SP je Münze, 2 SP je nicht gewerteter Anschaffung, 7 SP je Anbaugbiet, das vollständig abgedeckt ist.

KSR: SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 25.07.21

Riverboat - Spielhfe

- 1) Arbeiter einsetzen:
(*reihum immer 1x*)
Privileg: Setze 1 Arbeiter von der Rundenleiste auf Deinem Tableau ein.
Aktion: Setze 1 Arbeiter gemäß Gebietskarte ein.
Münze: Ignoriere 1 Gebietskarte + setze beliebig ein.
- 2) Äcker bepflanzen:
(*reihum immer 1x*)
Privileg: Erhalte 1 Münze.
Aktion: Lege 1 Ackerfrucht-Plättchen unter Arbeiter, bis alle Arbeiter unterlegt sind.
Münze: Such Dir 1 Ackerfrucht-Plättchen aus einem der Stapel aus (kein 3er).
2er und 3er bringen 1 bzw. 2 SP beim Platzieren.
- 3) Ernten und Flussboote beladen:
(*reihum immer 1x*)
Privileg: Rücke 1 Feld auf der Hafenleiste vor.
Aktion: Wähle bis zu 2 Boote (Runde 4: 3 Boote) = wähle je 1 Boot, dann der nächste usw.. Wer passt, setzt dann für den Rest aus.
Münze: Nimm 1 Flussboot von 1 Stapel und lade lt. Bootswert Ackerfrüchte EINER Sorte.
- 4) Günstige Gelegenheiten:
(*1-mal je Spieler*)
Privileg: Erhalte 1 SP.
Aktion: Wähle 1 offene Günstige Gelegenheit und erhalte den Bonus oberhalb ihres Feldes.
Münze: Wähle 1 Günstige Gelegenheit aus dem Stapel OHNE Feldbonus zu erhalten.
- 5) Wertung:
Privileg: Erhalte 1 Münze / schicke 1 Arbeiter nach New Orleans / Gehe +1 Feld auf Hafenleiste
Aktion: Setze bis zu 2 Gutachter ein (Runde 4: 3) auf Scheune / Brunnen / Günstige Gelegenheit
- Ernte-Bonus: Wenn man mind. 9 Ackerfrüchte EINER Sorte geerntet hat, nimmt man 1 Anschaffung seiner Wahl, also: Scheune / Brunnen / Gutachter
- Schlusswertung: 1 SP je Münze, 2 SP je nicht gewerteter Anschaffung, 7 SP je Anbaugbiet, das vollständig abgedeckt ist.

KSR: SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 25.07.21