

# BREMERHAVEN

Robert Auerochs

## Spielüberblick

Die Abläufe in einem Hafen sind logistische Meisterleistungen. Schiffe legen an und ab, Spediteure warten auf die Erfüllung ihrer Aufträge, Waren müssen umgeschlagen und zwischengelagert werden – dabei sind Zeit und Platz stets knappe Ressourcen. Wer es jedoch schafft, den Transport eingehender und ausgehender Waren zeitlich gut zu synchronisieren und die logistischen Abläufe zu optimieren, der hat damit bereits den halben Weg zum Erfolg gemeistert und wird gutes Geld verdienen. Geld alleine macht aber bekanntlich noch nicht glücklich. Ein Hafen will auch erweitert und industrialisiert werden, damit sich sein Ruf in Windeseile verbreitet. Investitionen in die Hafeninfrastruktur und das Abfertigen möglichst imposanter Schiffe erhöhen daher sein Prestige, aber erst die gelungene Kombination aus Geld und Prestige garantiert viele Siegpunkte und führt letztendlich zum Erfolg.

Kernelement des Spiels sind die fünf Hafearbeiter, die auf den Einflusskarten der Spieler abgebildet sind. Sie sind unterschiedlich stark und wollen Runde für Runde möglichst effizient eingesetzt werden, um passende Schiffs-, Auftrags- und Gebäudekarten für den Spieler an Land zu ziehen oder die Rahmenbedingungen eigener Aktionen zu verbessern. Die im Spielverlauf ständig neu auftauchenden Optionen und Ereignisse führen immer wieder zu kniffligen Situationen und garantieren einen stetig wachsenden Spannungsbogen. Dadurch, dass alle Spieler gleichzeitig in das Spielgeschehen involviert sind, entstehen (auch bei 3-4 Spielern) keine nennenswerten Denkpausen – man ist im Grunde permanent am Zug.

**Bremerhaven** ist ein Strategiespiel von Robert Auerochs für 1 bis 4 erfahrene Spieler ab 12 Jahren. Die Spieldauer beträgt bei geübten Spielern für das Kurzspiel rund 60 Minuten sowie 90 bis 120 Minuten für das Langspiel. Mit an Bord ist auch eine Solospiel-Variante.

### Ahoi, Ihr Landratten!

Ich bin Käpt'n Aha und gleichzeitig Euer Lotse an Bord dieser Spielregeln! Ich werde Euch immer, wenn es etwas schwieriger wird, mit einem Beispiel oder einer kurzen Zusammenfassung helfen. Damit ihr mir nicht gleich zu Spielbeginn havariert. Harr! Also, worum geht's? Mit einem Satz zusammengefasst: **Werdet reich und berühmt!**



## Impressum und Danke!

Bremerhaven ist das erste Spiel von Robert Auerochs. Im „echten“ Leben arbeitet Robert bei einer Bank in Nürnberg, aber nicht als Spekulant, sondern als Informatiker. Sein Dank gilt Maria, Bernd, Alex und Ralf, ohne deren Hilfe es das Spiel in dieser Form nicht gäbe. Eine Entschuldigung geht hingegen an die Spieler des Hippodice Autorenwettbewerbs, für den sich das Spiel 2010 qualifiziert hat, „denn das war damals noch ein ziemlich unausgewogener Prototyp – die armen Schweine haben damals an einer Partie fast fünf Stunden gespielt.“

Die Illustrationen stammen von Klemens Franz (atelier198), der sich bei Andrea Kattinig für den ersten Regelsatz bedankt. Die Redaktion bildeten Hanno Girke und Grzegorz Kobiela. Ein Dank fürs Korrekturlesen der Regeln an Bernd Lautenschlager, Karl-Heinz Kettl und Jürgen Mayrhofer.

Fragen, Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns an [buero@lookout-spiele.de](mailto:buero@lookout-spiele.de)



© 2013 Lookout, Girke GmbH  
Hiddigwarder Straße 37, 27804 Berne

## Spielmaterial

- 4 **Hafenpläne** (1 je Spieler)
- 48 **Einflusskarten** (12 je Spielerfarbe)
- 4 **Spielsteine** zum Markieren der Rangfolge (1 je Spielerfarbe)
- 8 **Prestige-Marker**  
(2 je Spieler, wahlweise als neutraler Clip oder als farbiger Pappmarker in Spielerfarbe)
- 4 **Leuchtturm-Marker**  
(1 je Spielerfarbe, damit die Spieler immer wissen, welche Farbe sie haben)
- 1 zweiteiliger **See-Plan**
- 1 zweiteiliger **Land-Plan**
- 1 zweiteiliger **Stadt-Plan**
- 1 **Zeitungsständer** aus Holz
- 1 **Spielfigur „Schiff“** aus Holz
- 88 **Geldmünzen** (48 x 1 Geld, 24 x 5 Geld, 16 x 25 Geld)
- 24 **Abdeckkarten**
- 48 **Schiffskarten**
- 56 **Auftragskarten**
- 20 **Gebäudekarten** (plus je 20 in Englisch und Italienisch, bitte aussortieren))
- 24 **Preiskarten**
- 18 **Zeitungskarten** (plus je 18 in Englisch und Italienisch, bitte aussortieren))
- 2 **Zeitungskarten „Sonderausgabe Kurzspiel“**  
(plus je 2 in Englisch und Italienisch, bitte aussortieren))
- 48 **Kaipoller-Marker**
- 60 **Zeitmarker**
- 160 **Warenmarker**  
(je 40 Fässer, Kisten, Container und Passagiere)

Das Material ist auf den beiden Folgeseiten abgebildet.

## Vorbereitung und Aufbau

Löst vor dem ersten Spiel alle Papptteile vorsichtig aus dem Stanztableau. Steckt die drei Spielpläne zusammen. Welche Seite der Pläne Ihr verwendet, spielt für den Ablauf keine Rolle. Wir empfehlen aber, in dunklen Hafenspelunken die Nachtseiten **nicht** zu verwenden.

**Den Aufbau findet ihr auf der nachfolgenden Doppelseite – einfach umblättern.**

## Kurzspiel und Soloregeln

Wer es eilig hat, kann Bremerhaven auch als **Kurzspiel** spielen. Die Änderungen im Vergleich zum normalen Spiel findet Ihr auf Seite 11 dieses Regelhefts.

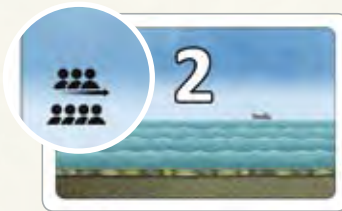
Und wer – aus welchem Grund auch immer – gerade als Schiffbrüchiger allein auf einem Floß umhertreibt (und Bremerhaven zufällig dabei hat), kann im **Solospiel** auf Punktejagd gehen. Alle Regeländerungen hierfür findet Ihr auch auf Seite 11.

Eine **Übersicht über den Ablauf einer Spielrunde** findet Ihr auf Seite 12 am Ende dieser Spielregeln. Käpt'n Aha empfiehlt höchstpersönlich diese Übersicht der Spielregeln (**Checkliste**) in den ersten Partien griffbereit zu halten.

## Spielaufbau

### 1 Der See-Plan

- Der **See-Plan** wird zusammengesteckt und an einem Rand des Tisches ausgelegt.
- Aus den Schiffskarten werden **nicht benötigte Schiffskarten aussortiert** (abhängig von der Anzahl Spieler und erkennbar an den Personen-Symbolen auf der Kartenrückseite). [Im Kurzspiel werden zusätzlich die Karten mit den Pfeil-Symbolen → aussortiert.]
- Die verbliebenen Schiffskarten werden anhand der Nummern auf den Rückseiten sortiert, **getrennt voneinander gemischt und** – wie abgebildet – **wieder zu einem gemeinsamen Kartenstapel zusammengelegt**.
- Dieser Stapel wird **verdeckt** links auf den See-Plan gelegt.
- Entsprechend der Spieleranzahl werden Karten von diesem Stapel gezogen und **offen auf den dazugehörigen Feldern des See-Plans ausgelegt** (bei 2 Spielern also 2).

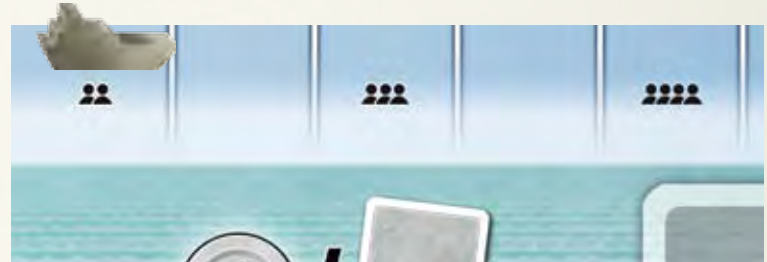


Diese Karte wird bei zwei Spielern gar nicht verwendet, bei drei Spielern nur im Langspiel und bei vier Spielern ist die Karte immer im Spiel.



### 3 Der Stadt-Plan

- Der **Stadt-Plan** wird zusammengesteckt und möglichst zentral in der Mitte des Tisches ausgelegt.
- Die Schiffsfigur wird **auf dem spielerzahl-abhängigen Startfeld der Fortschrittskala** am oberen Rand des Stadt-Plans platziert.

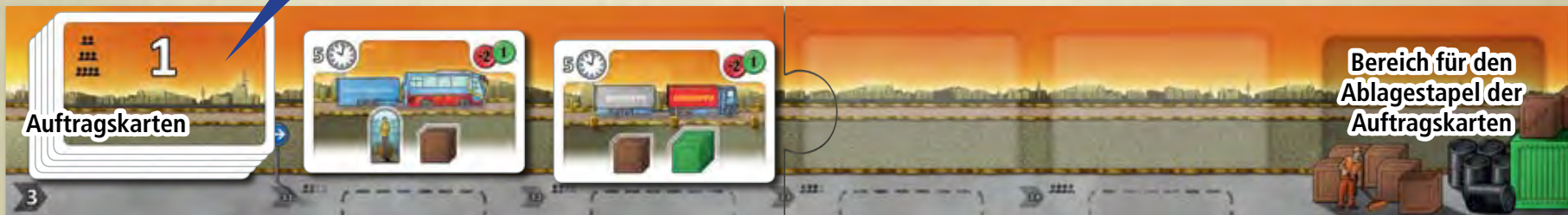
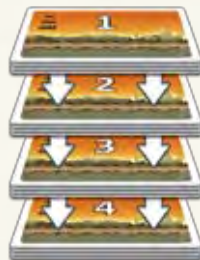


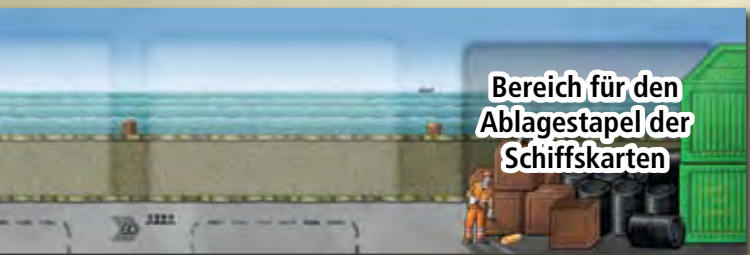
- Die Gebäudekarten werden **gemischt und offen** auf dem dazugehörigen Feld (1.1) ausgelegt.
- [Im Kurzspiel erhält jeder Spieler zusätzlich ein zufällig gewähltes Gebäude als Startgebäude.]
- Die Preiskarten werden **gemischt und offen** auf dem dazugehörigen Feld (1.4) ausgelegt.



### 2 Der Land-Plan

- Der **Land-Plan** wird zusammengesteckt und am gegenüber liegenden Rand des Tisches ausgelegt.
- Aus den Auftragskarten werden die **nicht benötigten Karten aussortiert** (abhängig von der Anzahl Spieler und erkennbar an den Personen-Symbolen auf der Kartenrückseite). [Im Kurzspiel werden zusätzlich die Karten mit den Pfeil-Symbolen → aussortiert.]
- Die verbliebenen Auftragskarten werden anhand der Nummern auf den Rückseiten sortiert, **getrennt voneinander gemischt und** – wie abgebildet – **wieder zu einem gemeinsamen Kartenstapel zusammengelegt**.
- Dieser Stapel wird **verdeckt** links auf den Land-Plan gelegt.
- Entsprechend der Spieleranzahl werden Karten vom Stapel gezogen und **offen auf den dazugehörigen Feldern des Land-Plans ausgelegt** (bei 2 Spielern also 2).





Bereich für den Ablagestapel der Schiffskarten



Rangfolge

#### 4 Rangfolge

- Von jeder Warensorte (Kiste, Container, Fass, Passagier) wird ein Stück in der Tischmitte ausgelegt.
- Jeder Spieler nimmt sich eine dieser Waren.
- Die oberste Preiskarte wird unter den Stapel geschoben. Die neue Preiskarte bestimmt die Starträge.
- Der Spieler, der die Ware mit dem höchsten Preis gewählt hat, wird „Kapitän“, gefolgt vom „1. Offizier“ für die zweitwertvollste Ware usw.
- Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und stellt **den Spielstein seiner Farbe auf das entsprechende Feld der Karriereleiter** (1.5).
- Die zuvor genommenen Waren kommen wieder in den allgemeinen Vorrat zurück (siehe 8).
- Die Spieler erhalten nun folgendes Startkapital:
 

Kapitän:	4 Geld
1. Offizier:	6 Geld
Maat:	8 Geld
Smutje:	12 Geld

#### 5 Zeitung

- Der **Zeitungsständer** wird in Reichweite ausgelegt.
- Die Zeitungskarten **werden gemischt und mit der „Schiff ahoi!“-Seite nach oben auf die rechte Seite** des Zeitungsständers gelegt.
- **Die linke Seite bleibt zunächst leer.**
- [Im Kurzspiel werden hier statt der Zeitungskarten die „Sonderausgabe Kurzspiel“-Karten ausgelegt]

#### 6 Einfluss

- Jeder Spieler nimmt die **12 Einflusskarten** in seiner Spielerfarbe.
- Er nimmt **5 Karten mit den Werten 1,2,3,4,5** auf die Hand. Die anderen Karten werden als persönlicher Nachschub beiseitegelegt; diese werden erst später benötigt.



Einflusskarten



Zeitmarker

#### 7 Die Häfen

- Jeder Spieler legt einen **Hafenplan** vor sich aus.
- Die beiden rechten Lagerflächen-Spalten werden mit **grauen Abdeckkarten mit entsprechender Münzanzahl** abgedeckt. [Im Kurzspiel werden keine Felder abgedeckt.]
- Jeder Spieler nimmt einen **Clip** und steckt ihn an **Feld 0 der Prestige-Skala** am rechten Rand seines Hafens. (Alternativ kann auch der farbige Prestige-Marker auf dieses Feld gelegt werden.)
- Jeder Spieler legt **2 Kaipoller-Marker** auf die beiden vorgedruckten Felder des **mittleren Docks**.
- Jeder Spieler erhält eine Karte vom Auftragsstapel als **Startauftrag**, legt diese offen oben an seinen Hafenplan an und platziert die **angegebene Anzahl Zeitmarker** auf der Auftragskarte.
- [Im Kurzspiel legt jeder Spieler noch das bei 3 erhaltene Startgebäude beliebig in seinem Hafen aus und nimmt sich 3 Startwaren ungleich der Waren auf dem Startauftrag – siehe Seite 11.]



Waren

Passagiere

Kisten

Container

Fässer



Kaimauer

Dock

Verladefläche

Abdeckkarten

Flächen zum Lagern und Umwandeln der Waren bzw. zum Auslegen der Gebäudekarten

Kaipoller-Marker

Prestige-Skala

Leuchtturm

#### 8 Vorrat

- Die übrigen **Zeitmarker** sowie **Waren** und **Geldmünzen** werden nach Sorten **getrennt neben den Spielplänen bereitgelegt.**



Zeitmarker

Geldmünzen

## Spielablauf

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde hat dabei vier Phasen. In der **Gebotsphase** platzieren die Spieler ihre Einflusskarten auf den Spielplänen „Stadt“, „See“ und „Land“, um an Auftrags- oder Schiffskarten oder bestimmte Aktionen zu kommen. In der **allgemeinen Ausführungsphase** werden die so gewonnenen Karten und öffentlichen Aktionen der Reihe nach zugeteilt und ausgeführt. In der anschließenden **individuellen Ausführungsphase** werden die privaten Aktionen im eigenen Hafen durchgeführt. Eine Runde endet mit der **Aufräumphase**, in der das Spiel (*gesteuert durch den „Zeitungsständer“*) voranschreitet, ggf. Ereignisse eintreten und die Spielpläne wieder mit neuen Karten aufgefüllt werden. Danach beginnt die nächste Runde.

Das Spiel endet in dem Moment, in dem die **Schiffsfigur** das Ende der Fortschrittsskala auf dem Stadt-Plan erreicht (*was im normalen Langspiel mit 4 Spielern nach 8-12 Runden der Fall ist*). Es gewinnt, wer zum Schluss die wertvollste **Kombination aus Geld und Prestige** erreicht hat.

Auf den folgenden Seiten werden die einzelnen Phasen im Detail beschrieben. Sie sind dazu entsprechend farbig markiert.



**Die Zusammenfassung für Nichtschwimmer lautet...**

Gebote abgeben, Aktionen ausführen, Aufräumen, Gebote abgeben, Aktionen ausführen, Aufräumen, usw... bis der sichere Hafen erreicht ist.

## Die Gebotsphase

Jeder Spieler hat 5 Einflusskarten seiner Spielerfarbe mit Zahlenwerten (*anfangs 1-5*) verdeckt in seiner Hand. Die Spieler entscheiden **in hierarchischer Reihenfolge** (*siehe Feld 1.5 auf dem Stadt-Plan*), wo sie jeweils eine ihrer Einflusskarte einsetzen möchten. Beginnend beim Kapitän, gefolgt vom 1. Offizier über den Maat bis zum Smutje, platziert jeder Spieler jeweils eine Karte. Danach beginnt ein weiterer Durchlauf in gleicher Weise so lange, bis jeder alle seine 5 Einflusskarten ausgespielt hat.

Die Einflusskarten werden dabei **verdeckt** (*mit der Zahlenseite nach unten*) auf die Ablagefelder am unteren Rand des See-, Land- oder Stadtplans ausgespielt. Der Spieler bietet damit geheim auf die Karte bzw. Funktion des darüber liegenden Feldes.

Beim Auslegen der Einflusskarten darf auch auf Felder platziert werden, auf denen schon Karten von Mitspielern liegen (*die Gebote konkurrieren*) oder bereits eigene Einflusskarten liegen (*die Werte werden später addiert*). Es gibt keine Beschränkung dafür, wie viele Karten auf einem Feld ausgelegt werden dürfen.

Ein Spieler kann sich jederzeit seine eigenen ausgespielten Karten nochmals ansehen. Das nachträgliche Zurücknehmen oder Austauschen von Karten ist aber nicht erlaubt.

Haben alle Spieler ihre Einflusskarten platziert, werden diese umgedreht. Der Spieler, **der die Einflusskarten mit dem höchsten Gesamtwert** auf einem Ablagefeld platziert hat, bekommt die dazugehörige Karte oder Funktion in der Ausführungsphase zugesprochen. **Bei Gleichstand entscheidet die Rangfolge auf der Karriereleiter** (*Feld 1.5*). Der Kapitän sticht hierbei den 1. Offizier, der wiederum den Maat und dieser den Smutje.



**Man kann's auch so sagen...**

Großer Fisch frisst kleinen Fisch und bei Patt entscheidet die Hierarchie an Bord. Hurr!

Bei zwei Feldern auf dem Stadt-Plan ist es möglich, dass **mehrere Spieler** gleichzeitig die dazugehörige Aktion nutzen können. Der Spieler, der dort die Einflusskarten mit

dem höchsten Gesamtwert platziert hat, darf die Aktion kostenlos nutzen. Alle anderen können **mit Geld die Differenz** zwischen dem Gesamtwert ihrer Einflusskarten und dem dort liegenden Höchstgebot nachzahlen. Das dabei gezahlte Geld geht an den allgemeinen Vorrat zurück. Wer nicht nachzahlen kann oder will, kann die dazugehörige Aktion nicht nutzen. Es handelt sich hierbei um das Recht „1.2 Baugenehmigung“ und „1.3 Einfluss vergrößern“. Diese speziellen Felder sind mit einem zusätzlichen Geld-Symbol gekennzeichnet und weiter unten beim Stadt-Plan genauer beschrieben.



**Die Lektion für Kadetten...**

Manchmal braucht man ein wenig Schmiermittel, damit der Kahn läuft und man zum Zuge kommt.



Die Aktionen werden in folgender Reihenfolge abgearbeitet und sind hierzu durchnummeriert:

1. **Der Stadt-Plan** (*siehe Seite 4*)
2. **Der See-Plan** (*siehe Seite 7*)
3. **Der Land-Plan** (*siehe Seite 7*)
4. **Die eigenen Häfen** (*siehe Seite 8*)
5. **Der Zeitungsständer** (*siehe Seite 10*)

In der Aufräumphase am Ende einer Runde bekommen die Spieler ihre 5 Einflusskarten wieder zurück auf die Hand.

## Die allgemeine Ausführungsphase

### 1. Der Stadt-Plan

Auf diesen Spielplan haben alle Spieler gleichermaßen Zugriff. Er dient einerseits zur öffentlichen Auslage der „Gebäudekarten (1.1)“ und „Preiskarten (1.4)“. Andererseits stellt er auch die Aktionsfelder „Parkplatz (1.0)“, „Baugenehmigung (1.2)“, „Einfluss vergrößern (1.3)“ und „Karriereleiter (1.5)“ bereit. Die einzelnen Aktionen werden **von links nach rechts** abgearbeitet. Die Auswirkungen der Aktionen sind im Folgenden beschrieben:

#### 1.0 Der Parkplatz

Jeder Spieler bekommt **für jede Einflusskarte**, die er auf dem Parkplatz abgelegt hat, **1 Geld** aus dem allgemeinen Vorrat. Der Wert der Einflusskarte(n) ist dabei irrelevant. (*Im Beispiel oben bekäme Rot 1 Geld.*)

1

## 1.1 Gebäudekarten



Auf diesem Aktionsfeld wird pro Runde eine Gebäudekarte angeboten. Gebäude bringen 0-3 Prestigepunkte (*das Symbol in der rechten oberen Ecke*) und je eine weitere Besonderheit mit sich. Diese ist in Wort und Bild auf der Karte beschrieben. Manche der Gebäude produzieren im Verlauf des Spiels Waren oder Geld. Diese Produktionsgebäude sind in der linken oberen Ecke mit einem Zahnrad-Symbol versehen.

**Der Höchstbietende auf dieses Aktionsfeld nimmt sich die oberste Gebäudekarte von dem Stapel und legt sie zunächst neben seinen Hafen.** (Im Patt-Beispiel auf Seite 4 bekäme also Rot den Leuchtturm, da sie ranghöher ist.)

Solange ein Gebäude neben dem Hafen liegt, gilt es noch nicht als gebaut. Die auf der Karte abgebildeten Prestigepunkte sind somit noch nichts wert und die darauf beschriebene Besonderheit kann noch nicht genutzt werden. Erst wenn das Gebäude mit Hilfe einer „Baugenehmigung (1.2)“ (*siehe unten*) im eigenen Hafen errichtet worden ist, gelten die darauf beschriebenen Effekte und Prestigepunkte.

Wenn kein Spieler auf dieses Aktionsfeld geboten hat, wird die oberste Gebäudekarte ganz aus dem Spiel entfernt. Lege sie zurück in die Schachtel.

**Wenn Ihr mit der Funktion eines Gebäudes noch nicht so vertraut seid, ...**

... findet Ihr auf der Rückseite der Karte jeweils eine ausführliche Erklärung zu dem Gebäude und dessen Zusammenspiel mit anderen Karten. Insbesondere beim ersten Spiel solltet Ihr Euch daher die Kartenrückseite einmal durchlesen. Ihr könnt die Karte später - je nach persönlicher Vorliebe - sowohl mit der Vorderseite als auch mit der Rückseite nach oben auf Euren Hafenplan legen.

## Ein Hafenausbau kann sein:

a) Erweitern der Kaianlagen um **einen weiteren Kaipoller**. Der Spieler platziert einen weiteren Kaipoller auf einer Kaimauer seiner Wahl im eigenen Hafen. Die auf dem Hafenplan aufgedruckten Baukosten werden dabei an den allgemeinen Vorrat entrichtet.



oder

b) Erschließen einer weiteren Hafenfläche durch **Entfernen einer grauen Abdeckkarte** im eigenen Hafen. Gegen Entrichtung des aufgedruckten Preises in den allgemeinen Vorrat darf eine beliebige graue Abdeckkarte im eigenen Hafen entfernt werden (*lege sie zurück in die Schachtel*). Das Feld kann sofort danach als Ausbau- oder Lagerfläche verwendet werden.



oder

c) **Errichtung eines Gebäudes** auf einem freien Feld im eigenen Hafen. Ein Feld gilt als frei, wenn...

... **es nicht (mehr) von einer grauen Abdeckkarte blockiert ist** (z. B. durch eine frühere Baugenehmigung) und

... **es nicht bereits von einem Gebäude oder mit Waren belegt ist.**

Wenn auf dem eigenen Hafenplan kein Feld frei ist, kann kein Gebäude errichtet werden. Sind hingegen die Bedingungen erfüllt, darf nun eine (*zuvor oder in der gleichen Runde erworbene*) Gebäudekarte auf den eigenen Hafenplan gelegt werden. Die darauf abgebildeten Prestigepunkte und die darauf beschriebene Besonderheit können ab sofort genutzt werden.



**So Kinners, is ja wohl klar ...**

Zum Bauen braucht man eben Platz, eine Erlaubnis und ein entsprechendes Gebäude; sonst wird dat nix ...

## 1.2 Baugenehmigung (Hafen erweitern)



Dieses Aktionsfeld kann **von mehreren Spielern gleichzeitig** genutzt werden. Der Spieler, der dort die Einflusskarte(n) mit dem höchsten Gesamtwert platziert hat, darf die Aktion kostenlos nutzen. Alle anderen können mit Geld die Differenz zwischen dem Gesamtwert ihrer Einflusskarten und dem dort liegenden Höchstwert nachzahlen, wenn sie die Aktion ebenfalls nutzen wollen. Das dabei gezahlte Geld wandert in den allgemeinen Vorrat zurück. Wer nicht nachzahlen kann oder will, darf die Aktion nicht nutzen. Das Aktionsfeld ist zur Erinnerung mit einem Geld-Symbol gekennzeichnet.

Alle Spieler, die diese Aktion nutzen können, dürfen gleichzeitig ihren eigenen Hafen ausbauen.

**Ein Schritt nach dem anderen ...**

Wenn Ihr mit dem Spiel noch nicht so vertraut seid, dann solltet Ihr die Baugenehmigungen in der Reihenfolge Eurer Positionen auf der „Karriereleiter (1.5)“ ausführen. So könnt Ihr besser sehen, was die Mitspieler so treiben. Erfahrene Seebären verzichten jedoch darauf und führen diese Aktionen jeweils gleichzeitig aus.

Ein Spieler, der eine Baugenehmigung bekommen hat, kann diese auch verfallen lassen. Er muss nicht bauen, sondern kann auch einfach nur die Preise für die anderen Spieler in die Höhe treiben.

Da man häufig mehr als eine Baugenehmigung haben möchte, können alle Spieler, die diese Aktion genutzt haben, beliebig viele weitere Baugenehmigungen jeweils zum Preis des höchsten Gebots nachkaufen. Man sollte sich also gut überlegen, wie weit man das Gebot in die Höhe treibt. Bei jeder weiteren Baugenehmigung kann erneut frei zwischen den obigen drei Optionen gewählt werden.

**Alles klar, Ihr Seebärchen?**

Eine Baugenehmigung bekommt man also immer, wenn man darauf bietet. Im Zweifelsfall muss man eben ein wenig nachzahlen. Und für noch mehr Geld kann man sogar weitere Baugenehmigungen kaufen. Kommt mir also nicht mit Ausreden, wenn Euer Hafen klein und mickrig bleibt.

Spielerin **Rot** bekommt im Beispiel auf Seite 4 die 1. Baugenehmigung kostenlos, da sie mit 5 das Höchstgebot abgegeben hat. **Grün** und **Blau** haben jeweils 2 geboten. Beide dürfen daher wählen, ob sie die Differenz von 3 Geld zum Höchstgebot nachzahlen möchten (die Rangfolge ist bei diesem Feld irrelevant). **Grün** zahlt, **Blau** verzichtet. **Rot**, **Grün** und **Blau** könnten weitere Baugenehmigungen für je 5 Geld (=Höchstgebot) nachkaufen. Eine Spielerin, die gar nicht auf die Aktion geboten hat (z. B. **Gelb**), bekommt gar keine Baugenehmigung, egal wie viel Geld sie zahlen würde.

### 1.3 Einfluss vergrößern (Einflusskarten austauschen)



Dieses Aktionsfeld kann von **mehreren Spielern gleichzeitig** genutzt werden. Der Spieler, der dort die Einflusskarte(n) mit dem höchsten Gesamtwert platziert hat, darf die Aktion kostenlos nutzen. Alle anderen können mit Geld die Differenz zwischen dem Gesamtwert ihrer Einflusskarten und dem dort liegenden Höchstwert nachzahlen, wenn sie die Aktion ebenfalls nutzen wollen. Das dabei gezahlte Geld wandert in den allgemeinen Vorrat zurück. Wer nicht nachzahlen kann oder will, darf die Aktion nicht nutzen. Das Aktionsfeld ist zur Erinnerung mit einem Geld-Symbol gekennzeichnet

#### Bremerhaven für Leichtmatrosen ...

Wie bei der „Baugenehmigung (1.2)“ könnt Ihr diese Aktion nacheinander gemäß Eurer Position auf der Karriereleiter ausführen. Profis machen das aber gleichzeitig.

Alle Spieler, die diese Aktion nutzen können, dürfen gleichzeitig ihre Einflusskarten wie folgt aufbessern:

Zu Beginn des Spiels haben die Spieler 5 Einflusskarten mit den Werten 1 bis 5 auf die Hand genommen und jeweils 7 weitere Einflusskarten mit den Werten 5 bis 9 als persönlichen Vorrat bereitgelegt. Die Spieler, die in einer Runde die Aktion „Einfluss vergrößern“ nutzen, **nehmen die Einflusskarte mit dem kleinsten Wert vom persönlichen Vorratsstapel auf die Hand**. In der Aufräumphase dieser Runde haben sie dann zunächst 6 Einflusskarten auf der Hand. Vor Beginn der nächsten Runde müssen diese Spieler **die Einflusskarte mit dem kleinsten Wert aus dem Spiel nehmen**, so dass alle Spieler wieder 5 Einflusskarten auf der Hand haben.

Der höchste Einflusskartenwert ist 9, d. h. ein Spieler, der bereits Einflusskarten mit den Werten 6, 7, 7, 8, 9 auf der Hand hat, profitiert von dieser Aktion nicht weiter. Er darf aber trotzdem darauf bieten, um z. B. anderen Mitspielern den Zugang zu dieser Aktion zu erschweren. Es gibt folgende Einflusskartenwerte: 1, 2, 3, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 8, 9.

#### Das versteht sogar der Smutje ...

Wer bessere Karten hat, bekommt bei den Geboten häufiger den Zuschlag. Also hört auf zu jammern, von wegen der andere hätte bessere Karten. Seine Einflusskarten darf man immer aufwerten, wenn man darauf bietet. Im Zweifelsfall hilft Schmiergeld!

Im Beispiel auf Seite 4 nutzt Spielerin **Grün** die Aktion „Einfluss vergrößern“ zum ersten Mal im Spiel. Sie nimmt sich also eine weitere „5“ von ihrem persönlichen Vorrat auf die Hand. Am Ende der Runde bekommt sie die anderen eingesetzten Einflusskarten ebenfalls zurück auf die Hand und hat nun 6 Karten mit den Werten 1, 2, 3, 4, 5, 5. Sie legt die „1“ in die Schachtel und startet mit den Werten 2, 3, 4, 5, 5 in die nächste Runde. Spielerin **Blau** könnte für 1 Geld (= Differenz zum Höchstgebot) ebenfalls ihre Einflusskarten aufwerten.



### 1.4 Preise beeinflussen (Preiskarte wählen)



Der Spieler mit dem höchsten Gebot auf dieses Aktionsfeld darf nun den Verkaufspreis für die Waren neu bestimmen. Er wählt dazu aus dem Preiskartenstapel eine beliebige Karte aus und legt sie oben auf, ohne die Reihenfolge der anderen Karten zu verändern. Diese neuen Preise gelten ab sofort für alle Spieler. Es ist auch erlaubt, die Preise so zu belassen, wie sie waren, und nur deswegen auf diese Aktion zu bieten, damit sich die Preise nicht verändern.

Sollte (wie im Beispiel auf Seite 4 der Fall) in einer Runde niemand auf die Aktion „Preise beeinflussen“ geboten haben, werden die Preise automatisch neu bestimmt. In diesem Fall

kommt die oberste Preiskarte unter den Preiskarten-Stapel und die neue oberste Preiskarte bestimmt die nun geltenden Preise.

Hat ein Spieler das Gebäude „Rohstoffbörse“ errichtet und niemand auf die Aktion „Preise beeinflussen“ geboten, darf nun dieser Spieler die Preise bestimmen, wie auf der Gebäudekarte erklärt. Die neuen Warenpreise gelten mit sofortiger Wirkung.

#### So sind sie die Märkte ...

Wenn man nicht dauernd interveniert, machen die Preise, was sie wollen.

### 1.5 Karriereleiter (Rangfolge verändern)



Der Spieler, der das höchste Einflusskarten-Gebot auf diese Aktion abgegeben hat, darf die **Positionen zweier benachbarter Spielsteine auf der Karriereleiter vertauschen**. Für gewöhnlich wird man den eigenen Spielstein mit dem des ranghöheren Spielers vertauschen. Wenn hier also der Maat das höchste Gebot abgegeben hat, wird er nun 1. Offizier und der 1. Offizier wird zum Maat degradiert (wie es Grün im Beispiel auf Seite 4 sicher tun würde).

Der Kapitän darf ebenfalls auf diese Aktion bieten, auch wenn er auf der Karriereleiter nicht mehr weiter aufsteigen kann. Er kann sich durch sein Gebot aber zumindest gegen eine drohende Degradierung zum 1. Offizier zur Wehr setzen. Es ist ausdrücklich erlaubt, benachbarte Spielsteine der anderen Spieler zu vertauschen, um Unruhe unter der Besatzung zu stiften.

Nachdem die neue Rangfolge an Bord geklärt ist, **erhalten alle Spieler das auf dem Spielplan aufgedruckte Einkommen aus dem allgemeinen Vorrat unabhängig davon, ob sie auf diese Aktion geboten haben oder nicht:**

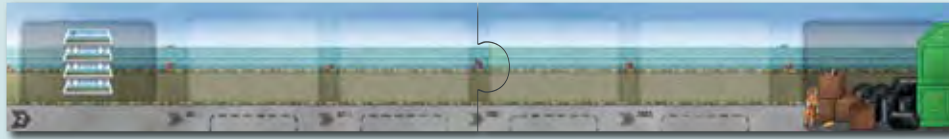
**Kapitän:** 4 Geld  
**1. Offizier:** 3 Geld  
**Maat:** 2 Geld  
**Smutje:** 1 Geld

#### So, mal Schluss mit der Seefahrer-Romantik ...

Dachtet Ihr, wir Kapitäne fahren wegen der Sehnsucht nach dem großen weiten Meer zur See? Ihr habt wohl keine Ahnung, wie viel Unterhalt man zahlen muss, wenn man in jedem Hafen ... ähm... ich meine natürlich, wie viel Liegegebühren man heutzutage so zahlen muss. Und dann droht da noch ständig die Meuterei ... ein einziges Hauen und Stechen ist das an Bord, kann ich Euch sagen! Harr!

## 2. Der See-Plan

Auf diesen Spielplan haben alle Spieler gleichermaßen Zugriff. Er dient zur öffentlichen Auslage der in einer Runde zur Verfügung stehenden „Schiffskarten“. Zu Rundenbeginn liegen stets so viele Schiffskarten offen aus, wie Spieler teilnehmen.



Während der Gebotsphase legen die Mitspieler ihre Einflusskarten verdeckt unterhalb der Schiffskarten aus. Am Ende der Gebotsphase werden die Einflusskarten umgedreht. Die jeweilige Schiffskarte geht nun an den Spieler, dessen Einflusskarten unterhalb dieser Karte den höchsten Gesamtwert ergeben. Gleichstände werden zugunsten des auf der „Karriereleiter (1.5)“ ranghöheren Spielers entschieden. Der Höchstbietende nimmt sich die ersteigerte Schiffskarte, legt sie in ein freies Dock seines Hafens und platziert die im Folgenden beschriebenen Zeit- und Warenmarker darauf.

Die Schiffskarten sehen dabei wie folgt aus:



Auf den Vorderseiten der Schiffskarten befinden sich Zahlen und Symbole, die das darauf gezeigte Schiff charakterisieren. Diese vier Kennzahlen sind: die **transportierte Ladung**, die **Liegezeit**, die benötigten **Kaipoller** und der **Prestigewert**. Die Funktion der vier Kennzahlen wird im Folgenden beschrieben.

### Benötigte Liegezeit



In der linken oberen Ecke einer Schiffskarte wird die Liegezeit des Schiffes angegeben. Diese bestimmt, wie lange ein Schiff im Hafen eines Spielers verbleibt (und dort somit eines seiner 3 Docks belegt). Die Liegezeit kann zwischen 1 bis 5 Runden variieren. **Beim Auslegen der Schiffskarte im eigenen Hafen werden entsprechend viele Zeitmarker auf die Karte gelegt.**

### Transportierte Ladung



Jedes Schiff transportiert 1 bis 5 Waren einer bestimmten Warensorte: Fässer, Container, Kisten oder Passagiere. Die transportierten Waren sind unten auf der Karte angegeben. **Beim Auslegen einer Schiffskarte im eigenen Hafen werden entsprechende Warenmarker auf die Karte gelegt.** Im Fall der Jokersymbole kann der Spieler frei entscheiden, was die tatsächlich transportierte Ware sein soll. (Aber hier gilt: es darf nur eine Sorte sein. Es ist z. B. nicht erlaubt bei 3 Jokersymbolen drei verschiedene Waren zu nehmen).

### Benötigte Kaipoller



Im linken Bereich der Schiffskarte ist die Anzahl der Kaipoller angegeben, die benötigt wird, damit das Schiff im jeweiligen Hafen festmachen kann. Diese variiert von 0 bis 3. Damit ein Schiff in einem Hafen anlegen kann (die Schiffskarte also im eigenen Hafen ausgelegt werden darf), muss die Anzahl der Kaipoller **beiderseits** des Schiffes groß genug sein. D. h. ein Schiff, das z. B. zwei Kaipoller beansprucht, darf nicht in ein Dock gelegt werden, bei dem eine der Kaimauern einen oder keinen Kaipoller hat (unabhängig davon, wie viele Kaipoller auf der anderen Kaimauer stehen).

Bekommt ein Spieler eine Schiffskarte, die er aufgrund dieser Bedingung nicht in seinem Hafen auslegen kann, kommt diese Karte direkt auf den Ablagestapel (das Schiff fährt samt Ladung einfach wieder ab, wenn es nicht anlegen kann).



*Tragisch, aber wahr ...*

*Ihr glaubt nicht, wie viele Kadetten beim Aussteigen schon ins Wasser geplumpst sind, weil die Kaimauern nicht lang genug waren. Deswegen ist das Ankern in zu kleinen Docks vom Ministerium für unschöne Angelegenheiten inzwischen verboten worden.*

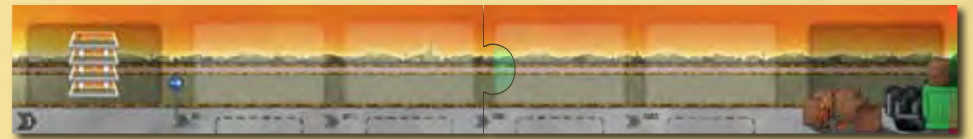
### Prestigewert



In der rechten oberen Ecke einer Schiffskarte ist der Prestigewert – in Form von 1-5 Sternensymbolen – angegeben, den das Schiff mit sich bringt, solange es im eigenen Hafen liegt. Um das Spiel zu gewinnen, braucht man nicht nur möglichst viel Geld, sondern muss seinen Hafen auch zu einem möglichst hohen Prestigewert bringen. Die Ermittlung des Prestigewerts findet im individuellen Teil der Ausführungsphase im jeweiligen Hafen statt (siehe 4.3 Prestigewert ermitteln).

## 3. Der Land-Plan

Auf diesen Spielplan haben alle Spieler gleichermaßen Zugriff. Er dient – analog zum See-Plan – zur öffentlichen Auslage der in einer Runde zur Verfügung stehenden „Auftragskarten“.



*Same procedure as everywhere ...*

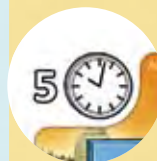
*Der Plan funktioniert genauso wie der oben beschriebene See-Plan, nur eben mit Auftragskarten.*

Die Auftragskarten sehen dabei wie folgt aus:



Auf den Vorderseiten der Auftragskarten befinden sich verschiedene Zahlen und Symbole, die den Auftrag charakterisieren. Diese Kennzahlen sind: die **Auftragsdauer**, die **benötigten Waren**, die **Konventionalstrafe** und eine mit dem Auftrag verbundene **Prämie**. Die Funktion der vier Kennzahlen wird im Folgenden beschrieben.

### Auftragsdauer



In der linken oberen Ecke einer Auftragskarte ist die Dauer des Auftrags angegeben. Diese bestimmt, wie viele Runden ein Auftrag auf seine Erfüllung wartet (und somit eine der Verladeflächen im Hafen blockiert). Die Auftragsdauer kann 1 bis 5 Runden betragen. **Beim Auslegen der Auftragskarte im eigenen Hafen werden entsprechend viele Zeitmarker auf die Karte gelegt.**

### Benötigte Ware:



Im unteren Bereich einer Auftragskarte sind die benötigten Waren angegeben. Dies können je nach Auftrag 1 bis 4 gleiche oder verschiedene Waren sein. Im Fall des Jokersymbols kann der Spieler frei entscheiden, was die tatsächlich benötigte Ware sein soll. Dabei kann die Entscheidung für jedes Jokersymbol unterschiedlich ausfallen. Die benötigten Waren werden während der individuellen Ausführungsphase im eigenen Hafen auf die Auftragskarte verschoben und dort abgelegt (siehe 4.2).

## Konventionalstrafe



In der rechten oberen Ecke der meisten Auftragskarten ist eine Konventionalstrafe in rot angegeben. Diese wird fällig, wenn ein Auftrag gar nicht oder nicht vollständig innerhalb der Auftragsdauer erfüllt wurde, oder wenn ein Auftrag gar nicht erst angenommen werden konnte (z. B. weil kein Platz dafür im Hafen war). Die Konventionalstrafe beträgt zwischen 1 und 5 Geld oder kann im schlimmsten Fall auch einen Prestigepunkt kosten. Wenn ein Spieler nicht genügend Geld hat, um eine Strafe zu bezahlen, zahlt er einfach, so viel er kann.

## Prämie



Auf einigen der Auftragskarten sind in der rechten oberen Ecke in grün Symbole für eine Prämie aufgedruckt. Dies können sowohl Geld-Prämien in Höhe von 1 bis 4 Geld als auch Prestigepunkte sein. Die Prämie erhält ein Spieler, wenn auf seiner Auftragskarte am Ende der Auftragsdauer alle benötigten Waren liegen, der Auftrag also komplett erfüllt wurde. Fehlen Waren, erhält der Spieler die Prämie nicht (und muss eventuell darüber hinaus die oben genannte Konventionalstrafe bezahlen).

Die Prestigeprämien und -strafen werden unabhängig von der im Hafen ausliegenden Anzahl Prestigepunkte vergeben. Erfüllt ein Spieler einen solchen Prestigeauftrag rechtzeitig und komplett, darf er **sofort** seinen Clip (oder den Prestige-Marker) um ein Feld auf der Prestige-Skala nach oben verschieben, und zwar unabhängig davon, wie viele Prestigepunkte er derzeit in seinem Hafen vorweisen kann (bei Prestigestrafen wird der Wert entsprechend sofort verringert). (Siehe auch Beispiel auf Seite 9, rechts unten.)

## Die individuelle Ausführungsphase

Jeder Spieler hat seinen eigenen Hafenplan vor sich ausliegen. Er dient zur Auslage der Schiffs-, Auftrags- und Gebäudekarten einerseits und zum Lagern von Waren und Anzeigen des bisher erreichten Prestigewerts andererseits. Der Hafenplan ist dazu in die folgenden vier Bereiche aufgeteilt.

- Links befinden sich die **Docks mit den Kaimauern** zur Ablage von Schiffskarten.
- Am oberen Rand befinden sich die **Verladeflächen** zur Ablage der Auftragskarten.
- Am rechten Rand befindet sich die **Prestige-Skala**.
- In der Mitte befinden sich **Flächen zum Lagern und Umwandeln der Waren bzw. zum Auslegen der Gebäudekarten**.

Eine einmal ausgelegte Auftrags- oder Schiffskarte belegt einen Platz so lange, bis alle Zeitmarker von der Karte entfernt wurden und diese somit fällig wird. Auftrags-, Schiffs- und Gebäudekarten können während des Spiels nicht auf andere freie Hafenflächen verschoben oder untereinander vertauscht werden.

### Ein Beispiel für einen Hafen während des Spiels



## Ausbau- und Lagerflächen

In der Mitte der Hafen-Pläne befinden sich je 12 Flächen zum Auslegen von Gebäuden oder Waren. Einige dieser Ausbau-/Lagerflächen sind zu Beginn des Langspiels durch graue Abdeckkarten blockiert und müssen erst erschlossen werden. Bis dahin können diese Felder nicht verwendet werden. Eine Abdeckkarte blockiert nicht nur die Fläche an sich, sondern auch den Zugang zu einer angrenzenden Verladefläche.

Eine abgedeckte Ausbau-/Lagerfläche wird erschlossen, indem der Spieler auf dem Stadtplan eine „Baugenehmigung (1.2)“ erwirbt (siehe dort). Im Langspiel können somit zu Beginn nur wenige Güter gelagert, kaum Gebäude errichtet und nur die beiden linken Verladeflächen erreicht werden. [Im Kurzspiel ist der Hafen von Anfang an frei.]

## Die Docks (für Schiffskarten)

Am linken Rand des Hafenplans befinden sich 3 Felder zum Auslegen von Schiffskarten, die sogenannten Docks. Die Docks werden jeweils unterhalb und oberhalb von Kaimauern variabler Länge flankiert. Die Anzahl der Kaipoller auf den Kaimauern bestimmt, welche Schiffe hier ausgelegt werden können. Ausschlaggebend ist hierbei jeweils die kürzere Kaimauer. Ein anlegendes Schiff darf maximal so lang sein, wie die Anzahl der Kaipoller auf der kürzeren Kaimauer beträgt.

Zu Beginn des Spiels verfügt jeder Spieler über genau zwei Kaipoller, einen oberhalb und einen unterhalb des mittleren Docks. Somit kann jeder Hafen von Beginn an wenigstens ein Schiff der Größe 1 aufnehmen. Zusätzliche Kaipoller können während des Spiels durch die Aktion „Baugenehmigung (1.2)“ erworben werden (siehe dort).

## Die Verladeflächen (für Auftragskarten)

Am oberen Rand des Hafenplans sind 4 Felder für die Auslage von Auftragskarten, die sogenannten Verladeflächen. Zu Beginn des Langspiels sind jedoch nur zwei Verladeflächen von den Lagerflächen aus zugänglich. Die zwei rechten Verladeflächen sind anfangs noch nicht erreichbar, da die unmittelbar darunterliegenden Felder noch nicht erschlossen sind. Auftragskarten können hier zwar trotzdem bereits ausgelegt werden, es können aber erst dann Waren darauf verladen werden, wenn die grauen Abdeckkarten direkt unterhalb dieser Verladeflächen durch die Aktion „Baugenehmigung (1.2)“ (siehe dort) freigespielt wurden.

Bekommt ein Spieler eine Auftragskarte, die er in seinem Hafen nicht auslegen kann oder will (z. B. weil alle Plätze belegt sind), so landet diese Karte sofort auf dem Ablagestapel. Der Spieler muss dann ggf. die aufgedruckte Konventionalstrafe bezahlen.

## 4. Der eigene Hafen

In der individuellen Ausführungsphase können die Spieler die folgenden Aktionen im eigenen Hafen durchführen: **Produzieren (4.1)**, **Waren verschieben und umwandeln (4.2)**, **Prestigewert ermitteln (4.3)** und **Zeitmarker entfernen (4.4)**. Die ersten beiden Aktionen sind optional und können entfallen. Die letzten beiden Aktionen müssen jedoch immer ausgeführt werden. Die Aktionen dieser Phase werden von allen Spielern gleichzeitig und unabhängig voneinander ausgeführt. Jeder für sich hält sich dabei an die unten beschriebene Reihenfolge. Nachdem alle Spieler diese Phase abgeschlossen haben, geht es mit der gemeinsamen Aufräumphase weiter.





### Damit Ihr nicht auf Grund lauft, ...

... wenn Ihr das Spiel zum ersten Mal spielt oder mit den Regeln noch nicht so vertraut seid, könnt Ihr diese Aktionen auch nacheinander gemäß Eurer Position auf der Karriereleiter ausführen. Profis machen das aber gleichzeitig.

## 4.1. Produzieren (optional)



Als Erstes werden die Produktionsgebäude im eigenen Hafen aktiv (im Beispiel auf Seite 8 die Raffinerie). Jedes Produktionsgebäude – erkennbar am Zahnrad in der linken oberen Ecke – kann eine Einheit der darauf abgebildeten Ware bzw. Geld produzieren. Die produzierte Ware muss unmittelbar danach auf einer freien Lagerfläche gelagert werden. Ist keine Lagerfläche frei, so wird auch nichts produziert. Der Spieler darf frei entscheiden, in welcher Reihenfolge die Gebäude in seinem Hafen produzieren.

## 4.2 Waren umwandeln und verschieben (optional)



Nachdem ggf. produziert wurde, dürfen nun die Waren im Hafen verschoben und umgepackt werden.

Beim **Verschieben** gelten dabei folgende Verkehrsregeln:

- Waren können nur auf **leere** Lagerflächen oder auf bestimmte Gebäude, die dies explizit zulassen, verschoben werden. Eine Lagerfläche gilt als leer, wenn sie nicht durch eine graue Abdeckkarte oder eine Gebäudekarte belegt ist. Jede leere Lagerfläche kann entweder **1 Passagier** oder **1 Fass** oder **1 Container** oder bis zu **2 Kisten** aufnehmen (Kisten sind eben einfach kleiner und lassen sich stapeln – siehe Seite 8).
- Waren werden immer nur **von Schiffskarten abgeladen**; es können niemals (z. B. aus Platzgründen) Waren zurück auf Schiffe aufgeladen werden.
- Waren werden von den Lagerflächen **auf Auftragskarten aufgeladen**. Waren, die einmal auf eine Auftragskarte verschoben wurden, können nicht mehr abgeladen werden (um z. B. bei einem lukrativeren Auftrag eingesetzt zu werden). Außerdem dürfen Waren nie direkt von einem Schiff auf eine Auftragskarte verschoben werden; sie müssen während des Zuges zwischengelagert werden, weshalb man immer mindestens eine Lagerfläche frei haben sollte.

Abgesehen davon dürfen Waren beliebig im Hafen verschoben werden.

Während des Verschiebens können jederzeit Kisten in Container umgepackt werden. Das **Umpacken** von Waren geschieht dabei wie folgt: Liegen auf einer Lagerfläche 2 Kisten, so können diese für 1 Geld in 1 Container umgewandelt werden und umgekehrt. Dabei stammt das Geld vom bzw. gehen die Waren in den allgemeinen Vorrat. Das Verschieben und Umpacken kann beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge (auch abwechselnd) durchgeführt werden.



### Ja, ja, Ordnung muss sein, ...

... sonst findet man ja nichts mehr wieder. Der kluge Seemann lässt daher immer ein paar Felder in seinem Hafen frei, damit er die Waren auch noch rangieren kann. Und wenn es mal enger wird, werden eben einfach ein paar Kisten aufeinander gestapelt.

## 4.3. Prestigewert ermitteln



Der Prestigewert eines Hafens bemisst sich nach der Attraktivität der dort errichteten Gebäude und der gleichzeitig abgefertigten Schiffe. D. h. ein Hafen mit Leuchtturm, in dem gleichzeitig ein großer Öltanker und die Queen Maria II vor Anker liegen, hat einen höheren Prestigewert als ein Provinzhafen, in dem gerade mal zwei kleine Frachtschiffe vor sich hin dümpeln.

Zu Beginn des Spiels wurde ein Clip (oder Prestige-Marker in Spielerfarbe) bei Feld 0 der Prestige-Skala platziert. Er zeigt jeweils den bisherigen maximalen Prestigewert eines Hafens an.

Jeder Spieler **zählt** nun die derzeit in seinem Hafen **ausliegenden Prestigepunkte** zusammen, und zwar sowohl die von vor Anker liegenden Schiffen als auch die von seinen errichteten Gebäuden (im Beispiel auf Seite 8 wären das 5). **Ist diese Zahl größer als der bisher auf der Prestige-Skala vermerkte Wert, wird der Marker auf den neuen Wert hochgesetzt. Ist er niedriger oder gleich, bleibt der Marker an seiner Stelle.**



### Ruhm ist für immer (Rum leider nicht) ...

Das ist wie bei einer Hochwassermarkierung an der Kaimauer: Der einmal erreichte Prestigewert eines Hafens kann nicht mehr sinken, weder dadurch, dass Schiffe ablegen, noch dadurch, dass weniger prestigeträchtige Schiffe nachkommen. Der Ruf des Hafens lebt quasi weiter, egal wie es gerade im Moment aussehen mag. Die einzige Ausnahme bilden bestimmte Ereignisse oder Auftragskarten. Nur sie können eine Verringerung des Prestigewerts bewirken.

## 4.4 Zeitmarker entfernen



Von jeder Karte, auf der sich noch Zeitmarker befinden, wird nun **je ein Zeitmarker entfernt**, auch von den Schiffs- und Auftragskarten, die erst in dieser Runde ausgelegt wurden. Befindet sich danach kein Zeitmarker mehr auf einer Karte, wird die Karte fällig und auf den Ablagestapel gelegt.

Wird ein **Schiff fällig**, legt es mit Kurs auf den Ablagestapel ab unabhängig davon, ob es vollständig entladen wurde oder nicht. Die Waren gehen dann ggf. zurück in den allgemeinen Vorrat.



### Selbst schuld, wenn das Schiff nicht rechtzeitig entladen wird ...

Dann behalte ich die restlichen Waren einfach selbst. Harr! Ja, auch wir Kapitäne kennen eBay, und das Leben ist, wie gesagt, teuer.

Fällige **Aufträge** werden abgerechnet. Jede Ware, die auf einer fälligen Auftragskarte liegt, wird für den aktuell auf der obersten Preiskarte sichtbaren Preis verkauft. Dabei stammt das Geld vom bzw. gehen die Waren in den allgemeinen Vorrat.

Wurde der Auftrag **vollständig erfüllt**, bekommt der Spieler zusätzlich die ggf. in der rechten oberen Ecke der Auftragskarte in grün abgebildete Prämie (Geld oder Prestige).

Ist der Auftrag zu diesem Zeitpunkt **nicht vollständig erfüllt** (z. B. weil ein Spieler nur 3 der 4 benötigten Waren geliefert hat), muss ggf. noch eine Konventionalstrafe abgezogen werden (rechts oben auf der Auftragskarte in rot angegeben).

Die Auftragskarte geht nach der Abrechnung auf den Ablagestapel.

### Ein Beispiel ...

Auf einer Auftragskarte sind 1 Kiste, 1 Container und 1 Fass abgebildet; die Preise für Kisten, Container und Fässer liegen bei je 3, 1 und 4 Geld. Der Spieler erhält somit  $1 \times 3$  (Kiste) +  $1 \times 1$  (Container) +  $1 \times 4$  (Fass) = 8 Geld + 1 weiteres Geld als Prämie (= 9 Geld), weil der Auftrag vollständig erfüllt wurde.

Hätte z. B. der Container gefehlt, wären es  $1 \times 3$  (Kiste) +  $1 \times 4$  (Fass) = 7 Geld gewesen, aber der Spieler hätte sofort 1 Prestigepunkt verloren.



## Die Aufräumphase

In der Aufräumphase werden die Zeitungsseiten des Zeitungsständers ausgeführt und danach die Spielpläne aktualisiert.

### 5. Der Zeitungsständer

#### 5.1 Ereignisse



Eine Zeitungsseite, die auf der linken Seite des Zeitungsständers liegt, ist eine Ereigniskarte. Das darauf beschriebene Ereignis tritt nun ein. Wenn auf der Ereigniskarte von „jetzt“ die Rede ist, bezieht sich das auf genau diesen Zeitpunkt innerhalb einer Runde und nicht auf den Zeitpunkt, zu dem die Karte aufgedeckt und vorgelesen wurde (siehe unten).

Ereigniskarten können positiver oder negativer Art sein. Die Ereignisse betreffen alle Spieler gleichermaßen. In der ersten Runde ist dieser Platz noch leer, somit tritt in der ersten Runde noch kein Ereignis ein.

*So ist sie, die offene See ...*

*... immer für eine Überraschung gut. Aber manchmal hat auch Fortuna Ihre Hände im Spiel. Harr!*



#### 5.2 Fortschritt



Eine Zeitungsseite, die auf der rechten Seite des Zeitungsständers liegt, ist eine „Schiff Ahoi!“-Karte. Sie steuert das Voranschreiten der Schiffsfigur auf der Fortschrittsskala auf dem Stadt-Plan.

Die Schiffsfigur wird um die angegebene Anzahl Felder auf der Fortschrittsskala fortbewegt. Sollte sie dabei das Ende der Fortschrittsskala erreichen, so endet das Spiel sofort (siehe Spielende). Anderenfalls wird die Karte umgedreht, vorgelesen und offen auf das Feld für die Ereignisse gelegt (die Zeitung wird nach links umgeblättert). Dieses Ereignis wird dann in der nächsten Runde eintreten. Die Spieler haben also eine Runde Zeit, sich auf das Ereignis vorzubereiten.

Unten auf der „Schiff Ahoi!“-Karte befinden sich noch weitere Symbole. Diese sind jedoch nur für das Solo-Spiel relevant und können im normalen Spiel ignoriert werden.

*Ob schlechtes Wetter oder der Klabautermann ...*

*...möge Poseidon unser Schiff sicher in den Hafen geleiten! Dann ist Feierabend und es wird abgerechnet! Harr!*



Im nebenstehenden Beispiel würde das Schiff um zwei Felder nach rechts wandern.



### Spielpläne aktualisieren

Wenn die Schiffsfigur noch nicht das Ende der Fortschrittsskala erreicht hat, folgt die nächste Runde. Dazu müssen der See-Plan und der Land-Plan neu aufgefüllt werden und die Einflusskarten der Spieler wieder zurück auf die Hand genommen werden.

Zunächst wird auf dem See-Plan geprüft, ob sich auf dem Feld, das **bei dieser Spielerzahl am weitesten rechts liegt**, noch ein Schiff befindet. Ist dies der Fall, wandert es auf den Ablagestapel. Alle übrigen Schiffe rücken dann lückenlos bis zu jenem Feld auf. Die links frei gewordenen Felder werden mit neuen Schiffen vom Nachziehstapel aufgefüllt. Danach sollten wieder so viele Schiffe ausliegen, wie Spieler teilnehmen.

So ist sichergestellt, dass sich auch dann das Angebot an Schiffskarten um mindestens eine Karte ändert, wenn auf keine der ausliegenden Karten geboten wurde. [Im Kurzspiel werden immer **alle** verbliebenen Schiffs- und Auftragskarten entfernt und durch neue ersetzt: siehe Kurzspiel-Variante.]

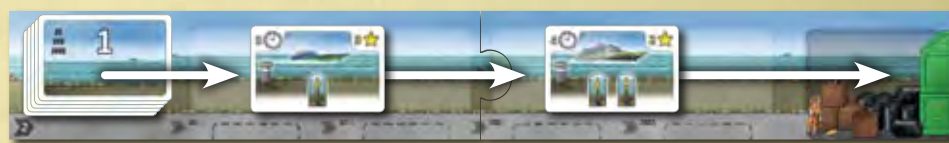


*Kleiner Exkurs in die Meeresverkehrsordnung ...*

*... §1 Es kommt immer mindestens ein Schiff vom Plan weg, sei es durch Gebote oder am Ende der Runde. §2 In jeder Runde kommt immer mindestens ein neues Schiff auf den Plan. §3 Lücken werden durch Aufrücken geschlossen.*

#### Ein Beispiel:

In einem Langspiel mit 3 Personen wurde lediglich auf die mittlere Schiffskarte geboten, so dass auf dem 1. und 3. Feld des See-Plans jeweils noch ein Schiff liegt. Das Schiff auf Feld 3 wandert auf den Ablagestapel. Danach rückt das andere Schiff von Feld 1 auf Feld 3 vor. Schließlich werden die beiden linken Felder mit neuen Schiffskarten belegt.



Der Land-Plan wird analog zum See-Plan aufgefüllt.

### Einflusskarten zurücknehmen

Zum Schluss nehmen alle Spieler ihre Einflusskarten wieder zurück auf die Hand. Hat ein Spieler in dieser Runde die Aktion „1.3 Einfluss vergrößern“ genutzt, so hat er jetzt 6 Karten auf der Hand. Er legt die Karte mit dem kleinsten Wert in die Schachtel zurück und hat nun wieder 5 Einflusskarten auf der Hand.

Danach beginnt eine neue Runde.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald die Schiffsfigur das Ende der Fortschrittsskala erreicht hat. Aufträge, die zu diesem Zeitpunkt noch in den Häfen liegen, werden so abgerechnet, als wären sie fällig. Man sollte also nicht unbedingt in der letzten Runde einen nicht mehr rechtzeitig erfüllbaren Auftrag mit hoher Konventionalstrafe annehmen.

Es gewinnt der Spieler, der es geschafft hat, die wertvollste Kombination aus Prestige und Geld zu erlangen. Dazu wird das jeweilige Geldvermögen gezählt und mit dem Wert multipliziert, der auf der Prestige-Skala erreicht wurde. Das Produkt daraus ist die Siegpunktzahl des Spielers.

$$\text{?} \times \text{★} = \text{Siegpunkte}$$

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen. Bei Gleichstand entscheidet die Rangfolge auf der Karriereleiter (1.5).



*Hier zeigt sich, wer ein echter Seebär ist ...*

*Angenommen, Spielerin **Rot** hat 65 Geld und auf ihrer Prestige-Skala einen Wert von 15 erreicht, so ergibt das  $65 \times 15 = 975$  Punkte. Sollte kein anderer Spieler mehr haben, so ist sie die Siegerin. Bei Gleichstand entscheidet wie immer die Rangfolge an Bord. Harr!*

## Kurzspiel-Variante

Die Kurzspiel-Variante unterscheidet sich nur in wenigen Details vom normalen Spiel. So dauert eine Kurzpartie unter erfahrenen Spielern im Normalfall nur noch etwa 60 Minuten (2-4 Spieler). Alle Regeln des normalen Spiels gelten auch hier, mit folgenden Ausnahmen:

### Spielvorbereitung

- Beim Spielaufbau werden **keine Abdeckkarten** ausgelegt. D. h. die Häfen sind jeweils von Anfang an bereits komplett frei. Die Abdeckkarten werden im Kurzspiel nicht benötigt und können in der Schachtel bleiben.
- Anstelle der Zeitungs-Ereigniskarten werden die zwei **„Sonderausgabe-Kurzspiel“**-Karten auf dem Zeitungsständer ausgelegt. Die rechte Karte steuert das Vorranschreiten der Spielfigur „Schiff“ auf der Fortschrittsskala. Wie darauf angegeben, wird im Kurzspiel das „Schiff“ jede Runde um genau 2 Felder voran gezogen.
- **Aus den Schiffs- und Auftragskarten werden zusätzlich Karten aussortiert**, und zwar diejenigen, die auf der Rückseite bei der entsprechenden Spielerzahl einen kleinen Pfeil unter der Angabe zu den Personen haben. Diese Karten kommen nur im Langspiel vor, im Kurzspiel werden sie aussortiert und aus dem Spiel genommen.
- Jeder Spieler erhält ein **Start-Gebäude** kostenlos. Er zieht aus dem Stapel der Gebäudekarten ein Gebäude blind und legt es nach Belieben im eigenen Hafen aus.
- Nachdem die Start-Auftragskarten verteilt wurden, bekommt jeder Spieler noch **3 Start-Waren kostenlos**. Welche Waren er bekommt, hängt von seinem Start-Auftrag ab. Die Spieler dürfen sich die Waren beliebig aussuchen, allerdings dürfen es **keine Waren sein, die auf dem Start-Auftrag abgedruckt sind**. Joker-Symbole werden dabei ignoriert. Die Start-Waren dürfen nach Belieben auf freien Lagerflächen des eigenen Hafens verteilt werden.



### Spielablauf - Aufräumphase

- Am Ende einer Runde wird die **Schiffsfigur jeweils um genau 2 Felder voran** gezogen. Die Karten „Sonderausgabe Kurzspiel“ erinnern daran. Das Umblättern der Zeitung entfällt. → *Das Spiel dauert jetzt abhängig von der Spielerzahl eine feste, geringere Anzahl Runden und ist damit kürzer und einfacher. Bei 2 Spielern sind das 10 Runden, bei 3 Spielern 9, bei 4 Spielern 8. Das Zockerelement „Geht noch eine Runde oder nicht?“ entfällt.*
- Beim Auffüllen der Schiffs- und Auftragskarten auf dem See- und Land-Plan werden im Kurzspiel alle **noch übrigen Schiffs- und Auftragskarten entfernt** und durch eine der Spielerzahl entsprechende Anzahl komplett neuer Karten ersetzt.

## Solo-Spiel-Variante

Im Solo-Spiel tritt man gegen einen vom Spiel selbst gesteuerten Dummy an.

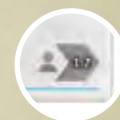
Das Spiel wird dazu wie ein 2-Personen-Kurzspiel aufgebaut, mit folgenden Änderungen:

- Es wird nur **ein Hafensplan** für den Spieler benötigt. Der Spieler bekommt (wie im Langspiel) einen **zufällig gewählten Startauftrag** und (wie im Kurzspiel) **ein zufällig gewähltes Startgebäude** und **3 beliebige Startwaren gratis** (ungleich den Waren auf dem Startauftrag). Es werden keine Abdeckkarten ausgelegt.
- Außerdem werden die Zeitungskarten **„Sonderausgabe Kurzspiel“** auf dem Zeitungsständer ausgelegt. D. h. die Schiffsfigur wandert in jeder Runde um genau 2 Felder voran.
- Im Gegensatz zum Kurzspiel werden die restlichen **Zeitungskarten** benötigt, wenn auch auf eine andere Art als sonst. Statt dem Spielfortschritt steuern diese Karten nun das Bietverhalten des Dummys. Die Zeitungskarten werden gemischt und **mit der „Schiff Ahoi“-Seite nach unten als verdeckter Stapel bereitgelegt**. Es werden nur diese „Schiff Ahoi“-Seiten verwendet; der Text auf der anderen Seite der Karte wird ignoriert.
- **Der Spieler startet als 1. Offizier**. Der Spielstein seiner Farbe wird daher auf Feld 2 auf der Karriereleiter gelegt und er bekommt **6 Geld als Startkapital**. Für den Dummy wird ein Spielstein einer weiteren Farbe auf das Feld 1 gestellt. **Der Dummy startet somit als Kapitän**. Er benötigt **kein Startkapital**.

- Die Einflusskarten der beiden Farben werden bereitgelegt (zu Beginn nur die Werte 1-5). Der Spieler nimmt seine 5 Einflusskarten auf die Hand. **Für den Dummy werden seine 5 Karten als gemischter und verdeckter Stapel bereitgelegt**. Die restlichen Einflusskarten der beiden Farben werden als Reserve bereitgelegt.
- Das restliche Material der Dummy-Farbe wird nicht benötigt.

### Während des Spiels agiert der Dummy wie folgt:

- Der Dummy und der Spieler platzieren abwechselnd eine Einflusskarte. Wie üblich beginnt der Kapitän. Dazu werden zu Beginn einer Bietphase die 5 Einflusskarten des Dummys blind gemischt.
- Ist der Dummy während einer Bietphase an der Reihe, so wird zunächst die nächste **Zeitungskarte aufgedeckt**. Das Symbol unten auf der „Schiff Ahoi“-Seite gibt an, wo der Dummy seine Einflusskarte platziert. Die oberste Einflusskarte wird nun ohne Ansehen des Wertes an dieser Position ausgelegt. Die Zeitungskarte kommt danach auf einen Ablagestapel. Bei nebenstehender Abbildung würde der Dummy also seine oberste Einflusskarte an die Position 1.2 (*Baugenehmigung*) legen.
- Ist der Zeitungskartenstapel aufgebraucht, werden die Zeitungskarten neu gemischt.



### Während der Ausführungsphase macht der Dummy für gewöhnlich nichts, mit folgenden Ausnahmen:

- Erhält der Dummy den Zuschlag bei einer ausliegenden **Gebäudekarte** (1.1), **Schiffskarte** (2.1 bzw. 2.2) oder **Auftragskarte** (3.1 bzw. 3.2), wird die jeweilige Karte einfach abgeworfen.
- Bei dem Aktionsfeld **„Baugenehmigung“** (1.2) verhält sich der Dummy wie ein normaler Gegenspieler, nur dass er eben nichts baut, sondern den Preis für die Baugenehmigung in die Höhe treibt.
- Hat der Dummy auf die Aktion **„Einfluss vergrößern“** (1.3) mitgeboten, so werden seine Einflusskarten am Ende der Runde aufgewertet, unabhängig davon, ob der Dummy Höchstbietender war oder nicht (so, als hätte der Dummy genügend Geld, um die Differenz nachzuzahlen).
- Erhält der Dummy den Zuschlag bei der Aktion **„Preise beeinflussen“** (1.4), wird einfach die nächste Preiskarte aufgedeckt (so, als hätte niemand auf diese Aktion geboten).
- Erhält der Dummy den Zuschlag bei der Aktion **„Karriereleiter“** (1.5), so wird er Kapitän – wenn er es nicht schon ist.
- In der Aufräumphase werden – wie im Kurzspiel – alle verbliebenen Schiffs- und Auftragskarten vom See- und Land-Plan entfernt und durch 2 neue vom Nachziehstapel ersetzt.

### Spielende und Beurteilung durch Kapitän Aha

Das Spiel endet nach genau 10 Runden und wird wie ein normales Spiel abgerechnet, indem der Prestigewert mit dem erhaltenen Geld multipliziert wird. Folgende Siegpunkt-Werte dienen als Anhaltspunkt für den Erfolg im Solo-Spiel:

- **0 – 499 Punkte** → *Räusper! Du bist eindeutig eine „Landratte“. Versuch es doch mal als Farmer oder Mönch.*
- **500 – 749 Punkte** → *Nicht schlecht für den Anfang, aber noch ein wenig bleich um die Nase. Auf hoher See hättest Du als „Schiffsjunge“ keine große Chance.*
- **750 – 999 Punkte** → *Ordentlich! Das Ergebnis kann sich sehen lassen. In einem Echtspiel hättest Du Dich als „Offizier“ wacker geschlagen.*
- **1000 – 1250 Punkte** → *Glückwunsch, sehr gut! Du hast die See im Griff und wirst hiermit daher ehrenhalber zum „einsamen Klabaftermann“ ernannt.*
- **> 1250 Punkte** → *Achtung, neuer Kapitän an Bord! Gratulation, Du beherrschst das Spiel wie im Schlaf. In einem Echtspiel hättest Du mit hoher Wahrscheinlichkeit gewonnen. Schlafend.*



## Pleite?

Wenn ein Spieler nicht genügend Geld hat, um eine geforderte Strafe oder den auf einer Ereigniskarte geforderten Betrag zu bezahlen, so bezahlt er einfach, so viel er kann. Schulden können in diesem Spiel nicht gemacht werden und man kann auch nicht durch Bankrott ausscheiden wie in anderen Spielen. Ein Spieler der pleite ist, ist am Ende gestraft genug, da in der Schlussabrechnung  $0 * X$  Prestigepunkte eben 0 ergibt.

Hat der Spieler kein Bargeld mehr, aber Festgeld auf dem Gebäude „Bank“ liegen, darf (und muss) er es zum Bezahlen von Strafen und Gebühren – und nur dafür – entnehmen.

## Ablauf einer normalen (Lang-)Spielrunde:



### Das Wichtigste noch mal in Kürze:

Haltet diese Checkliste in den ersten Runden griffbereit und geht sie Punkt für Punkt durch.

## Gebotsphase: Gebote abgeben

(siehe Seite 4)

In hierarchischer Reihenfolge je eine Einflusskarte verdeckt auf Spielpläne ablegen, beginnend beim Kapitän, wiederholen bis alle Karten platziert sind.

## Allgemeine Ausführungsphase: Spielpläne 1-3 auswerten

### 1 Stadt-Plan

(siehe Seite 4)

- 1.0 Geld kassieren:** Für jede geparkte Einflusskarte ein Geld aus dem Vorrat nehmen.
- 1.1 Gebäudekarte zuteilen:** an den Meistbietenden. Liegt kein Gebot vor: Gebäudekarte aus dem Spiel nehmen.
- 1.2 Baugenehmigung(en) umsetzen:** Gegen Entrichtung entsprechender Baukosten entweder einen Kaipoller bauen oder eine Lagerfläche erschließen oder eine Gebäudekarte bauen – wenn Platz dafür ist und zuvor eine Gebäudekarte erworben wurde. Diese Aktion kann von mehreren Spielern genutzt werden: Meistbietender gratis, Überbotene können Differenz nachzahlen. Weitere Baugenehmigungen können zum Preis des höchsten Gebotes nachgekauft werden.
- 1.3 Einflusskarten aufwerten:** Einflusskarte mit nächsthöherem Wert aufnehmen. Am Ende der Runde niedrigste Einflusskarte abwerfen. Diese Aktion kann von mehreren Spielern genutzt werden: Meistbietender gratis, Überbotene können Differenz nachzahlen.
- 1.4 Preise neu bestimmen:** Meistbietender darf Preise neu bestimmen → beliebige Preiskarte auswählen. Liegt kein Gebot vor, bestimmt der Erbauer der Rohstoffbörse die Preise. Gibt es auch keine Rohstoffbörse, wird die oberste Preiskarte unter den Stapel geschoben.
- 1.5 Rangfolge verändern:** Meistbietender darf die Positionen zweier benachbarter Spielsteine auf der Karriereleiter vertauschen. Liegt kein Gebot vor, bleibt die Rangfolge unverändert. Anschließend nimmt sich jeder Spieler das ihm laut Rang zustehende Einkommen.

## 2 See-Plan

(siehe Seite 7)

(von links beginnend für jedes Feld folgende Aktionen durchführen)

- Schiff an Meistbietenden geben
- Wenn möglich im jeweiligen Hafen auslegen (ansonsten auf den Ablagestapel)
- Zeitmarker und Waren darauf platzieren

## 3 Land-Plan

(siehe Seite 7)

(von links beginnend für jedes Feld folgende Aktionen durchführen)

- Auftrag an Meistbietenden geben
- Wenn möglich im eigenen Hafen auslegen (ansonsten auf den Ablagestapel und ggf. Konventionalstrafe zahlen)
- Zeitmarker darauf platzieren

## Individuelle Ausführungsphase: Aktionen im eigenen Hafen durchführen

(siehe Seite 8)

- 4.1 Produzieren:** Erbaute Produktionsgebäude erzeugen Waren. Waren müssen auf freie Lagerflächen gelegt werden. Ist keine Lagerfläche dafür frei, wird nichts produziert.
- 4.2 Waren umwandeln und verschieben:** Waren dürfen im Hafen verschoben werden. Waren werden dabei in folgender Richtung verschoben: Schiffe → freie Lagerflächen → Auftragskarten; nie umgekehrt. Je 2 Kisten dürfen für 1 Geld in 1 Container umgewandelt werden und umgekehrt. Verschieben und Umwandeln: beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge, auch abwechselnd.
- 4.3 Prestigewert ermitteln:** Prestigepunkte aller im Hafen liegenden Schiffe und erbauten Gebäude zusammenzählen. Wenn Prestigewert höher als bisheriger Prestigewert, Clip (bzw. Prestige-Marker) nach oben versetzen. Anderenfalls verbleibt er auf bisheriger Position.
- 4.4 Zeitmarker entfernen:** von jeder Karte im Hafen je einen Zeitmarker entfernen.
  - **fällige Schiffe fahren ab** → Ablagestapel
  - **fällige Aufträge werden abgerechnet** → Waren verkaufen, ggf. Prämie kassieren oder Konventionalstrafe abziehen, Auftragskarte auf Ablagestapel

## Runden- bzw. Spielende: Zeitung lesen

(siehe Seite 10)

- 5.1 Ereignisseite ausführen:** Wenn eine Ereignisseite aus der Vorrunde ausliegt, Ereignisseite vorlesen und die Anweisungen darauf ausführen; sonst weiter mit 5.2.
- 5.2 "Schiff Ahoi!"-Seite ausführen:** Schiffsfigur gemäß der „Schiff Ahoi!“-Seite bewegen. Danach Karte nach links umblättern und Ereignisseite vorlesen. Dieses Ereignis tritt in der nächsten Runde ein. Wenn Skalen-Ende erreicht → Spielende.

### Pläne vorbereiten:

- Schiffe auf See-Plan lückenlos nach rechts aufrücken (ggf. Schiff vom Feld, das am weitesten rechts liegt, entfernen)
- Aufträge auf Land-Plan lückenlos nach rechts aufrücken (ggf. Auftrag vom Feld, das am weitesten rechts liegt, entfernen)
- Einflusskarten wieder auf die Hand nehmen; evtl. eine davon abwerfen (siehe 1.3).

