

# Felinia

MICHAEL SCHACHT

Der Autor: Michael Schacht

Der hauptberufliche Spieleautor, liebt Radfahren und Musik. Bei über hundert Veröffentlichungen, zählt der Gewinn des Spiel des Jahres 2007 zu seinen größten Erfolgen. Er bietet unter [www.michaelschacht.net](http://www.michaelschacht.net) regelmäßig Zusätze zu seinen Spielen an.



## SPIELIDEE

In der Stadt der Händler, genannt Katzburg, gibt es aufregende Neuigkeiten: Der Bürgermeister Heinrich von Katze hat ein Handelsabkommen mit dem neu entdeckten Kontinent Felinia abgeschlossen. Im Austausch für besondere Waren wie seltene Bücher, feine Weine, Präzisionsuhren, Luxuskleidung und edle Glaswaren hat das Königreich Felinia zugestimmt, dass auf seinem Besitz Handelsposten errichtet werden dürfen.

Aber die Konzessionen sind begrenzt: Du wirst dich also beeilen müssen!

Vier stolze Schiffe sind im Dauereinsatz, um die fünf Länder von Felinia zu erkunden.

Um an Bord gehen zu dürfen, musst du bestimmte Waren besitzen, die du zunächst auf den Märkten der Stadt erwerben musst. Das bedeutet natürlich auch, dass du dafür das nötige Geld aufbringen musst.

Die Preise der mannigfaltigen Waren werden durch Angebot und Nachfrage bestimmt und schießen manchmal regelrecht in die Höhe! In der Hoffnung auf besonders lukrative Handelsposten, wirst du diesen Preis aber einfach bezahlen müssen. Vielleicht kannst du auf dem Weg dorthin sogar noch Gold und Gewürze einstreichen!

Jeder Spieler repräsentiert eine Familie von Händlern, die den größtmöglichen Wohlstand zu erreichen versucht. Und das solange, bis das letzte Schiff aus dem Hafen von Katzburg ausläuft.

## SPIELVORBEREITUNG


*Felinia* kann nach den Basis-Regeln (im Folgenden) oder den Profi-Regeln (siehe Seite 7) gespielt werden.

Empfohlen ist das Basis-Spiel für 3 bis 4 Spieler.

- Jeder Spieler bekommt eine Spielertafel, einen Markierungsstein, die Händler und die Bietsteine einer Farbe, die er vor sich bereitlegt.

Bei weniger als vier Spielern bleibt überzähliges Material in der Schachtel.



- Jeder Spieler setzt seinen Markierungsstein auf das Münzfeld mit der "2" seiner Spielertafel. Das bedeutet, dass man mit einem Guthaben von 2 Silbermünzen  beginnt.
- Je nach Spielerzahl bekommt jeder Spieler eine bestimmte Kombination aus zwei Warenplättchen, die er in der Mitte seiner Spielertafel bereitlegt. Die genaue Kombination der Waren ist der Tabelle rechts oder der Startaufstellungskarte zu entnehmen.
- Alle anderen Warenplättchen kommen in den Beutel.

## INHALT:

1 zweiseitiges Spielbrett  
4 Spielertafeln  
4 3D Schiffe (zweiteilig)

### HOLZTEILE:

40 Händler  
4 Markierungssteine  
12 Bietsteine

### PLÄTTCHEN:

45 Warenplättchen  
30 Handelplättchen  
8 Sonderplättchen  
5 Bonusplättchen  
20 Schiffstafeln

### 55 KARTEN:

11 Gold  
11 Gewürze  
11 Proviant  
18 "geheimnisvoller Ort"  
1 Startspieler  
2 "geschlossener Markt"  
1 Startaufstellung

1 Stoffbeutel  
1 Spielregel

## WARENPLÄTTCHEN BEI SPIELBEGINN FÜR:

### 2 SPIELER



### 3 SPIELER



### 4 SPIELER







• Lege das Spielbrett in der Mitte bereit, dabei sollte die Seite mit der Insel sichtbar sein.



• Lege bei 2 Spielern zwei Karten "geschlossener Markt" wie in der Abbildung aus.



• Lege bei 3 Spielern eine Karte "geschlossener Markt" wie in der Abbildung aus.

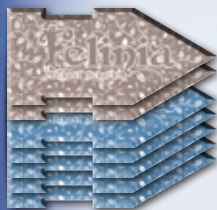


• Bei 4 Spielern wird keine Karte "geschlossener Markt" benötigt.



Felinias Insel besteht aus 5 Ländern (jedes Land hat eine andere Farbe).

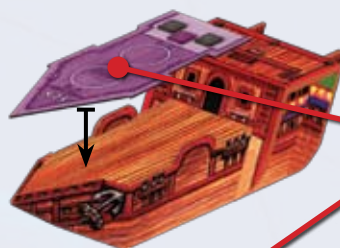
Jedes Land ist unterteilt in 9 Provinzen: davon eine Provinz mit angrenzendem Hafen, zwei mit verzweigten Wegen und sechs mit Handelsposten.



• Mische die 5 Schiffstafeln mit blauer Rückseite und lege sie als verdeckten Stapel neben den Plan.

• Mische alle anderen Schiffstafeln (graue Rückseiten) und stapel sie verdeckt auf die Tafeln mit blauer Rückseite.

• Füge die 3D Schiffe zusammen und setze sie auf die 4 Felder im Hafen von Katzburg.



• Ziehe die obersten vier Schiffstafeln vom Stapel und lege eine offen auf jedes 3D Schiff.

• Ziehe zufällig Warenplättchen aus dem Beutel und lege je zwei auf ein Marktfeld ohne Karte „geschlossener Markt“.



Das letzte Marktfeld unten auf dem Spielbrett ist die Händlergilde, auf die niemals Warenplättchen gelegt werden.

• Die 8 Sonderplättchen werden für das Basis-Spiel nicht benötigt.



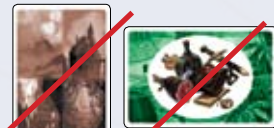
Benutze nur die 30 Handelsplättchen mit Figuren:



• Mische die 30 Handelsplättchen und lege auf jedes Provinzfeld mit Handelsposten-Symbol verdeckt ein Plättchen der entsprechenden Farbe.



• Stapel die fünf Bonusplättchen offen auf dieses Feld.



• Die Proviantkarten und die Karten „geheimnisvoller Ort“ werden nicht für das Basis-Spiel benötigt.

• Lege Gold- und Gewürzkarten als getrennte Stapel als allgemeinen Vorrat neben dem Spielbrett bereit.

• Bestimme einen Startspieler. Er bekommt die Startspielerkarte und beginnt das Spiel.



# SPIELABLAUF

Es werden mehrere Runden gespielt (ca. 10 bis 12).

**Eine Runde besteht aus fünf Phasen:**

1. Einsetzen
2. Handeln
3. Entdecken
4. Lagern
5. Vorbereiten der nächste Runde


Jede Phase wird komplett durchgespielt, bevor die nächste folgt.


## 1. EINSETZPHASE

Jeder Spieler hat 3 Bietsteine. Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler, der an der Reihe ist, einen Bietstein ein. Nach drei Einsetzrunden haben alle Spieler alle ihre Bietsteine eingesetzt und die Einsetzphase endet.

Es gibt zwei Möglichkeiten seinen Bietstein einzusetzen. Entweder:

### A) DER SPIELER SETZT DEN BIETSTEIN AUF SEINE SPIELERTAFEL

Auf diese Weise bekommt er sofort Silbermünzen .

Auf der Spielertafel sind drei große kreisförmige Felder. Je nachdem, in welcher Einsetzrunde man sich gerade befindet, muss der Bietstein auf das erste, zweite oder dritte Feld (von links nach rechts) gesetzt werden, und man bekommt entsprechend 1, 2 oder 3 . Das wird dargestellt, indem der Markierungsstein entsprechend um 1, 2 oder 3 Münzfelder nach rechts gezogen wird.

*Der Markierungsstein kann nicht weiter als das Feld mit der "6" gezogen werden. Überzählige Silbermünzen verfallen.*

**ODER**

### B) DER SPIELER SETZT DEN BIETSTEIN AUF DAS SPIELBRETT

Der Spieler kann den Bietstein auf einen Markt oder die Händlergilde setzen. Dadurch kann er später in der Handelsphase Waren kaufen und/oder tauschen.

Wenn dort, wo der Bietstein hingelegt werden soll, bereits ein oder mehrere Bietsteine sind, wird der neue Bietstein oben draufgelegt (gestapelt).

Es gibt keine Beschränkungen beim Legen von Bietsteinen: Jeder Spieler kann einen oder mehrere Bietsteine auf der Spielertafel haben und/oder eine oder mehrere auf verschiedenen Marktfeldern und/oder eine oder mehrere auf dem gleichen Marktfeld.

Nach 3 Einsetztrunden hat jeder Spieler seine 3 Bietsteine eingesetzt und die Phase endet.

## 2. HANDELSPHASE

Nun kaufen die Spieler Warenplättchen und/oder tauschen.

Jeder Markt wird für sich abgearbeitet, beginnend mit dem Markt am oberen Ende des Spielbretts (markiert mit einem kleinen Pfeil) und gefolgt von den Marktfeldern die nach unten hin folgen. Die Händlergilde wird als letztes abgearbeitet.

Für all diese Orte ist nun die Zugreihenfolge der Spieler durch die Reihenfolge der Bietsteine festgelegt. In einem Stapel wird mit dem oben aufliegenden Bietstein begonnen, gefolgt von den anderen Bietsteinen von oben nach unten.

### AUF EINEM MARKT KAUFEN

In seinem Zug kann jeder Spieler nur die Ware kaufen, die auf dem Markt vorhanden ist.

Jeder Bietstein erlaubt seinem Besitzer genau ein Warenplättchen dort zu kaufen.


Der momentane Kaufpreis entspricht der Anzahl der auf dem Markt vorhandenen Bietsteine (die Farbe der Bietsteine spielt dabei keine Rolle).

Wenn der Spieler ein Warenplättchen kauft, bewegt er den Markierungsstein auf seiner Spielertafel um den Preis entsprechend viele Felder zurück. Dann nimmt er das Warenplättchen und lagert es auf seiner Spielertafel. Zuletzt nimmt er seinen Bietstein zurück.

Wenn ein Spieler nicht genügend Silbermünzen hat oder keine Ware kaufen möchte, nimmt er einfach den Bietstein zurück, ohne etwas zu kaufen (das gleiche gilt, wenn keine Warenplättchen mehr da sind).

Danach geht es mit dem nächsten Bietstein an diesem Ort weiter.



*Beispiel: In der zweiten Einsetzrunde der Einsetzphase legt der blaue Spieler einen Bietstein auf das zweite Münzfeld und bekommt 2  (er bewegt den Markierungsstein von 4 auf 6).*



*Beispiel: Rot legt einen Bietstein auf einen Markt, auf dem bereits ein blauer Bietstein liegt. Rot legt seinen Bietstein oben drauf.*

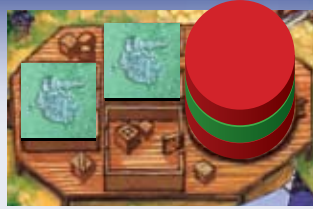


*Der erste abzuarbeitende Markt liegt am oberen Ende des Spielbretts und ist mit einem kleinen schwarzen Pfeil markiert.*

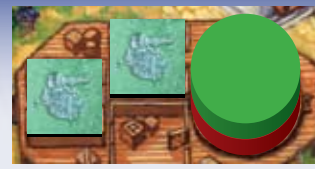




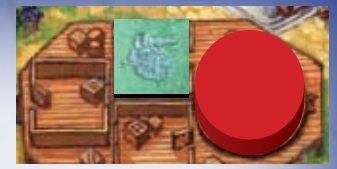
Beispiel: Auf dem ersten Marktfeld liegt ein Stapel mit 4 Bietsteinen. Blau beginnt und kauft für 4 ein Warenplättchen von diesem Markt. Blau nimmt seinen Bietstein zurück.



Nun kann Rot ein Warenplättchen für 3 kaufen, möchte aber nicht und nimmt seinen Bietstein zurück.



Grün kauft eines von den übrigen Warenplättchen für 2.



Rot kauft das letzte Warenplättchen für 1.

## BEI DER HÄNDLERGILDE TAUSCHEN

Wie zuvor beschrieben, beginnt der Spieler mit dem oben liegenden Bietstein (wenn dort mehr als einer ist), und der Preis für das Tauschen entspricht der Anzahl der vorhandenen Bietsteine (Farbe spielt keine Rolle).

Jeder Bietstein erlaubt genau einen Tausch.

Auch hier kann sich der Spieler dafür entscheiden, seinen Bietstein ohne zu zahlen einfach zurückzunehmen oder zu bezahlen und zwischen einer der beiden folgenden Tauschmöglichkeiten zu wählen:

A) Er tauscht eines seiner Warenplättchen gegen ein Warenplättchen einer anderen Farbe aus dem Beutel (wenn vorhanden). Wenn die gewünschte Farbe nicht vorhanden ist, muss er eine andere wählen.

Zusätzlich bekommt er ein Gewürz aus dem allgemeinen Vorrat. Er legt beides vor sich ab.

B) Er tauscht ein Gold (siehe Seite 5) und ein Gewürz aus seinem Vorrat gegen ein Bonusplättchen seiner Wahl vom Spielbrett (man darf es sich aus dem Stapel aussuchen). Wenn dort kein Bonusplättchen mehr liegt, steht diese Tauschmöglichkeit nicht zur Verfügung.

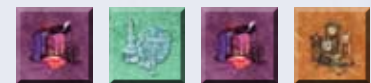
Der Spieler legt sein Bonusplättchen verdeckt vor sich ab (er kann es sich jederzeit anschauen). Das Gold und das Gewürz kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.



Beispiel: Der blaue Bietstein ist der obere von zwei aufeinander liegenden Steinen. Spieler Blau muss 2 zahlen und tauscht 1 Gold und 1 Gewürz gegen ein Bonusplättchen und nimmt seinen Bietstein zurück.

Anschließend zahlt Rot 1 und tauscht eines seiner Warenplättchen gegen ein Warenplättchen einer anderen Sorte aus dem Beutel. Außerdem nimmt er sich 1 Gewürz.

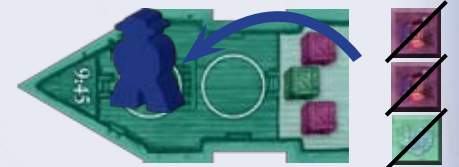
Beispiel: Der blaue Spieler hat bereits 4 Warenplättchen



und kauft eine Uhr:



Nun hat er die richtige Kombination und setzt einen Händler auf das 9:45 Uhr-Schiff zum "Land der Geparden" (smaragdgrün) und gibt dafür 2x Kleidung und 1x Glaswaren ab.



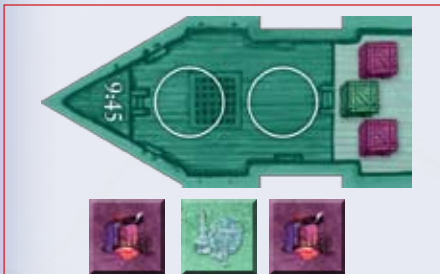
Auf dem Schiff sind zwei Plätze frei, so dass er den Händler auf den vorderen Platz (am Bug) setzt und den hinteren Platz (am Heck) freilässt.

Er entscheidet sich außerdem für das 5:00 Uhr-Schiff zum "Land der Löwen" (orange), weil er auch die erforderlichen Waren (2x Uhren und 1) hat. Er setzt auch einen Händler auf das orange Schiff, gibt die insgesamt 5 Warenplättchen zurück in den Beutel und zieht seinen Markierungsstein um ein Feld zurück.



## AN BORD EINES SCHIFFS GEHEN NACH EINEM „DEAL“:

Direkt nachdem ein Spieler ein Warenplättchen gekauft hat oder einen Tausch ausführt („einen Deal macht“), darf der Spieler – wenn er möchte – mit einem Händler an Bord eines Schiffs gehen. Aber nur, wenn er die auf der Schiffstafel abgebildeten Waren und besitzt und wenn auf dem Schiff noch ein Platz (Kreis) frei ist.



Dieses Schiff hat zwei Plätze. Um mit einem Händler an Bord gehen zu dürfen, braucht man 3 Warenplättchen: 2x Kleidung und 1x Glaswaren



Dieses Schiff hat nur einen Platz. Um mit einem Händler an Bord gehen zu dürfen, braucht man 2 Warenplättchen (2x Uhren) und 1

Er setzt dann einen Händler aus seinem Vorrat auf einen freien Platz auf dem Schiff. Wenn mehrere Plätze frei sind, setzt er den Händler auf den vorderen Platz. Die erforderlichen Warenplättchen kommen zurück in den Beutel und der Markierungsstein wird entsprechend zurückgezogen.

Wenn der Spieler alle erforderlichen Warenplättchen (und) besitzt, um mehrere Händler auf das gleiche Schiff oder auf verschiedene Schiffe setzen zu können, so darf er das tun, wenn er für jeden dieser Händler die Setzregeln beachtet.

Ein Spieler darf Händler auf verschiedenen Schiffen haben.

Ein Spieler darf mehrere Händler auf demselben Schiff haben.

Wichtig: Einen Bietstein zurückzunehmen, ohne zu kaufen oder zu tauschen, berechtigt nicht, mit einem Händler an Bord zu gehen.

Wenn man an Bord zu gehen vergisst und der folgende Spieler hat mit seinem Zug bereits begonnen, muss man bis zu seinem nächsten „Deal“ warten, um das nachholen zu können.

Beispiel: Der grüne Spieler nimmt seinen Bietstein vom zweiten Markt zurück, ohne



etwas zu kaufen. Obwohl er die erforderlichen Warenplättchen für ein Schiff besitzt, darf er keinen Händler auf das Schiff setzen. Erst wenn er später etwas gekauft oder getauscht hat, darf er das nachholen.

### 3. ENTDECKUNGSPHASE

#### ABREISE:

Wenn alle Plätze eines Schiffs besetzt sind, ist es bereit zu seinem Zielort zu segeln. Der Zielort wird durch die Farbe der Schiffstafel angezeigt. Das Schiff wird zum Hafen des Zielorts bewegt.

Wenn mehrere Schiffe zur Abreise bereit sind, dann machen sie das in der Reihenfolge, der auf den Schiffstafeln abgebildeten Abfahrtszeiten (früheste Abreisezeit segelt zuerst) – ein Schiff nach dem anderen.

Wenn aber kein Schiff voll besetzt ist, dann segelt automatisch das Schiff mit der frühesten Abfahrtszeit zum Hafen des Zielorts, selbst wenn das Schiff völlig leer ist (in diesem Fall kann die Schiffstafel sofort aus dem Spiel genommen werden).

#### ANKUNFT:

Wenn ein Schiff am Hafen des Zielorts ankommt, bewegt sich jeder Händler an Bord bis zu 3 Schritte vom Schiff weg.

- Der erste Schritt muss immer auf das Provinzfeld erfolgen, das direkt mit dem Hafen verbunden ist.
- Nun darf der Spieler bis zu zwei beliebige Handelsplättchen in dem Land aufdecken (bleiben offen liegen).
- Anschließend sollten die beiden verbleibenden Schritte dazu verwendet werden, ein offenes Handelsplättchen in diesem Land zu erreichen. Dafür muss ein Händler entlang der abgebildeten Wege in direkt benachbarte Provinzen gezogen werden, Schritt für Schritt.

Immer wenn ein Händler eine Provinz mit einem Symbol betritt, bekommt er sofort die entsprechende Belohnung:



Nimm  
1 Gewürz



Nimm  
1 Gold



Nimm  
1



Ziehe zufällig 1 Warenplättchen aus dem Beutel

Wenn ein Händler eine Provinz mit einem offenen Handelsplättchen betritt, endet seine Bewegung in jedem Fall und er bleibt dort bis zum Spielende stehen. Der Spieler nimmt das Handelsplättchen und legt es verdeckt vor sich ab (er darf es sich jederzeit ansehen).

**Ein Händler darf eine Provinz, die er bei seiner Bewegung zuvor bereits besucht hat, nicht noch mal betreten. Er darf auch nicht eine Provinz betreten, in der sich bereits ein Händler befindet. Außerdem ist es ihm nicht erlaubt, eine Provinz mit verdecktem Handelsplättchen zu betreten.**

Sind zwei Händler auf einem Schiff, macht zunächst der vordere Händler seine komplette Bewegung, bevor der andere mit seiner Bewegung folgt.

Haben alle Händler eines Schiffs ihre Bewegung gemacht, wird die Schiffstafel aus dem Spiel genommen, und das leere 3D Schiff kehrt in den Hafen von Katzburg zurück.

Heimreise: Hat ein Händler seine 3 Schritte verbraucht, aber keine Provinz mit Handelsplättchen erreicht, kommt er zurück in den Vorrat des Spielers (er hat keinen geeigneten Platz für einen Handelsposten gefunden). *Im Basis-Spiel ist es normalerweise besser, ein Handelsplättchen zu erreichen*

### 4. LAGERPHASE

Nun ist es jedem Spieler nur erlaubt, kostenfrei bis zu 3 seiner Warenplättchen für das weitere Spiel zu behalten.

Er kann ein viertes Warenplättchen behalten, wenn er 2 zahlt. Mehr ist nicht möglich. Überzählige Warenplättchen müssen verkauft werden (zurück in den Beutel), für 1 pro Plättchen.

*Bis zu dieser Phase ist es natürlich erlaubt, mehr als 3 Warenplättchen zu besitzen.*



Der grüne Händler erreicht den Hafen vom "Land der Tiger" (violette Farbe).



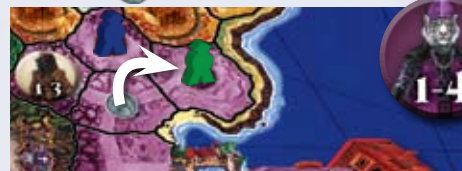
Erster Schritt: Er betritt die Provinz, die an den Hafen angrenzt.



Er deckt nun in diesem Land zwei Handelsplättchen auf.



Zweiter Schritt: Er betritt die angrenzende Provinz mit einem Symbol und bekommt 1 .



Dritter Schritt: Er betritt die angrenzende Provinz mit Tiger-Handelsplättchen. Der grüne Spieler nimmt das Plättchen, und der Händler bleibt in der Provinz bis zum Spielende.

### KARTEN

**WIE BENUTZE ICH DIE ZWEISEITIGEN GEWÜRZ- UND GOLDKARTEN?**



Gewürz- und Goldkarten (und Proviantkarten im Profi-Spiel) haben zwei verschiedene Seiten. Benutze die Seite mit dem Wert 1, wenn du entsprechend viel von der Sorte hast. Hast du drei oder mehr einer Sorte, kannst du die Seite mit dem Wert 3 benutzen, um die Anzahl der Karten in Gebrauch zu verringern.

**WIE GEHE ICH GRUNDSÄTZLICH MIT KARTEN UM?**

Alle Karten (außer den Karten „geheimnisvoller Ort“ im Profi-Spiel) müssen offen und für alle anderen Spieler sichtbar gehalten werden.



## 5. VORBEREITEN DER NÄCHSTEN RUNDE

### Bietsteine auf der Spielertafel abräumen und daneben ablegen.

**SCHIFFE AUFFÜLLEN:** Lege auf jedes leere 3D Schiff offen eine Schiffstafel vom Stapel. Sind nicht mehr genügend Schiffstafeln zum Auffüllen vorhanden, folgt sofort eine komplette, letzte Entdeckungsphase, bei der alle Schiffe mit Händlern (selbst wenn sie nicht komplett voll sind) wie zuvor beschrieben lossegeln (siehe Spielende).

**WARENPLÄTTCHEN AUFFÜLLEN:** Fülle jeden Markt (bis auf die geschlossenen Märkte) auf 3 Warenplättchen auf, die zufällig aus dem Beutel gezogen werden.

**Startspielerkarte an den linken Nachbarn weitergeben.**

## WAREN, GOLD UND/ODER GEWÜRZE VERKAUFEN

Ein Spieler kann jederzeit (!) soviel seines Goldes, seiner Gewürze und/oder Warenplättchen verkaufen, wie er möchte.

Er erhält 2  pro Gold, 1  pro Gewürz und 1  pro Warenplättchen.

Gold- und Gewürzkarten kommen dann zurück in den allgemeinen Vorrat und Warenplättchen werden zurück in den Beutel gegeben.

*Tipp: Eine Zusammenfassung der Verkaufspreise ist rechts oben auf dem Spielbrett abgebildet.*

## SPIELEND

Es gibt zwei Möglichkeiten wie das Spiel enden kann:

### 1) Ein Spieler setzt in der Handelsphase seinen letzten Händler auf ein Schiff

Die Handelsphase wird wie gewohnt zu Ende gespielt.

In der Entdeckungsphase verlassen ALLE Schiffe den Hafen von Katzburg (auch wenn sie nicht komplett voll sind) und segeln zu ihrem Zielort. Die Entdeckungsphase wird wie gewohnt zu Ende gespielt.

Das Spiel ist nun zu Ende, die "Lagerphase" und das "Vorbereiten der nächsten Runde" werden übersprungen, und es geht direkt mit der „Wertung“ weiter.

### 2) Die Schiffstafeln reichen nicht aus zum Auffüllen beim Vorbereiten der nächsten Runde

Alle Schiffe verlassen SOFORT den Hafen von Katzburg. Wenn auf ihnen Händler sind, wird wie gewohnt die Entdeckungsphase zu Ende gespielt.

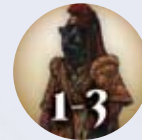
Das Spiel ist nun zu Ende, die "Lagerphase" und das "Vorbereiten der nächsten Runde" werden übersprungen, und es geht direkt mit der „Wertung“ weiter.

## WERTUNG

Jeder Spieler addiert nun für sich seine erreichten Punkte.

- Jede Sorte Handelsplättchen wird getrennt gewertet.

Die auf den Plättchen abgebildete Zahlenspanne zeigt den möglichen Punktwert des Plättchens:



Hat er nur ein Handelsplättchen von der Sorte, zählt es 1 Punkt  
Hat er zwei Plättchen der gleichen Sorte, zählt jedes davon 2 Punkte  
Hat er drei Plättchen der gleichen Sorte, zählt jedes davon 3 Punkte  
Hat er vier oder mehr Plättchen der gleichen Sorte, zählt jedes davon 4 Punkte

Hat er nur ein Handelsplättchen von der Sorte, zählt es 1 Punkt  
Hat er zwei Plättchen der gleichen Sorte, zählt jedes davon 2 Punkte  
Hat er drei oder mehr Plättchen der gleichen Sorte, zählt jedes davon 3 Punkte

- Jede Gruppe aus Händlern auf dem Spielbrett wird getrennt gewertet.

Eine Gruppe besteht aus allen Händlern des Spielers, die in direkt benachbarten Provinzen beieinander stehen (im gleichen Land oder in verschiedenen Ländern).



In einer Gruppe von 3 oder mehr Händlern zählt jeder Händler 3 Punkte.



In einer Gruppe von 2 Händlern zählt jeder Händler 2 Punkte.



Eine "Gruppe" von nur 1 Händler zählt 1 Punkt.

## VARIANTE FÜR BESONDERS ERFAHRENE SPIELER

Nach dem Auffüllen der 3D Schiffe die oberste Schiffstafel (wenn vorhanden) des Stapels aufdecken.

So sieht man, was als nächstes kommen wird.

## KEINE GEWÜRZE, GOLD ODER WAREN?

Gewürze und Gold sollten in ausreichender Menge vorhanden sein.

Die Spieler sollten stets ihre Kartenanzahl durch Nutzen der verschiedenen Kartenseiten optimieren, sodass immer genügend im allgemeinen Vorrat vorhanden ist.

Sollte trotzdem etwas im allgemeinen Vorrat nicht mehr vorhanden sein, geht man leer aus.



*Tipp: Eine Zusammenfassung der Punkteverteilung ist rechts unten auf dem Spielbrett abgebildet.*



Für jedes Gold bekommt der Spieler 1 Punkt.



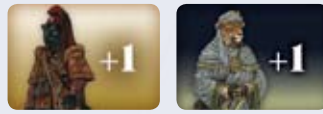
Für je zwei Gewürze bekommt der Spieler 1 Punkt.



Für jedes Warenplättchen bekommt der Spieler 1 Punkt.



Diese Bonusplättchen zählen wie ein weiteres Handelsplättchen der entsprechenden Sorte.

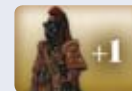


Durch diese +1-Bonusplättchen bekommt der Spieler für jedes Handelsplättchen der entsprechenden Sorte 1 Punkt zusätzlich. Das Bonusplättchen selbst zählt keinen Punkt.

*Wertungsbeispiel: Der blaue Spieler hat:*



*Er bekommt  $5 \times 3 + 2 \times 2 + 1 = 20$  Punkte  
Weil er dieses Bonusplättchen hat:*



*Er bekommt  $2 \times 1$  Punkte zusätzlich für seine Panther-Handelsplättchen.*



*Für seine Gruppe von 4 Händlern und seine beiden Gruppen von 2 Händlern bekommt er  $4 \times 3 + 2 \times 2 + 2 \times 2 = 20$  Punkte.*



*Für 2 Warenplättchen, 2 Gold und 3 Gewürze bekommt er  $2 + 2 + 1 = 5$  Punkte.*

**Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.**

**Haben mehrere Spieler die meisten Punkte, gewinnt der Spieler davon, der die meisten  hat.**

**Bei erneutem Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.**

#### WAS SONST NOCH WICHTIG IST:

Auf dem Spielbrett ist für jedes Land die Verteilung der vorhandenen Handelsplättchen abgebildet.

Bei jeder Schiffstafel haben immer ein oder zwei der erforderlichen Warenplättchen die Farbe der Tafel.

Unter den letzten fünf Schiffstafeln kommt jeder Zielort einmal vor.

Man darf sich während des Spiels nicht die Handelsplättchen der anderen Spieler ansehen.

# PROFI-SPIEL

**Empfohlen ist das Profi-Spiel für 2 bis 4 erfahrene Spieler.**

**Es gelten die Regeln des Basis-Spiels mit den folgenden Ergänzungen:**

## SPIELVORBEREITUNG

• Es wird die andere Seite des Spielbretts benutzt (siehe Abbildung rechts).



• Lege neben den Gold- und Gewürzkarten auch die Proviantkarten neben dem Spielbrett als allgemeinen Vorrat bereit.

• Mische die Karten „geheimisvolle Orte“ und lege sie als verdeckten Stapel neben dem Spielbrett bereit.

• Benutze alle 38 Handelsplättchen, mische sie und lege auf jedes Provinzfeld mit Handelsposten-Symbol verdeckt ein Plättchen der entsprechenden Farbe. **Decke die Plättchen danach auf.**



## SPIELABLAUF

### 2. HANDELSPHASE

Es gibt eine weitere Möglichkeit für einen Tausch: Ein Warenplättchen gegen eines einer anderen Farbe tauschen und 1 Proviant nehmen.





### 3. ENTDECKUNGSPHASE

**HÄNDLERBEWEGUNG:** Die Grundbewegungsweite eines Händlers ist immer noch 3 Schritte.

Da die Handelsplättchen bereits offen ausliegen, entfällt das Aufdecken.

Für jeden eingesetzten Proviant darf der Händler einen zusätzlichen Schritt machen. Proviant muss bei Verwendung sofort in den allgemeinen Vorrat zurückgegeben werden.

Heimreise: Zur Erinnerung, hat ein Händler alle seine Schritte verbraucht, aber keine Provinz mit Handelsplättchen erreicht, kommt er zurück in den Vorrat des Spielers.

#### PROVINZEN MIT SYMBOL:

Immer wenn ein Händler eine Provinz mit einem Symbol betritt, bekommt er wie gewohnt sofort die entsprechende Belohnung:



Wie in der Regel des Basis-Spiels beschrieben



Nimm 1 Proviant



Ziehe die obersten zwei Karten „geheimnisvoller Ort“ vom Stapel, und wähle eine davon, die du behältst. Aber Achtung: Man darf keine wählen, von deren Sorte man bereits eine Karte hat!

Gerade erst bekommene Belohnungen dürfen sofort eingesetzt werden.

## SPIELENDE

#### WERTUNG

Hat ein Spieler nur eine Karte „geheimnisvoller Ort“, bekommt er 1 Punkt.

Hat ein Spieler zwei oder mehr Karten „geheimnisvoller Ort“, zählt jede 2 Punkte.

#### ZUR ERINNERUNG:

Ein Händler darf eine Provinz, die er bei seiner Bewegung zuvor bereits besucht hat, nicht noch mal betreten.

Er darf auch nicht eine Provinz betreten, in der sich bereits ein Händler befindet.

Wenn ein Händler eine Provinz mit einem Handelsplättchen betritt, endet seine Bewegung in jedem Fall, und er bleibt dort bis zum Spielende stehen.

Um eine Karte mit einem Wein- oder Bücher-Symbol (am unteren Kartenrand) behalten zu dürfen, braucht der Spieler ein entsprechendes Warenplättchen. Dieses muss er dann zurück in den Beutel geben (die Karte – wenn gewünscht – ausnahmsweise zeigen).

Die Karten, die man nicht behält, kommen zurück unter den Stapel.

Man darf seine Karten „geheimnisvoller Ort“ geheim halten.

Anmerkung: Es kann öfters passieren, dass man keine Karte behalten kann.



#### PROVIANT

Proviant kann nicht verkauft werden.

Normalerweise bekommt man bei der Wertung keine Punkte für Proviant, es sei denn, man hat ein bestimmtes Sonderplättchen.



## SONDERPLÄTTCHEN

Einige dieser besonderen Handelsplättchen bieten ihrem Besitzer während des Spiels Vorteile, andere bringen ihrem Besitzer bei Spielende Zusatzpunkte



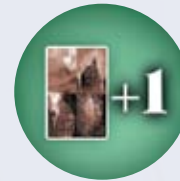
Jeder Proviant des Spielers zählt bei Spielende 2 Punkte.



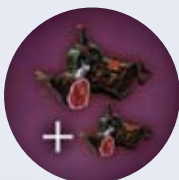
Jedes Gewürz des Spielers zählt bei Spielende 1 Punkt (statt 1 Punkt für 2 Gewürze).



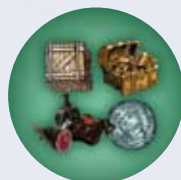
Jeder einzeln auf dem Spielbrett stehende Händler des Spielers, der bei Spielende normalerweise nur 1 Punkt zählen würde, zählt 2 Punkte.



Für jede Karte „geheimnisvoller Ort“ bekommt der Spieler bei Spielende 1 Punkt zusätzlich.



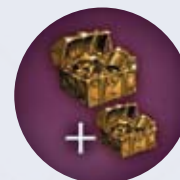
Jedes Mal, wenn ein Händler des Spielers eine Provinz mit ein oder zwei Proviant-Symbolen betritt, bekommt der Spieler 1 Proviant zusätzlich. Außerdem bekommt er sofort 1 Proviant, wenn er das Sonderplättchen erhält. Wichtig: „Tauschen“ ist davon ausgeschlossen, es gibt in diesem Fall also keinen zusätzlichen Proviant.



Der Spieler nimmt sich sofort 1 Proviant und 1 Gold vom allgemeinen Vorrat. Er bekommt 1 Gold und zieht zufällig ein Warenplättchen aus dem Beutel. Das Sonderplättchen kommt anschließend aus dem Spiel.



Jedes Mal, wenn ein Händler des Spielers eine Provinz mit ein oder zwei Gold-Symbolen betritt, bekommt der Spieler 1 Gold zusätzlich. Außerdem bekommt er sofort 1 Gold, wenn er das Sonderplättchen erhält. Zur Erinnerung: Du kannst nicht mehr als 6 Gold haben.



Jedes Mal, wenn ein Händler des Spielers eine Provinz mit ein oder zwei Gold-Symbolen betritt, bekommt der Spieler 1 Gold zusätzlich. Außerdem bekommt er sofort 1 Gold, wenn er das Sonderplättchen erhält.