



Ein Spiel von Marco Pranzo

SPIELMATERIAL

Spielplan und dieses Regelheft

Kleine Holzwürfel: **32 Salz** (weiß), **24 Hering** (rosa) und **24 Kabeljau** (lila)

Große Holzwürfel (4facher Wert):

10 Salz (weiß), **10 Hering** (rosa) und **10 Kabeljau** (lila)

Weitere Holzwürfel: **72 Marker** (je 18 pro Spielerfarbe – blau, grün, gelb, rot), **7 Markt-/Aktionsanzeiger** (schwarz)

Holzchips: **4 Münzen** (1 pro Spieler)

3 Schiffsplättchen pro Spieler.

10 Ereigniskärtchen

4 Spielerbögen

Zu Beginn des 16. Jahrhunderts ist Rouen die wichtigste Hafenstadt Frankreichs. Ihr Wohlstand erwächst aus der Fischerei und dem Handel mit gesalzenem Fisch. Salz, das in den Salinen gewonnen wird, wird auf Schiffe verladen. Auf den Schiffen wird damit der im Atlantik gefangene Hering und Kabeljau konserviert. Wöchentlich verlassen Schiffe voller Salzfüßer Rouen mit Kurs auf die Fischgründe des Atlantischen Ozeans. Nach der Rückkehr wird der Fang auf den städtischen Märkten verkauft.

Die Spieler sind ortsansässige Händler: Um Geld zu verdienen, investieren sie in Gebäude, bauen eine Fangflotte und verkaufen ihre Ware auf dem Markt. Wer wird der reichste Händler von Rouen sein, wenn der französische König, Franz der Erste, die Stadt besucht?

VORBEREITUNG (Die Regel gilt, wenn nicht anders angegeben, für 4 Spieler. Regelbesonderheiten für 2 und 3 Spieler stehen am Schluss)

① Der Spielplan kommt in die Mitte. Jeder Spieler nimmt sich einen Spielerbogen sowie Schiffe, Marker und Münze seiner Farbe.

② Jeder Spieler legt einen seiner Marker ganz links auf die **Salinenanzeige** und 3 weiße Würfel auf das Warenlager seines Spielerbogens.

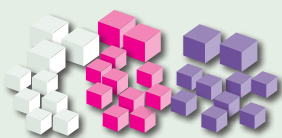
③ Jeder Spieler legt eine **Karavelle** (Schiffsplättchen mit Ziffer 1) in den Hafen von Rouen.

④ Drei schwarze Würfel kommen auf die mittlere Reihe der **Marktanzeige**.

⑤ Vier schwarze Würfel kommen auf die Anfangsposition (0) der **Aktionsanzeige**.

⑥ Ein Startspieler wird bestimmt; er legt einen seiner Marker auf das erste Feld (ganz links) der **Zugfolgeleiste**. Die anderen Spieler legen in Sitzreihenfolge je einen ihrer Marker dahinter.

⑨ Alle übrigen Würfel (rosa steht für Herings-, lila für Kabeljaufänger) kommen als Vorrat erreichbar neben den Spielplan (große Würfel stellen je 4 kleine Würfel dar).



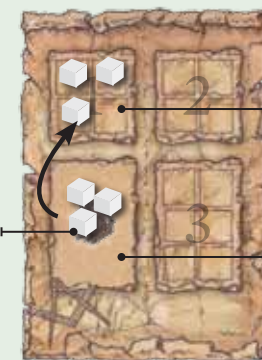
⑦ Jeder Spieler legt gemäß der Zugfolge seine Münze auf die **Münz-anzeige** (der erste auf Feld 10, die folgenden um je zwei Felder weiter).

⑩ Von den Ereigniskärtchen zieht man zufällig 5 Stück und legt sie verdeckt auf die **Rundenleiste**. Das erste wird aufgedeckt. Die übrigen 5 Ereigniskärtchen kommen als Stapel verdeckt neben den Spielplan.

⑪ Zuletzt legt jeder Spieler 3 Salzfüßer aus seinem Warenlager in den Laderaum seines Schiffs (Bereich 1 auf dem Spielerbogen). Dazu verschieben die Spieler die 3 weißen Würfel auf drei Felder in diesem Bereich.



⑧ Jeder Spieler setzt einen seiner Marker in die erste Spalte der **Dépôtanzeige**.



Feld 1 stellt den Laderaum von Schiff 1 dar

Warenlager

Spielerbogen

Spielablauf

Das Spiel läuft über fünf Runden, jede Runde besteht aus drei Phasen:

1) EREIGNISSE

2) AKTIONEN

3) ENDE DER RUNDE

PHASE 1 - EREIGNISSE

Zuerst wird das aufgedeckte Ereigniskärtchen aktiv, indem man Marktpreise und Wetterbedingungen prüft.

- Der Verkaufspreis jeder Ware wird gemäß dem Ereigniskärtchen verändert (siehe Kapitel „Ereigniskärtchen“ am Ende der Regel).

- Das auf der Karte angegebene Wetter (siehe dazu ebenfalls Kapitel „Ereigniskärtchen“) gilt bis zum Ende der Runde und betrifft alle Schiffe, die Rouen verlassen und sich in die Hochsee begeben. Wenn sich ein Schiff zu Beginn einer Runde in der Hochsee befindet, wird es vom Ereignis „Sturm“ oder „Piraten“ der gerade aufgedeckten Karte nicht betroffen.

Danach deckt man das Ereigniskärtchen rechts davon auf, wenn dort noch eins liegt. *Dieses Kärtchen wird erst in der nächsten Runde aktiv, liefert den Spielern aber bereits Informationen über die zukünftige Wetter- und Marktpreisentwicklung.*

PHASE 2 - AKTIONEN

Phase 2 besteht aus einer variablen Anzahl von Durchgängen. Bei jedem Durchgang dürfen die Spieler **in der Zugfolge**, die auf dem Spielplan angegeben ist, eine Aktion ausführen oder für diesen Durchgang passen.

Es gibt vier Aktionsarten:



(Die einzelnen Aktionen werden auf der nächsten Seite erklärt).

Wenn ein Spieler eine Aktion ausführen will, muss er die zugehörigen Aktionskosten bezahlen, die in der Aktionsanzeige ersichtlich sind, **und danach** den entsprechenden Aktionsanzeiger um ein Feld weitersetzen. Wenn diese Akti-

on also das nächste Mal gewählt wird, kostet sie entsprechend mehr.

Passt ein Spieler, darf er trotzdem im nächsten Durchgang wieder eine Aktion ausführen, wenn er möchte.

Die Aktionsphase endet, wenn kein Spieler die Aktionskosten einer weiteren Aktion mehr bezahlen will.

Wenn die Aktionskosten einer Aktionsart 10 erreicht haben, steigt deren Preis nicht mehr weiter und alle weiteren Aktionen dieser Art kosten für den Rest der Phase jeweils 10 Münzen.

Zahlungen (und Einnahmen) zeigt man durch entsprechendes Verschieben seines Chips auf der Münzanzeige an.

Es ist erlaubt, in den negativen Bereich der Münzanzeige zu geraten, allerdings muss man dafür Strafgeld zahlen. **Erreicht ein Spieler den negativen Bereich, muss er sofort 1 zusätzliche Münze als Strafgeld bezahlen, und obendrein eine weitere Münze, falls er auch am Ende der Runde noch im negativen Bereich sein sollte.**

Beispiel: Anna besitzt noch 2 Münzen und 3 Heringe (aktueller Preis dafür: 3). Die aktuellen Aktionskosten für die Aktion „Fässer verkaufen“ betragen 4. Anna bezahlt 4 für diese Aktion, damit beträgt ihre Münzanzeige jetzt -2. Sofort muss sie 1 Münze Strafgeld bezahlen. Ihre Münzanzeige ist nun -3. Für den Verkauf der Heringe erhält Anna 9 Münzen, damit steigt ihre Münzanzeige auf 6. Damit ist sie am Ende der Runde im positiven Bereich und muss keine weitere Münze Strafgeld bezahlen.

PHASE 3 - ENDE DER RUNDE

Am Ende der Runde werden die folgenden Dinge abgehandelt (Hinweis: alle Gebäude werden auf der übernächsten Seite im Kapitel „Gebäude“ erklärt):

1. Spieler mit *Leuchtturm* oder *La Fier-te* können die **Spezialeigenschaft des jeweiligen Gebäudes** benutzen. Wurde die *Gros-Horloge* benutzt, kommen die Marker darauf wieder auf ihre ursprüngliche Position zurück.
2. Die *Saline* **produziert Salz** in Höhe des Wertes auf der Salinenanzeige. Das produzierte Salz kommt sofort

auf das Warenlager der Spielerbögen.

3. Das *Gasthaus* liefert **Miete**.

4. *Bank* und *Tresorraum* zahlen **Zinsen** aus.

5. Wie weiter oben erwähnt, müssen Spieler, die jetzt im negativen Bereich der Münzanzeige sind, **1 Münze als Strafgeld** bezahlen. Wer auf dem Ende der Anzeige ist (-22 Münzen), muss keine Strafgeld bezahlen.

6. Alle Anzeiger auf der Aktionsanzeige kommen wieder auf die **Position 0**.

7. Die Spieler prüfen, ob ihre erlaubte **Anzahl an Münzen das erlaubte Maximum überschreitet**. Das normale Maximum liegt bei 40; hat ein Spieler die *Bank* gebaut, ist das Maximum für ihn 80, hat er zusätzlich den *Tresorraum* gebaut, gilt für ihn kein Maximum mehr. Sollte das jeweilige Maximum überschritten sein, kommt der Spielerchip auf die Maximalzahl zurück. *Beispiel: Am Ende der Runde hat Anna 44 Münzen, aber keine Banque: Sie muss 4 Münzen abgeben.*

8. Die **neue Zugfolge** wird festgelegt: Der Spieler mit den wenigsten Münzen wird Startspieler, der Spieler mit den zweitwenigsten Münzen wird Zweiter, usw. Bei Gleichständen ist der weiter vorn liegende Marker im Vorteil. *Beispiel: Bei Rundenende hat Anna 12, Beate 18 und Carl 15 Münzen; die neue Zugfolge ist Anna, Carl, Beate.*

Siegbedingungen

Das Spiel ist am Ende der fünften Runde vorbei, wenn der französische König Franz I. Rouen besucht. Einige Gebäude (*Notre-Dame*, *St. Maclou*, *Rathaus*, *Kirchenfenster* und *Leuchtturm*) liefern zusätzliche Münzen beim Spielende. Jeder Bonus, der durch Gebäude entsteht, wird nach dem Berechnen der Münzen hinzugerechnet und hat keine Auswirkung auf das Münz-Maximum.

Der Spieler mit den meisten Münzen gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige mit der größeren Gebäudeanzahl (*Notre-Dame*, *Saline* und *Depot* zählen als je ein Gebäude, unabhängig von der Ausbaustufe). Ist auch dann noch Gleichstand, wird der Sieg geteilt.

BEISPIEL EINES AKTIONSDURCHGANGS (3 SPIELER)



Anna baut eine Saline (Stadtaktion) und bezahlt dafür 0. Die Kosten der Stadtaktion erhöhen sich auf 1 Münze.
Bea verkauft etwas (Marktaktion) und bezahlt 0. Die Kosten der Marktaktion erhöhen sich auf 1 Münze.



Carl führt eine Stadtaktion aus (er baut einen Gasthof) und bezahlt 1. Die Stadtaktion verteuert sich auf 2 Münzen.
Anna bewegt ihr Schiff auf die Hochsee (Schiffsaktion) und bezahlt 0. Die Schiffsaktion kostet jetzt 1.



Beate passt.
Carl passt.
Anna baut eine Werft (Stadtaktion) und bezahlt 2. Die Stadtaktion kostet jetzt 3. Danach passt **Anna**, und dieser Durchgang ist vorbei.

Aktionen



Saline kaufen (Aktionsart: Stadt)

Der Spieler schiebt seinen Marker einen Schritt auf der Salinanzeige weiter, um mehr Salzfüßer zu produzieren. *Details siehe „Gebäude“ auf der nächsten Seite.*



Gebäude bauen/ausbauen (Stadt)

Ein städtisches Gebäude wird errichtet, indem der Spieler einen seiner Marker auf ein Gebäudefeld des Spielplans stellt. Ein Spieler darf jedes Gebäude nur einmal bauen (bei *Notre-Dame* z.B. kann er das Gebäude aber noch ausbauen). *Details siehe „Gebäude“ auf der nächsten Seite.*



Auf Fangfahrt gehen (Seefahrt)

Der Spieler kann eines oder mehrere seiner Schiffe vom Hafen auf das Hochseefeld bewegen. Jedes Fass Salz, das sich im Laderaum eines solchen Schiffes befindet (= auf dem jeweiligen Bereich des Spielerbogens, 1 Fass pro Feld des Laderaums) wird in ein Fass Fisch aus dem Vorrat umgewandelt (Hering oder Kabeljau, nach Wahl des Spielers, auch sind beide Fischarten auf einem Schiff erlaubt). Die umgewandelten Salzfüßer kommen in den Vorrat zurück.



Nach Rouen reisen (Seefahrt)

Der Spieler kann eins oder mehrere seiner Schiffe vom Hochseefeld zum Hafen von Rouen zurück bewegen.



Schiffsbau (Hafen)

Der Spieler baut ein Schiff, vorausgesetzt, mindestens 1 Werft und 1 Marineakademie wurden bereits gebaut. Der Bau eines Schiffes kostet im Normalfall Münzen, die an den jeweiligen Erbauer von Werft und Marineakademie gezahlt werden.

- Eine zweite *Karavelle* (Schiff 2, ihr Laderaum fasst bis zu 4 Fässer) kostet den Spieler 6 Münzen; je zur Hälfte an die Erbauer von Werft und Marineakademie zahlbar.
- Die größere *Karacke* (Schiff 3, Laderaum bis zu 6 Fässer) kostet 8 Münzen; je zur Hälfte an die Erbauer von Werft und Marineakademie zahlbar).

Falls der Schiffsbauer selber bereits eine Werft oder Marineakademie gebaut hat, entfällt für ihn die jeweilige Zahlung.

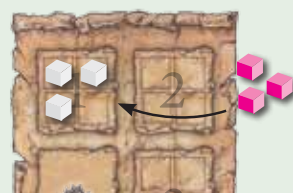
Sollte es 2 Werften oder/und 2 Marineakademien geben, erhält jeder Erbauer jeweils die halbe Zahlung (abgerundet). Ein Spieler kann nie mehr als 2 Karavelen und 1 Karacke besitzen.

Beispiel: Anna und Carl haben je eine Marineakademie, Beate hat eine Werft.

AKTIONSBEISPIEL

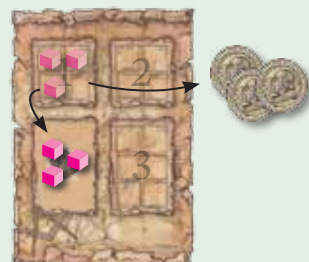


Carl sucht sich eine **Seefahrtaktion** aus und bezahlt dafür: Er bewegt sein Schiff vom Hafen zur Hochsee, wo er nach Hering fischen will. Er tauscht alle Salzfüßer (weiße Würfel) gegen Heringsfüßer (rosa Würfel).



Später in der Runde sucht er sich eine weitere **Seefahrtaktion** aus: Er bewegt sein Schiff zurück auf den Hafen von Rouen. Danach wählt er eine **Marktaktion**: Er verkauft die 3 Heringsfüßer auf dem Markt und verdient 12 Münzen ($3 \times 4=12$), der Würfel auf der Marktanzeige wird um 1 Feld nach unten verschoben.

Alternativ hätte er eine **Hafenaktion** bezahlen können, und die Heringsfüßer in sein Warenlager verlagern können.



Daniel baut eine Karavelle, und bezahlt 6 Münzen; Carl und Anna erhalten jeweils 1 Münze (weil abgerundet wird), Beate erhält 3 Münzen.

Wenn Anna eine Karacke baut, muss sie nur 4 Münzen (statt 8) bezahlen: Sie muss 0 Münzen für die Marineakademie bezahlen, da sie selbst eine gebaut hat, die 4 Münzen gehen an Beate (für deren Werft).



Fässer umladen (Hafen)

Der Spieler kann Fässer zwischen seinem Warenlager (auf seinem Spielerbogen) und den Schiffen im Hafen umladen. Dabei muss er die Kapazität seines Warenlagers beachten.

In der Anfangsstufe fasst das Warenlager 6 Fässer (erkennbar am Dépôtfeld). Erhöht der Spieler die Stufe seines Dépôts, fasst das Warenlager 15 Fässer; in der letzten Stufe fasst es 30 Fässer.

Falls das Fassungsvermögen des Warenlagers am Ende der Umladen-Aktion überschritten werden sollte, gehen überzählige Fässer verloren (nach Wahl des Spielers).

Beispiel: Annas Karavelle mit 4 Hering ist im Hafen. In ihrem Warenlager sind

3 Salzfüßer. Anna bezahlt eine Aktion „Fässer umladen“, lädt die 3 Salzfüßer auf die Karavelle und die 4 Heringsfüßer in ihr Warenlager.



Fässer verkaufen (Markt)

Der Spieler kann eine Sorte Fässer (Hering, Kabeljau oder Salz) auf dem Markt verkaufen. Die Fässer dürfen sich dazu auf seinen Schiffen im Hafen oder in seinem Warenlager befinden. Der Preis pro Fass ist auf der Marktanzeige ersichtlich. Nach dem Verkauf wird der Preisanzeiger pro 8 verkaufte Fässer (oder weniger) um einen Schritt nach unten verschoben (Achtung: 2 Schritte beim Spiel zu zweit).

Beispiel: Anna verkauft 6 Hering, während deren Marktpreis 5 beträgt (2. Reihe) und erhält 30 Münzen. Nach dem Verkauf verringert sich der Heringspreis um 1 Schritt auf 4 Münzen (3. Reihe).



Fässer kaufen (Markt)

Der Spieler kann eine Sorte Fässer vom Markt kaufen und in sein Warenlager legen. Der aktuelle Preis pro Fass wird nicht verändert. Sollte der Salzpreis bei 0 liegen, kann es für 1 Münze pro Fass gekauft werden.

Gebäude

Bei jedem Gebäude auf dem Spielplan befinden sich Felder, welche die Spieler mit einem ihrer Marker besetzen, wenn sie das jeweilige Gebäude erbauen oder ausbauen. Die Felder oder Felderzeilen sind mit einem Spielersymbol und einer Zahl versehen. Diese Zahl gibt an, welche Felder (oder Zeilen) je nach Spielerzahl benutzt werden dürfen.

- Zu zweit werden die Felder mit der „2“ benutzt,
- zu dritt werden die Felder benutzt, die mit „2“, „3“ und „3-4“ gekennzeichnet sind, und
- zu viert werden alle Felder benutzt.

Die Gebäude werden im Folgenden erklärt. Auf dem Spielplan sind Symbole eingezeichnet, die an die Besonderheiten der Gebäude erinnern sollen. Bis zu zwei große Symbole zeigen die Haupteigenschaften des Gebäudes an:



Ist die Kontur des Symbols gestrichelt, wirkt die Eigenschaft des Gebäudes sofort in der laufenden Runde.



Ist sie durchgezogen, wirkt sie erst am Spielende.

Die kleinen Symbole zeigen die jeweilige Auswirkung der Gebäudeeigenschaften an (Münzen, die man erhält, oder – im Fall der Gros-Horloge – zahlen muss).

Wichtig: Man besetzt immer zuerst das (nach Spielerzahl gültige) Feld, das den größten Vorteil bietet - erkennbar am daneben stehenden kleinen Symbol.



Saline: Immer beim Rundenende produziert die Saline jedes Spielers Salz.

Jeder Spieler beginnt mit einer Saline, die 3 Salzfüßer produziert.

Die zweite Ausbaustufe produziert 4 weitere Fässer (gesamt 7), die dritte Ausbaustufe produziert weitere 3 (10) und die vierte produziert weitere 2 (12).



Dépôt (Depot): Diese Anzeige gibt an, wie viele Fässer (Salz und/oder Fisch) ein Spieler im Warenlager auf seinem Spielerbogen maximal lagern kann.

Zu Spielbeginn kann ein Spieler dort bis zu 6 Fässer lagern.

Baut der Spieler sein Depot aus, kann er bis zu 15 Fässer lagern, mit einem weiteren Ausbau bis zu 30.

Wird die Depotkapazität überschritten, sind die überzähligen Fässer verloren. Jeder Spieler darf nur sein eigenes Warenlager benutzen, Fässer darf er nicht in fremde Warenlager legen.



Chantier Naval (Werft): Mit ihr kann man Schiffe bauen. Der Erbauer benutzt sie kostenlos. Jedes Mal, wenn ein Schiff gebaut wird, bekommt der Werft-Erbauer 3 Münzen pro Karavelle und 4 Münzen pro Karacke, wenn es nur einen Werft-Erbauer gibt, oder die Hälfte (abgerundet), wenn es zwei gibt.



Académie de la Marine (Marineakademie): Sie bildet Schiffskapitäne aus. Der Erbauer benutzt die Akademie kostenlos. Jedes Mal, wenn ein Schiff gebaut wird, bekommt der Akademie-Erbauer 3 Münzen pro Karavelle und 4 Münzen pro Karacke, wenn es nur einen Akademie-Erbauer gibt oder die Hälfte (abgerundet), wenn es zwei gibt.



Phare (Leuchtturm): Am Rundenende kann ein Erbauer des Leuchtturms ein durch Sturm oder Piraten beschädigtes Schiff reparieren. Alle Spielermarker werden dann vom Laderaum des Schiffs auf dem Spielerbogen weggenommen.

Bei Spielende erhalten die Erbauer des Leuchtturms 2 Münzen pro Schiff in ihrem Besitz.



Saint-Maclou: Spieler, die diese Kirche gebaut haben, stehen unter dem Schutz ihres Heiligen. Ihre Schiffe sind vor Piraten geschützt (die Piraten bleiben für andere Spieler jedoch gefährlich).

Bei Spielende erhält der erste Erbauer der Kirche 6 Münzen, der zweite 3.



Notre-Dame: Wer diese Kathedrale baut, setzt einen Marker ganz links auf eins der Felder der Gebäudeanzeige. Baut der Spieler die Kathedrale aus, versetzt er seinen Marker um ein Feld nach rechts. Bei Spielende erhält der Spieler die in der Spalte seines Markers angegebene Summe an Münzen. Wer die Kathedrale z.B. nur einmal gebaut hat, bekommt 5 zusätzliche Münzen bei Spielende; wer sie einmal ausgebaut hat, bekommt 11 Münzen usw. Nur eine begrenzte Anzahl Spieler kann die letzten drei Positionen auf dieser Gebäudeanzeige erreichen (45, 55, 70). Nur ein einziger Spieler kann z.B. im Spiel zu

viert 70 Münzen erreichen, wenn er die Kathedrale baut und 7x ausbaut.

Beispiel: Im Spiel hat Anna Notre-Dame zwei Mal ausgebaut. Bei Spielende erhält sie 18 zusätzliche Münzen.



Vitraux de Notre-Dame (Kirchenfenster): Wenn ein Spieler die Position +18 auf der Notre-Dame-Anzeige erreicht hat, darf er auch die Kirchenfenster der Kathedrale bauen. Bei Spielende (vier Spieler) erhält der erste, der sie gebaut hat, 10 zusätzliche Münzen, der zweite 7 und der dritte 5 Münzen.

Beispiel: Anna hat im Spiel zu dritt als erste die Kirchenfenster gebaut, daher erhält sie bei Spielende 7 Münzen extra.



Bureau des Finances (Finanzamt): Wer das Finanzamt baut, erhält zusätzliche Münzen beim Verkauf von Fässern.

Der erste Erbauer erhält jedes Mal, wenn er Fässer auf dem Markt verkauft, 3 zusätzliche Münzen.

Der zweite Erbauer erhält 2 Münzen pro Verkauf zusätzlich.

Die Verkäufe anderer Spieler erzeugen für die Erbauer des Finanzamts jedoch keine Einkünfte.



Auberge (Gasthaus): Am Ende der Runde erhalten die Erbauer eines Gasthauses 2 Münzen plus je 1 Münze pro Spieler ohne Gasthaus.

Beispiel: Im Spiel zu viert haben Anna und Beate je ein Gasthaus. Bei Rundenende bekommen beide je 4 Münzen (2 für das Gasthaus selbst und 2 für die beiden Spieler, die kein Gasthaus erbaut haben).



Banque (Bank) & Salle des Coffres (Tresorraum): Ohne die Bank darf ein Spieler am Ende der Runde

höchstens 40 Münzen besitzen.

Baut er jedoch eine Bank, darf er am Ende der Runde bis zu 80 Münzen besitzen.

Außerdem erzeugt die Bank am Ende der Runde 1 Münze Zinsen pro 20 Münzen, die ein Spieler besitzt (abgerundet).

Beispiel: Anna hat eine Bank und 45 Münzen. Am Ende der Runde erhält sie 2 zusätzliche Münzen (1 pro 20 Münzen).

Um den **Salle des Coffres** zu bau-

en, muss der Spieler bereits eine Bank gebaut haben. Er erlaubt dem Spieler, beliebig viele Münzen zu besitzen.

Außerdem erzeugt dieser Tresorraum am Ende der Runde 1 Münze Zinsen pro 10 Münzen, die ein Spieler besitzt (abgerundet). Dies ersetzt die Zinsen von der Bank.



Hôtel de Ville (Rathaus): Wurde mindestens eine Bank gebaut, kann auch das Hôtel de Ville gebaut werden.

den.

Bei Spielende (4 Spieler) erhält der erste Spieler, der es gebaut hat, 3 zusätzliche Münzen, plus 1 Münze pro eigenem Gebäude in der Stadt.

Der zweite, der es baut, bekommt nur noch 1 Münze pro eigenem Gebäude in der Stadt, der dritte nur noch 1 Münze pro zwei eigene Gebäude in der Stadt (abrunden).

Beim Spiel zu dritt können nur zwei Spieler das Rathaus bauen, beim Spiel zu zweit nur einer.

Salinen und Depots zählen nicht als Gebäude, Notre-Dame nur als einzelnes Gebäude.



Gros-Horloge: Wer diesen Uhrturm baut, kann in einem Zug zwei aufeinanderfolgende Aktionen *unterschiedlicher* Aktionsart ausführen.

Die erste Aktion kostet das Übliche, die zweite den normalen Preis plus 3 Münzen für den ersten Besitzer des Uhrturms (bei 3 oder 4 Spielern), und 5 Münzen für den zweiten.

Man darf den Uhrturm nur einmal pro Runde benutzen. Um sich das zu merken, versetzt man seinen Marker bei Benutzung nach rechts auf die Abbildung des Gebäudes.

Beispiel: Die Aktionsart „Seefahrt“ steht bei 0, „Hafen“ bei 3. Beate ist die erste Besitzerin des Gros-Horloge. Sie darf ihn benutzen und eine Seefahrtaktion für 0 ausführen und sofort daran anschließend eine Hafenaktion für 6 (3 für die normalen Kosten plus 3).



Fierste St. Romain: Durch dieses Gebäude ist man nicht vom Ereignis „schlechter Fang“

betroffen.

Außerdem darf der erste Erbauer sich am Ende jeder Runde 2 verdeckte Ereigniskärtchen ansehen (auch vom Extrastapel) und sie danach untereinander austauschen, wenn er möchte.

Der zweite darf sich lediglich 1 Kärtchen ansehen, ohne es zu tauschen.

Ereigniskärtchen

Die Ereigniskärtchen auf der Rundenanzeige zeigen die Preisänderung für jede Fässerart, die Wetterbedingungen und manchmal bestimmte



Ereignisse.

Mögliches Wetter:



Ruhige See:

Keine Auswirkung.

Sturm: Fährt ein Schiff in die Hochsee, wird es beschädigt und seine Ladekapazität um 1 verringert. Der Schaden wird verdeutlicht, indem man einen Spielmarker auf eins der Ladefelder des Schiffes legt.



Zusätzliche Ereignisse können sein:

Piraten: Das erste Schiff, das in die Hochsee fährt, wird von Piraten angegriffen und erleidet 2 Schäden (s.o.). Alle anderen Schiffe, auch die von anderen Spielern, sind nicht betroffen.



Schlechter Fang: Fährt ein Schiff in die Hochsee, wird ein Salzfass in den Vorrat zurückgelegt, ohne in Fisch umgewandelt zu werden.

Materialbegrenzung

Fisch und Salz sind unbegrenzt (falls nötig, benutzt man die x4-Holzwürfel, die in jeder Hinsicht als 4 einzelne Würfel gelten). Wenn ein Chip auf der Münzanzeige über 100 kommen sollte, legt man zur Erinnerung einen Spielmarker auf den Chip).

2 oder 3 Spieler

Zu zweit hat Kabeljau im Spiel keine Bedeutung. Außerdem wird der Marktanzeiger immer um 2 Schritte statt 1 bewegt. Es gelten nur die Gebäudefelder, die mit dem Symbol für 2 Spieler versehen sind, daher können die Gebäude seltener gebaut werden (*Depot, Saline, Gasthaus, Bank, Tresorraum, Leuchtturm* und *Notre-Dame* jeweils 2 Mal, die übrigen je 1 Mal).

Alle übrigen Regeln bleiben gleich.

Zu dritt gelten die Regeln des Spiels zu viert, allerdings stehen nur die Gebäudefelder mit dem Symbol für 2 und 3 Spieler zur Verfügung. Die Gebäude sind entweder 3 Mal vorhanden (*Depot, Saline, Gasthaus, Phare, Bank, Tresorraum, Leuchtturm* und *Notre-Dame*), die übrigen nur 2 Mal.

Historische Anmerkung

Als Giovanni Caboto 1497 die Gewässer vor Neufundland befuhr, war er von deren Fischreichtum überwältigt. Kabeljau, der heute dort fast ausgerottet ist, konnte gefangen werden, indem man einfach einen Korb zu Wasser ließ. Der Kabeljau-Fang wurde verarbeitet, an Bord eingesalzen und zum Verkauf nach Rouen zurück gebracht.

Zu Beginn des 16. Jahrhunderts war Rouen der wichtigste französische Hafen und eine der reichsten Städte Frankreichs.

Die Kathedrale Notre-Dame in Rouen ist eines der schönsten Bauwerke der Gotik und wurde von Claude Monet auf vielen Gemälden verewigt.

Die Gros-Horloge ist ein schöner, mittelalterlicher Uhrturm.

Saint Maclou ist eine kleine, sehr auffallende gotische Kirche, mit dem charakteristischen, mittelalterlichen Beinhaus.

Fierste Saint Romain ist ein kleines Gebäude, das die Reliquien des Hl. Romanus birgt, des Schutzpatrons von Rouen.

Impressum

Autor: **Marco Pranzo**

Illustrationen: **Lamberto Azzariti**

Redakteur/Produzent: **Michele Quondam**

Deutsche Übersetzung und Layout: **Michael Kröhnert**

Der Autor bedankt sich bei allen Spieltestern, ganz besonders bei der RomaGameDesign-Gruppe (Virginio, Flaminia, Davide, Carlo, Claudia, ...), dem InventoriDiGiochi-Forum (Paolo, Francesco, Daniele, Paolo ...) und der VermeIena-Spielgruppe (Luca, Giacomo, Vittorio, Riccardo), Luca, Michele, Mauro, Luca, Gavin.

giochix.it

Published by Inmedia Srl, Rome, Italy
© 2011. All rights reserved