

# Die Werft (für 4 Mitspieler)

## Startaufstellung

### 1. Je Spieler

- 1 Werftplan
- 6 Gulden
- 6 zufällige Regierungsaufträge, 3 blaue und 3 grüne
- 1 Güterzug mit allen 3 Arten von Rohstoffen
- In Spielerfarbe:
  - 1 Punkte-Scheibe
  - 1 Schiffsfigur
  - 1 Pöppel

### 2. Allgemein

- 2 Spielpläne - waagrecht oder senkrecht aneinander
- Schiffsplättchensätze - jeweils gemischt und verdeckt
  - Bug: links, 5 offen darunter
  - Mittelteile: Mitte, II-Teile nach unten, I-Teile darüber, 10 offen darunter
  - Heck: rechts, 5 offen darunter
- Güterüge mischen, verdeckt nach ganz links, 5 offen darunter
- Kanäle mischen, verdeckt nach ganz rechts, 5 offen darunter
- Spieler-Punkt-Scheiben auf 0
- Ausrüstungs- und Crew-Marker in entsprechenden Felder
- Geld in die Mitte der Aktionsleiste
- Aktionsplättchen auf Aktionsleiste
  - 4 Aktionsplättchen auf die entsprechend markierten Felder
  - Restliche 4 Aktionsplättchen zufällig dazwischen
- Zeitanzeiger auf Feld 4
- Ausrüstungsmarker zufällig auf eines der 4 Felder
- Crew-Marker zufällig auf eines der 4 Felder
- Handelsmarker auf das dunkel-graue Feld
- Arbeitskraftmarker zufällig auf eines der 8 Felder
- Arbeitskraftkarten
  - nach Rückseite sortieren und dunkelbraune Karten mischen
  - dunkelbraune Karten offen zufällig um die Arbeitskräfteskala verteilen
  - *Im 1. Spiel: so umsordieren, dass in jeder 3er Gruppe entweder 1 grüner Anwerber oder 1 brauner Ingenieur liegt*
  - hellbraune Karten offen auf das exakte Gegenstück legen

## 0 Allgemeines

- Falls ein Stapel (Kanal-)Plättchen aufgebraucht ist, werden die benutzten Plättchen eingesammelt (ggfs. deren Anzahl für den jeweiligen Spieler notiert), neu gemischt und zu einem neuen Stapel eingesetzt
- Falls Marker oder Gulden ausgehen, wird „geeigneter“ Ersatz verwendet
- Alles außer Regierungsaufträgen sichtbar

## I Spielzug

### 1. Altes Aktionsplättchen versetzen

- *Erster Zug: überspringen*
- Figur aufnehmen und Aktionsplättchen auf das erste freie Feld vor allen anderen Plättchen legen
  - Falls Aktionsplättchen das führende Plättchen ist, wird dieses ein Feld vorgesetzt
  - Falls das letzte Plättchen vom führenden eingeholt werden sollte (1 Feld muss mindestens vor dem führenden Plättchen frei bleiben), wird das letzte Plättchen (und ggfs. davorliegende ebenfalls) ein Feld vorgesetzt

### 2. Neue Aktion wählen

- *Erster Zug: Auf beliebiges unbesetztes Aktionsplättchen setzen*
- Unbesetztes Aktionsplättchen wählen, aber:
  - **nicht** das führende, gerade versetzte Plättchen
  - Aktion muss ausführbar sein

### 3. Einkünfte kassieren

- *Erster Zug: 1. Spieler erhält nichts, alle anderen soviele Gulden, wie Spieler-Figuren vor ihnen stehen*
- Pro Spieler-Figur vor der eigenen Figur je 1 Gulden
- Falls hinterster Platz: zusätzlicher Bonus von 1 Gulden für je 3 Leer-Felder vor dem eigenem und dem nächsten Aktionsplättchen (besetzt oder frei)

### 4. Aktion ausführen

- Gewählte Aktion sowie - vorher oder nachher - gegen Zahlung von 6 Gulden **eine** weitere **beliebige** Aktion - außer der aktuell gewählten - ausführen
- Aktion **muss** ausgeführt werden (notfalls auch für den Spieler ungünstig)
  - **Schiffsbau**
    - 1-3 beliebige Schiffsplättchen kaufen (0-2 Gulden/Plättchen) und auf ein leeres Werft-Feld legen. Freie Spielplanfelder mit darüber liegenden Schiffen bzw. neuen vom Stapel auffüllen
      - Plättchen dürfen nie versetzt werden (Fertiges Schiff verlässt die Werft)
      - **Alle** Felder der Werft nur besetzen, wenn dabei mindestens 1 Schiff fertig wird
      - Nicht auf Felder legen, auf denen das Plättchen **nie** Teil eines Schiffes werden kann
  - **Rohstoffe**
    - 1 beliebigen Güterzug kaufen (0-2 Gulden). Freies Feld mit darüber liegenden Zügen bzw. neuem vom Stapel auffüllen
  - **Kanal mieten**
    - 1 beliebigen Kanal kaufen (0-2 Gulden)

und vorhandenes Kanalsystem erweitern. Freie Spielplanfelder mit darüber liegenden Kanälen bzw. neuem vom Stapel auffüllen.

- Falls Kanalplättchen ausgehen, benutzte einsammeln (vorher Anzahl notieren), mischen und neuen Stapel bilden
- Schiffsfigur auf das erste Feld des Kanals stellen
- Neue Kanalplättchen an bereits liegende anlegen
- Plättchen sowie Schiffsposition und -richtung dürfen nicht verändert werden
- **Ausrüstung herstellen**
  - Ausrüstungsmarker 1 Feld im Uhrzeigersinn weiterstellen
  - Marker ggfs. für 1 Gulden/Feld weiterbewegen
  - Angezeigte Ausrüstung nehmen und in der Werft lagern
- **Crew anheuern**
  - Crewmarker 1 Feld im Uhrzeigersinn weiterstellen
  - Marker ggfs. für 1 Gulden/Feld weiterbewegen
  - Angezeigtes Crewmitglied bzw. Schiffschraube nehmen und in der Werft lagern
- **Arbeitskraft einstellen**
  - Arbeitskraftmarker 1 Feld im Uhrzeigersinn weiterstellen
  - Marker ggfs. für 1 Gulden/Feld weiterbewegen
  - 1 Arbeitskraft aus der angezeigten Gruppe nehmen und offen vor sich ablegen - ggfs. 1 Gulden bezahlen
  - Keine identischen Arbeitskräfte besitzen
- **Rohstoffhandel**
  - Rohstoffmarker 1 Feld im Uhrzeigersinn weiterstellen
  - 1 Güterzug nutzen: Jeden Waggon des Zuges entweder zum aktuellen Preis verkaufen oder lt. Angabe tauschen
  - Für identische Ladungen dürfen nicht die gleichen Dinge erworben werden. Verkauf ist aber stets möglich.
- **Subventionen**
  - 2 Gulden von der Bank kassieren

### 5. Jungfernfahrt machen

- Jedes fertige Schiff (1 Bug, 1 Heck, mindestens 1 Mittelteil und keine Lücken) **muss** die Werft verlassen
- Geschwindigkeit ermitteln
  - Schiff mit mindestens 1 Schornstein **und** 1 Schiffsschraube hat eine Grundgeschwindigkeit von 4. Jede zusätzliche Ausrüstung (Segel, Schornstein, Schiffsschraube) erhöht die Geschwindigkeit um 1
  - Fehlen Schornstein oder Schiffsschraube (oder beide), beträgt die Grundgeschwindigkeit 1. Jede Schiffsschraube, jedes Segel und je zwei Schornsteine erhöhen die Geschwindigkeit um 1
- Ungültiges Schiff: Schiff ohne Kapitän oder ein Kanalsystem, das zu kurz für die Geschwindigkeit ist, wird ohne Wertung in die Schachtel gelegt
- Gültiges Schiff (Kapitän **und** genügend langer

Kanal): Schiff kann mit Ausrüstung und Crew aus der Werft versehen werden

- Ausrüstung nur an den vorgesehenen Plätzen
- Jedes Crew-Mitglied - außer **einem** Kapitän - benötigt eine Kajüte
- Schiffsfigur wird entsprechend der Geschwindigkeit bewegt
- Wertung
  - Pro Crewmitglied (inkl. Kapitän): 1 Punkt
  - Pro Lastkran oder Kanone: 2 Punkte
  - Pro Geschwindigkeit: 1 Punkt
  - Jungfernfahrt
    - Je nach Beauftragten, für jedes Merkmal: 1 Punkt:
      - Soldat **oder** Kanone
      - Kaufmann **oder** Lastkran
      - Schiffslaterne
      - Rettungsboot
      - Rettungsring
    - Blaues Band, pro zurückgelegtem Feld für letztes Blaues Band: 1 Punkt
- fertiges Schiff bleibt liegen, Ausrüstung und Crew können nicht wieder verwendet werden
- Schiffsfigur bleibt auf dem erreichten Feld liegen
- Jede **durchquerte** Kanalkarte sowie fertige Schiffe werden als Stapel **beim Spieler** abgelegt
- Kanalkarten ohne Verbindung zurücklegen

## II Zeitleiste

- Sobald das führende Plättchen auf dem Startfeld landet und der aktive Spieler seinen Zug beendet hat, wird der Zeitanzeiger um 1 Feld nach unten versetzt.
- **Wird der Zeitanzeiger auf die „2“ versetzt, muss jeder Spieler 2 grüne und 2 blaue Regierungsaufträge verdeckt ablegen.**

## III Spielende

- Das Spiel ist (vorläufig) zu Ende, wenn der Zeitanzeiger das letzte Feld erreicht oder wenn das letzte Bug-, Heck- oder Mittelteil-Plättchen aufgedeckt wird
  - Bei einem Ende durch fehlende Schiffsplättchen wird noch solange weitergespielt, bis jeder gleich oft an der Reihe war
- Schlussaktion(en)
  - Beginnend beim Startspieler, darf sich jeder noch eine beliebige Aktion aussuchen (und ausführen)
    - Keine Zusatzaktion möglich
    - Ggfs. wird auch eine Jungfernfahrt für jedes fertig gestellte Schiff durchgeführt
  - Beginnend beim Startspieler, erhält jeder eine letzte Chance, ein Schiff fertig zustellen: Falls nur noch **ein** Plättchen zur Fertigstellung benötigt wird, darf dieses wie üblich gekauft und eine Jungfernfahrt durchgeführt werden
  - Falls für eine dieser beiden Aktionen, die benötigten Schiffsplättchen nicht mehr vorhanden sind, erhält man diese kostenlos (als virtuelles Plättchen)
  - Bonuspunkte für Regierungsaufträge und Arbeitskraftkärtchen (Händler) addieren
  - Gewinner: Höchste Punktzahl. Bei Gleichheit zählen die Gulden

## Anhang

### Arbeitskräfte

- Ingenieur
  - Kosten: 1 Gulden
  - Bei Aktion *Ausrüstung herstellen*, 1 zusätzliches Teil - wie angegeben
- Anwerber
  - Kosten: 1 Gulden
  - Bei Aktion *Crew anheuern*, 1 zusätzliches Crewmitglied bzw. Schiffsschraube - wie angegeben
- Händler
  - Bei Aktion *Rohstoff-Handel*, 1 zusätzlicher Gulden
  - Höherstufigen Händler erst nach dem niederstufigen erwerben - insgesamt 2 zusätzliche Gulden
  - 1 bzw. 3 Bonuspunkte bei Spielende
- Handwerker
  - Crew ohne Kajüte bzw. Ausrüstung ohne Einbaustelle nutzen - jeweils angegebene Anzahl
  - Crew bzw. Teile aus dem eigenen Vorrat (eigene Werft)
- Steuermann
  - Geschwindigkeits-Bonus: +1
- Takler
  - Jedes Paar Segel gibt einen Geschwindigkeits-Bonus: +1
- Buchhalter
  - Bei Verschieben des Markers für *Ausrüstung herstellen* oder für *Crew anheuern*, darf der Marker 1-2 Felder kostenlos weitergeschoben werden
- Vorarbeiter
  - Bei Verschieben des Markers für *Arbeitskraft einstellen*, darf der Marker 1-3 Felder kostenlos weitergeschoben werden

### Regierungsaufträge

- **Punkte** für bestimmte Kombinationen/Anzahlen von Ausrüstung bzw. Crew
- blaue
  - 3 für jedes Paar aus Lastkran und Kaufmann auf einem Schiff
  - 3 für jedes Paar aus Kanone und Soldat auf einem Schiff
  - 3 für jedes Paar Segel auf einem Schiff
  - 3 für jedes Paar Schornsteine auf einem Schiff
  - 0, 2, 4, ... für 1, 2, 3, ... Kaufleute in der Flotte
  - 0, 2, 4, ... für 1, 2, 3, ... Soldaten in der Flotte
  - 3, 6, 9, ... für 1, 2, 3, ... Offiziere (**nicht** Kapitäne) in der Flotte
  - 3, 6, 9, ... für 1, 2, 3, ... Schiffsschrauben in der Flotte
  - 6 für jedes Schiff mit: 1+ Segel **und** 1+ Schornstein **und** 1+ Schiffsschraube
  - 8 für jedes Schiff mit: 1+ Kaufmann **und** 1+ Soldat **und** 1+ Kanone **und** 1+ Lastkran
  - 1, 2, 3, 4, 6, 8, 11, 15 für Unterschiede aus: 5 Ausrüstungen, 3 Crew (ohne Kapitän)
  - 3 für jede vollständig benutzte Kanalkarte
- grüne
  - 1, 2, 4, 6, 8, 12, 13, 14, ... für 1, 2, 3, ... Rettungsringe in der Flotte
  - 1, 2, 4, 6, 8, 12, 13, 14, ... für 1, 2, 3, ... Schiffslaternen in der Flotte
  - 1, 2, 4, 6, 8, 12, 13, 14, ... für 1, 2, 3, ... Rettungsboote in der Flotte
  - 1, 4, 9, 16, 24, 32 für 1, 2, 3, ... Schiffe in der Flotte
  - 1, 8, 15, 22 für 1, 2, 3, ... Schiffe in der Flotte, die aus exakt 5 Teilen bestehen
  - 3, 10, 17 für 1, 2, 3 Schiffe in der Flotte, die aus exakt 6 Teilen bestehen
  - 5, 12 für 1, 2 Schiffe in der Flotte, die aus mindestens 7 Teilen bestehen
  - 5 für jedes Schiff in der Flotte mit allen 3 Sicherheitsmerkmalen (Rettungsring, -boot, Schiffslaterne)
  - 8, 13, 18 für eine Flotte, die aus 16+, 19+, 22+ Teilen besteht
  - 1, 2, 3, 4, 6, 8, 10, ... für 1, 2, 3, ... Arbeitskräfte
  - 2 für jedes blaue, gelbe oder orangefarbenes Arbeitskraftplättchen
  - 1, 2, 4, 6, 8, 12 für 1, 2, 3, ... unterschiedliche Arbeitskraftplättchentype (unterschiedliche Farbe, höher- oder niedrigstufiger Händler)