

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 gebraucht 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)