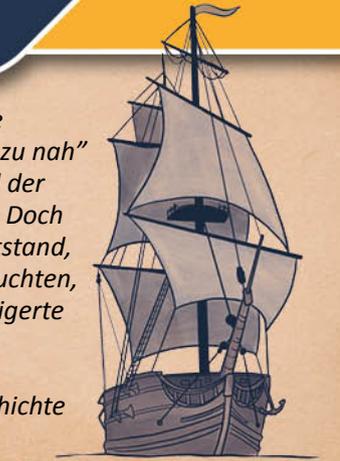


RIVAL CITIES

Altona gegen Hamburg

Thema und Ziel des Spiels

*Als im 16. Jahrhundert das kleine Fischerdorf **Altona** seine Anfänge nahm, wurde ihm etwas salopp bescheinigt, „all zu nah“ der althehrwürdigen Hansestadt **Hamburg** zu liegen ... und der Legende nach ist dies der Ursprung des Namens „Altona“. Doch schon bald wuchs Altona so rasant, dass eine Rivalität entstand, bei der sich die zwei Städte unablässig zu übertrumpfen suchten, sei es durch den Ausbau ihrer Handelsflotten, durch gesteigerte Warenproduktion oder durch taktische Prozessführung. Als Altona 1937 schließlich ein Teil von Hamburg wurde, hatten die beiden Städte eine lange, eng verwobene Geschichte hinter sich, bei der ihr jeweiliges Schicksal oftmals auch genau anders herum hätte verlaufen können.*



In *Rival Cities* lenkt jede Person die Geschehnisse einer dieser Nachbarstädte und versucht dabei, in einem der 4 Erfolgsbereiche (Ansehen, Prozesse, Schiffe oder Bündnisse) einen uneinholbaren Vorsprung herauszuarbeiten. Die Stadt, der das gelingt, gewinnt sofort das Spiel. Dadurch entsteht ein spannungsgeladenes Vor und Zurück, bei dem es auf die Kunst der Ablenkung ebenso ankommt wie auf die Fähigkeit, die Möglichkeiten des Spielplans und die gegnerischen Absichten zu lesen.

1 Spielplan



15 Grund-Aktionskarten



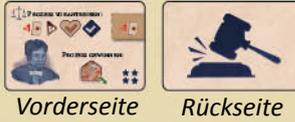
24 Spezial-Aktionskarten



8 Bündniskarten



10 Prozesskarten



1 Spielübersicht



21 Schiffskarten



1 Saisonende-übersicht



48 Waren



12 Briefe



12 Manufakturen



3 Prozessplättchen



12 Sternmarker



1 Tintenfass



1 Ansehensmarker



3 Prozessmarker



1 Glockenmarker



4 Aufbewahrungsboxen



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Spielvorbereitung

- 1 Entscheidet euch zunächst, wer von euch Hamburg (rot) und wer Altona (blau) spielt. Legt den **Spielplan** anschließend so zwischen euch, dass jeweils dasjenige Ende der **Ansehensleiste** zu euch zeigt, auf dem euer jeweiliger Stadtname steht. Für den Rest des Spiels verkörpert ihr nun die entsprechende Stadt (und werdet auch fortan so bezeichnet).



- 2 Legt die **Saisonendeübersicht** passgenau dort am Spielplanrand an, wo sich die **Glocke** befindet. Legt dann den **Glockenmarker** auf diese Glocke.



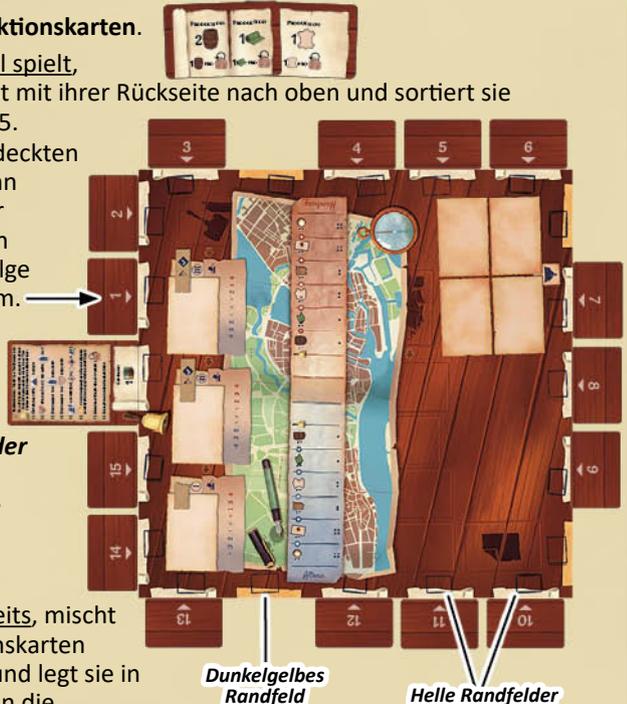
- 3 Nehmt die 15 **Grund-Aktionskarten**.

Falls ihr zum ersten Mal spielt, dreht ihr diese zunächst mit ihrer Rückseite nach oben und sortiert sie aufsteigend von 1 bis 15.

Legt dann diese 15 verdeckten Karten (im Uhrzeigersinn und ausgehend von der Saisonendeübersicht) in aufsteigender Zahlenfolge um den Spielplan herum.

Dabei kommt an jedes der 15 freien **hellen Randfelder** je eine Karte (die vier **dunkelgelben Randfelder** lasst ihr zunächst frei). Dreht im Anschluss alle 15 Karten mit der Vorderseite nach oben.

Kennt ihr das Spiel bereits, mischt ihr die 15 Grund-Aktionskarten stattdessen gut durch und legt sie in zufälliger Reihenfolge an die 15 freien hellen Randfelder offen an.



4



Mischt die 24 **Spezial-Aktionskarten** und legt sie als verdeckten **Aktionsstapel** auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan (a).

Zieht von dem Aktionsstapel dann 4 Karten und legt je eine offen an jedes der 4 dunkelgelben Randfelder (b) an.



Lasst neben der Saisonendeübersicht Platz für den **Spezial-Aktions-Ablagestapel** (c), der im Laufe des Spiels entstehen wird.



5



Mischt die 21 **Schiffskarten**. Zählt dann 10 Karten davon verdeckt ab und legt sie als verdeckten **Schiffsstapel** auf das entsprechende Feld des Spielplans (d). Die übrigen 11 Schiffskarten sind aus dem Spiel und kommen unesehen in die Schachtel zurück. Deckt dann vom verdeckten Schiffsstapel 4 Karten auf und legt je eine davon offen auf jedes der 4 **Schiffsfelder** des Spielplans (e).

6



Mischt die 8 **Bündniskarten**, zieht 4 davon und legt sie offen auf die 4 **Bündnisfelder** auf dem Spielplan (f). Die restlichen 4 sind aus dem Spiel und kommen in die Schachtel zurück.

7



Mischt die 10 **Prozesskarten**. Zählt 7 Karten davon verdeckt ab und legt sie als verdeckten **Prozessstapel** auf das entsprechende Feld des Spielplans (g). Die übrigen 3 Prozesskarten sind aus dem Spiel und kommen unesehen in die Schachtel zurück. Deckt dann vom verdeckten Prozessstapel 3 Karten auf und legt je eine davon offen auf jedes der 3 **Prozessfelder** des Spielplans (h).

8 Legt unterhalb jeder der 3 offenen Prozesskarten je ein **Prozessplättchen** so an, dass die auf dem Spielplan aufgedruckten Zahlen durch die Ausstanzungen der Prozessplättchen zu sehen sind.

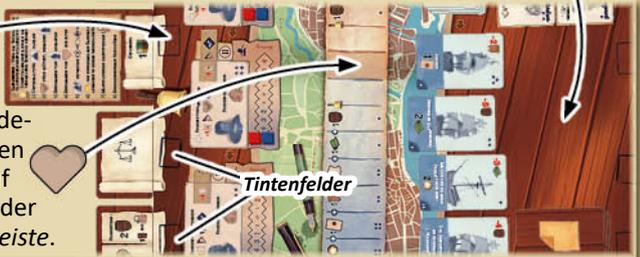
Stellt dann auf die 0 in der Mitte jedes Prozessplättchens je einen **Prozessmarker**.



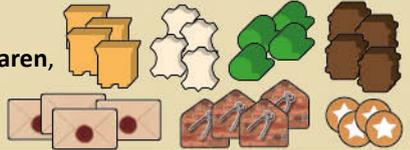
9 Legt die **Spielübersicht** auf die leere Holzfläche des Spielplans. Auf der Übersicht sind der Ablauf eines Spielzuges sowie die Endbedingungen in Kurzform erläutert.



10 Stellt das **Tintenfass** auf das **Tintenfeld** neben der Saisonendeübersicht und legt den **Ansehensmarker** auf das neutrale Feld in der Mitte der **Ansehensleiste**.



11 Bildet neben dem Spielplan einen allgemeinen **Vorrat**, in dem ihr die 48 **Waren**, die 12 **Briefe**, die 12 **Manufakturen** und die 12 **Sternmarker** bereitlegt.



12 Dann nimmt sich jede Stadt aus dem Vorrat jeweils 1 Manufaktur und legt diese mit der Zange nach oben vor sich ab.



13 Bestimmt per Zufall, welche Stadt als Startstadt das Spiel beginnen soll. Diese nimmt sich 1 Bier und 1 Ware ihrer Wahl aus dem Vorrat und legt beide als persönlichen Vorrat vor sich ab. Der persönliche Vorrat jeder Stadt wird fortan als ihr **Lager** bezeichnet. Im Gegenzug nimmt sich dann die andere Stadt 2 Bier und 1 Ware ihrer Wahl aus dem Vorrat und legt diese in ihr Lager. *(Falls du nicht weißt, welche zusätzliche Ware du wählen sollst, nimm am besten 1 Möbel, da es am wertvollsten ist.)*



Im Anschluss führt die Startstadt ihren ersten Spielzug aus.

Spielablauf

Bei *Rival Cities* führt ihr immer abwechselnd je einen Spielzug aus. Die Stadt, die an der Reihe ist, zieht dabei das Tintenfass entlang der Aktionskarten im Uhrzeigersinn vorwärts. Je nachdem, auf welchem Tintenfeld sie mit dem Fass stehen bleibt, führt sie dann Aktionen durch. Sobald eine Stadt das Tintenfass über die Glocke zieht, unterbricht ihr das Spiel und handelt das **Saisonende** ab. Danach setzt die Stadt ihren Spielzug fort. Das Spiel endet nach dem Saisonende, in dem mindestens eine der Endbedingungen erreicht ist (was spätestens nach dem siebten Saisonende der Fall ist). Dann gewinnt die Stadt, die die meisten Sterne vorweisen kann.

Zumeist endet das Spiel jedoch vorzeitig mit einem **Sofortsieg** einer Stadt. Das kann auf 4 Arten geschehen:

- Die Stadt besitzt 3 **Schiffskarten** mehr als die andere.
- Die Stadt gewinnt ihren dritten Prozess (und besitzt somit 3 **Prozesskarten**).
- Die Stadt besitzt alle 4 **Bündniskarten**.
- Der Ansehensmarker erreicht auf der **Ansehensleiste** das Feld mit dem Namen der Stadt.

Der eigene Spielzug

Wenn du mit deinem Spielzug an der Reihe bist, **musst** du zunächst das Tintenfass entlang der Tintenfelder **im Uhrzeigersinn** vorwärts ziehen. Du musst es mindestens zum nächsten Tintenfeld bewegen, darfst es aber theoretisch auch beliebig weit vorwärts ziehen. Je weiter du es allerdings ziehst, desto mehr Waren kostet es dich:

Ziehst du es ein oder zwei Felder vorwärts, kostet es dich nichts. Ab dem dritten Feld musst du dafür jedoch Waren aus deinem Lager in den Vorrat zahlen: Das dritte Feld kostet eine Ware, das vierte kostet ebenfalls eine Ware und jedes weitere Tintenfeld kostet dich je 2 Waren. Welche Waren du dafür bezahlst, ist vollkommen dir überlassen, du kannst jedoch niemals auf ein Feld ziehen, das du zu diesem Zeitpunkt nicht bezahlen kannst.



Beispiel: Bewegst du das Tintenfass (a) zu Tintenfeld ① oder ②, kostet dich das nichts. Möchtest du es jedoch zu Tintenfeld ⑥ bewegen, kostet dich das insgesamt 6 beliebige Waren aus deinem Lager: 1 Ware für Feld ③ + 1 Ware für Feld ④ + 2 Waren für Feld ⑤ + 2 Waren für Feld ⑥.



Nachdem du das Tintenfass bewegt und alle eventuellen Kosten dafür bezahlt hast, handelst du das Tintenfeld ab, auf dem das Fass nun steht.

Dabei musst du dich für eine der folgenden 4 Optionen entscheiden:

Option A: Du nutzt die dortige Aktionskarte, indem du deren Aktion/en ausführst (*siehe unten*). Nachdem du die Karte genutzt hast, bleibt sie an ihrem Platz liegen.



oder

Option B: Du spielst 1 Spezial-Aktionskarte von deiner Hand, führst deren Aktion/en aus und legst sie dann offen auf den Spezial-Aktions-Ablagestapel.



oder

Option C: Du legst 1 Brief aus deinem Lager in den Vorrat zurück und darfst nun **sowohl** Option A **als auch** Option B ausführen. Ob du erst A und dann B oder umgekehrt ausführst, ist dir überlassen. (Du musst jedoch die Karten getrennt voneinander abhandeln, darfst ihre Aktionen also nicht miteinander vermischen.) Den Brief musst du in jedem Fall vor dem Nutzen beider Karten abgeben (und nicht etwa erst, nachdem du ihn durch eine davon erworben hast).



oder

Option D: Sollte die Aktionskarte, die neben dem Tintenfass liegt, eine Spezial-Aktionskarte sein, darfst du sie verdeckt auf die Hand nehmen. Das heißt, du nutzt sie jetzt nicht, kannst sie aber in einem späteren Zug einsetzen (*siehe Option B*). Das leere Randfeld neben dem Tintenfass bleibt vorerst leer. Grund-Aktionskarten können nie auf die Hand genommen werden.



Nachdem du eine dieser Optionen ausgeführt hast, ist die andere Stadt mit ihrem Spielzug an der Reihe.

Die Aktionen auf den Aktionskarten

Jede Aktionskarte zeigt eine oder mehrere Aktionen.

Ist es eine *geteilte Aktionskarte* (zu erkennen an dem Riss), musst du dich für eine ihrer beiden Hälften (links oder rechts) entscheiden.



Ansonsten darfst du immer alle Aktionen, die auf der Karte abgebildet sind, in beliebiger Reihenfolge ausführen. Aktionen, die du nicht ausführen kannst oder möchtest, lässt du verfallen.



Aktion: Produktion

Nimm dir die angezeigte/n Ware/n aus dem Vorrat und lege sie in dein Lager.

PRODUKTION:



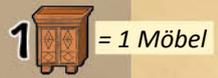
PRODUKTION:



PRODUKTION:



PRODUKTION:



Zusätzlich darfst du beliebig viele deiner **aktiven** Manufakturen benutzen, um weitere Waren der jeweiligen Sorte zu produzieren: Nimm für jede Manufaktur, die du jetzt deaktivierst (indem du sie mit der Rückseite nach oben drehst), eine weitere Ware der entsprechenden Sorte aus dem Vorrat und lege sie in dein Lager.

Hinweis: Deine Manufakturen bleiben dir das ganze Spiel über erhalten. Eine Manufaktur gilt jedoch nur als aktiv, wenn ihre Zange nach oben zeigt. Sobald ihre Rückseite mit dem Kreuz nach oben zeigt, ist sie inaktiv. Um sie erneut nutzen zu können, muss sie zunächst reaktiviert werden. (Das passiert automatisch am Saisonende und kann auch über Spezial-Aktionskarten und Prozesskarten erfolgen.)

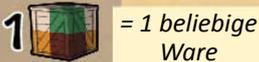


Aktion: Geschenk

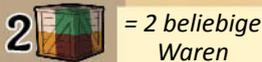
Nimm dir die angezeigte/n Ware/n aus dem Vorrat und lege sie in dein Lager.

Beispiele:

GESCHENK:



GESCHENK:



GESCHENK:



GESCHENK:



Aktion: Spende

Zahle die angezeigte/n Ware/n aus deinem Lager in den Vorrat und nimm dir dafür die angezeigte Anzahl Sternmarker aus dem Vorrat. Der Pfeil in der Mitte zeigt dabei an, wie oft du diesen „Tausch“ durchführen darfst.

Beispiele:

SPENDE:



= Zahle 2 beliebige Waren für 1 Sternmarker

SPENDE:



= Zahle 1 Leder für 1 Sternmarker (bis zu 2x)

SPENDE:



= Zahle 2 Möbel für 3 Sternmarker

Sternmarker sammelst du vor dir. Ob es sich lohnt sie zu sammeln, entscheidet sich jedoch erst am Spielende. Sie sind nämlich nur dann etwas wert, wenn das Spiel nicht durch einen Sofortsieg endet.

Aktion: Warentausch



Tausche bis zu zweimal je eine beliebige Ware aus deinem Lager gegen eine beliebige Ware aus dem Vorrat.

Aktion: Brief/e nehmen



Nimm dir so viele Briefe aus dem Vorrat, wie die Zahl vor dem Briefsymbol anzeigt, und lege sie in dein Lager. (Briefe sind keine Waren, werden aber manchmal als Kosten bei bestimmten Aktionen verlangt.)

Zudem kannst du jederzeit und beliebig oft je einen Brief aus deinem Lager in den Vorrat zurücklegen, um eine Ware aus deinem Lager gegen eine beliebige Ware aus dem Vorrat zu tauschen (als Erinnerung ist dies auf der Briefrückseite vermerkt).



Aktion: Eine Spezial-Aktionskarte ziehen



Ziehe eine Spezial-Aktionskarte vom verdeckten Aktionsstapel und nimm sie auf die Hand.

Aktion: Eine Manufaktur nehmen



Zahle 2 beliebige Waren aus deinem Lager in den Vorrat, um dir eine Manufaktur aus dem Vorrat zu nehmen und mit der Zange nach oben vor dir abzulegen.



Nimm dir eine Manufaktur kostenlos aus dem Vorrat und lege sie mit der Zange nach oben vor dir ab.

Aktion: Ansehen erhalten



Ziehe den Ansehensmarker auf der Ansehensleiste genau **1 Feld in deine Richtung**.

Beachte, dass die Symbole am Rand der Leiste immer nur am **Saisone**nde eine Rolle spielen: Dann erhält die Stadt Einkommen, auf deren Seite der Leiste sich der Ansehensmarker befindet (siehe Seite 13).

Die auf den Feldern aufgedruckten dunklen Sterne sind frühestens am Spielende relevant und auch nur, falls das Spiel nicht durch einen Sofortsieg endet.

Sofortsieg: Erreicht der Ansehensmarker das Feld mit dem Namen deiner Stadt, gewinnst du sofort das Spiel.



Aktion: Ein Bündnis schließen



(NIMMST DU SIE VON DER ANDEREN STADT, ZAHLE: -1 ⚔)

Wähle eine Bündniskarte, die auf dem Spielplan oder vor der anderen Stadt liegt, und lege die Karte offen vor dir ab.

Nimmst du sie vom Spielplan, kostet dich das nichts.

← Nimmst du sie der anderen Stadt weg, musst du dafür 1 Brief aus deinem Lager in den Vorrat zahlen.



Jede Bündniskarte, die du hast, bringt dir einen bestimmten Vorteil im Spiel (siehe Übersicht auf Seite 16).

Beachte, dass du am Saisonende für jede deiner Bündniskarten Unterhalt zahlen oder sie zurück auf den Spielplan legen musst (siehe Seite 13).

Sofortsieg: Schaffst du es, alle 4 Bündniskarten vor dir liegen zu haben, gewinnst du sofort das Spiel.

Aktion: Ein Schiff erwerben



Wähle eine der offenliegenden Schiffskarten auf dem Spielplan und zahle deren Kosten, indem du die links oben angezeigten Waren aus deinem Lager in den Vorrat legst.

Lege das Schiff dann offen vor dir ab.

Falls es einen Soforteffekt hat, führe diesen jetzt aus.

Falls es einen anderen Effekt hat, achte fortan darauf, dass du diesen in den relevanten Situationen nicht vergisst.

Nachdem du das Schiff erworben hast, decke schließlich noch eine neue Karte vom Schiffsstapel auf und lege sie auf das leere Schiffsfeld auf dem Spielplan. Ist der Schiffsstapel leer, wird das Feld nicht wieder aufgefüllt.



Schiffe, die du einmal erworben hast, können dir nicht mehr weggenommen werden.

Die dunklen Sterne in der rechten oberen Ecke von Schiffskarten sind frühestens am Spielende relevant und auch nur, falls das Spiel nicht durch einen Sofortsieg endet.

Die Kartenummer in der rechten unteren Ecke dient dazu, die jeweilige Schiffskarte in der Übersicht auf Seite 16 auffinden zu können, um Informationen zu den jeweiligen Effekten nachzuschlagen.

Sofortsieg: Schaffst du es, 3 Schiffskarten mehr als die andere Stadt vor dir liegen zu haben, gewinnst du sofort das Spiel.

Aktion: Einen Prozess vorantreiben



Wähle eine der 3 offenen Prozesskarten und zahle die oben links abgebildeten *Prozesskosten* aus deinem Lager in den Vorrat.

Hast du das getan, erhältst du den dahinter angegebenen Bonus.

Dieser gibt dir zumeist etwas aus dem Vorrat und/oder erlaubt dir bestimmte Aktionen auszuführen. Die folgende Aktion ist dabei immer enthalten:



Beeinflusse den Prozess zu deinen Gunsten, indem du den dortigen **Prozessmarker 1 Feld** in Richtung deines Stadtnamens bewegst. Befindet sich der Prozessmarker auf Feld 4 deiner Seite, werden weitere Schritte in deine Richtung ignoriert.

Schau dir danach den dunklen Kasten rechts neben dem Bonus an.

Dort ist angegeben, ob und wie oft du die Prozesskosten nun noch einmal zahlen darfst, um die -Aktion (und nur diese) erneut auszuführen. (Bei dem Prozess auf Prozessfeld  darfst du dies einmal, bei dem auf  sogar bis zu zweimal tun).

Beachte, dass der untere Teil der Prozesskarte noch keine Rolle spielt. Dieser wird erst relevant, wenn der Prozess später ausgewertet wird.

Beispiel: Altona führt eine -Aktion aus und entscheidet sich, mit dieser den Prozess auf Prozessfeld  voranzutreiben. Es zahlt die Prozesskosten von 1 Leder () und erhält dafür als Bonus 1 Möbel aus dem Vorrat und darf eine -Aktion ausführen (). Entsprechend zieht es den Prozessmarker von der roten 1 auf die 0 (). Im Anschluss dürfte es nun noch bis zu zweimal je 1 Leder zahlen, um seinen Prozessmarker je 1 weiteres Feld in seine Richtung zu ziehen ()¹, verzichtet aber darauf.



Aktion: Richterliche Entscheidung



AUSWERTEN
(MARKER MUSS
AUF 2+ SEIN)

ODER
2 BENACHBARTE
PROZESSE
TAUSCHEN

Sieh dir den vordersten Prozess an (denjenigen auf Prozessfeld ①). Falls sich dein dortiger Prozessmarker auf der 2 oder einer höheren Zahl befindet, darfst du diesen Prozess jetzt **auswerten** (siehe dazu Schritt 5 „Den vordersten Prozess auswerten“ auf Seite 13 und 14).

Alternativ darfst du hiermit die Positionen von zwei der offenen Prozesse miteinander tauschen. Diese müssen jedoch benachbart zu einander liegen (du kannst also nicht die ① und die ③ miteinander tauschen).

Um zwei Prozesse miteinander zu tauschen, schiebe die beteiligten Prozesskarten **mitsamt** ihrer jeweiligen Prozessplättchen und Prozessmarker auf das jeweils andere Prozessfeld. Achte darauf, dass die Prozessmarker dabei nicht verrutschen.

Aktion: Eine Manufaktur reaktivieren



Drehe eine deiner inaktiven Manufakturen wieder so herum, dass die Zange nach oben zeigt.

Aktion: Piraterie

PIRATERIE:
STIEHL AUS DEM
LAGER DER
ANDEREN STADT:



Nimm aus dem Lager der anderen Stadt eine Ware deiner Wahl und lege sie in dein Lager.

PIRATERIE:
DIE ANDERE
STADT ERHÄLT:



STIEHL DANN AUS
IHREM LAGER:

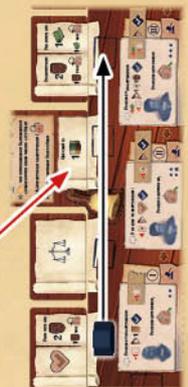


Nimm aus dem Lager der anderen Stadt bis zu drei Waren deiner Wahl und lege sie in dein Lager. Dafür darf die andere Stadt jedoch sofort die Aktion „Ansehen erhalten“ ausführen (siehe Seite 9).

Saisonende

Bewegst du in deinem Spielzug das Tintenfass so weit voran, dass es dabei die **Glocke** überquert, führst du diese Bewegung zunächst noch zu Ende (indem du das Tintenfass bis zu dem Tintenfeld ziehst, dass du später nutzen willst). Falls du das Fass entsprechend weit bewegst, bezahle die Kosten wie üblich. Bevor du das erreichte Tintenfeld jedoch abhandeln kannst, wird das Spiel nun erst einmal für das Saisonende unterbrochen. Um dies anzuzeigen, nimm dir jetzt den **Glockenmarker** von der Glocke und lege ihn vorübergehend vor dir ab.

Hinweis: Am unteren Ende der Saisonendeübersicht ist eine reguläre Aktionskarte aufgedruckt, zu deren Tintenfeld du das Fass ganz normal ziehen kannst (deren Aktion du aber natürlich erst nach dem Saisonende nutzen darfst).



Handelt nun das Saisonende ab, indem ihr dessen 8 Schritte in der folgenden Reihenfolge ausführt (wie sie auch auf der Saisonendeübersicht angegeben ist):

- 1) Jede Stadt muss für jede **Bündniskarte**, die sie vor sich liegen hat, die Unterhaltskosten in den Vorrat zahlen, die oben links auf der Karte neben der Glocke angegeben sind. Bündniskarten, deren Unterhaltskosten nicht gezahlt werden, müssen offen zurück auf die Bündnisfelder des Spielplans gelegt werden.
- 2) Vergleicht die Anzahl eurer erworbenen **Schiffskarten**. Wer mehr vor sich liegen hat, darf die Aktion „Ansehen erhalten“ ausführen (siehe Seite 10). Bei Gleichstand geschieht nichts.
- 3) Wer Schiffskarten hat, die bei Saisonende Einkommen geben (Kartennummern 6 bis 10), erhält dieses Einkommen jetzt.



- 4) Seht euch die Position des **Ansehensmarkers** auf der Ansehensleiste an. Je nachdem, auf welcher Stadtseite er sich befindet (rot oder blau) und wie weit er dort vorangeschritten ist, nimmt sich die entsprechende Stadt nun folgendes Einkommen aus dem Vorrat:



Beispiel:
Da sich der Ansehensmarker auf dem vierten Feld von Altonas Seite befindet, erhält Altona jetzt 1 Leder, 1 Tuch und 1 Bier aus dem Vorrat.

Sie erhält das, was auf dem Feld des Ansehensmarkers selbst abgebildet ist, und **zusätzlich** all das, was zwischen dem Feld des Ansehensmarkers und dem **Glockensymbol** abgebildet ist.

5) **Den vordersten Prozess auswerten:**

Seht euch das Prozessplättchen an, das zu Prozessfeld ① gehört. Je nachdem, wo sich dessen Prozessmarker befindet, müsst ihr Folgendes tun:

- Befinden sich der Marker auf der 0, entfernt ihr jetzt die Prozesskarte von Prozessfeld ① und legt sie in die Schachtel zurück.
- Befindet sich der Marker auf der 1 einer Seite, erhält die Stadt dieser Seite **1 Sternmarker** aus dem Vorrat. Legt dann die Karte von Prozessfeld ① in die Schachtel zurück.
- Befindet sich der Marker auf der 2, 3 oder 4 einer Seite, so **gewinnt** die Stadt dieser Seite jetzt den Prozess. Das heißt, sie nimmt die Karte von Prozessfeld ①, legt sie offen vor sich ab und erhält sofort den **Bonus**, der auf dem unteren Teil der Karte angegeben ist.



Der Bonus gibt der Stadt zumeist etwas aus dem Vorrat und/oder erlaubt ihr bestimmte Aktionen auszuführen. Die dunklen Sterne in der rechten unteren Ecke sind nur relevant, falls das Spiel nicht durch einen Sofortsieg endet.

Sofortsieg: Schaffst du es, deinen **dritten Prozess** zu gewinnen, gewinnst du sofort das Spiel.

Nachdem ihr den vordersten Prozess ausgewertet habt, füllt ihr das leere Prozessfeld **I** wie folgt wieder auf:

a Schiebt das Prozessplättchen von Prozessfeld **I** vorübergehend zur Seite.

b Verschiebt die Prozesskarte von Prozessfeld **II** (mitsamt ihres Prozessplättchens und ihres Prozessmarkers) zu Feld **I**.

c Verschiebt die Prozesskarte von Feld **III** (mitsamt ihres Prozessplättchens und ihres Prozessmarkers) zu Feld **II**.
Achtet darauf, dass die Prozessmarker beim Verschieben nicht verrutschen.

d Deckt eine Karte vom verdeckten Prozessesstapel auf und legt sie auf Prozessfeld **III**.

e Legt unterhalb der neuen Karte das beiseite geschobene Prozessplättchen wie üblich an und stellt den Prozessmarker auf seine 0.



Falls der Prozessesstapel leer sein sollte, werden leere Prozessfelder nicht mehr aufgefüllt und das entsprechende Prozessplättchen kommt mitsamt seines Prozessmarkers in die Schachtel zurück.

- 6) Entfernt all diejenigen **Spezial-Aktionskarten**, die noch an den dunkelgelben Randfeldern des Spielplans anliegen, und legt sie offen auf den Spezial-Aktions-Ablagestapel. Zieht dann vom Aktionsstapel auf dem Spielplan 4 neue Karten und legt je eine offen an jedes der 4 dunkelgelben Randfelder an.
- 7) Reaktiviert alle inaktiven **Manufakturen**, indem ihr sie mit der Zange nach oben dreht.
- 8) Überprüft schließlich noch, ob mindestens eine der folgenden **Endbedingungen** greift:
 - Auf dem Spielplan befinden sich **keine Schiffskarten** mehr.
 - Auf dem Spielplan befinden sich **keine Prozesskarten** mehr.
 - Im Vorrat befinden sich **keine Manufakturen** mehr.
 - Im Vorrat befinden sich **keine Sternmarker** mehr.

Falls mindestens eine davon zutrifft, endet das Spiel jetzt und ihr ermittelt die siegreiche Stadt anhand der **Sternwertung** (siehe nächste Seite).

Andernfalls legt die Stadt, vor der der **Glockenmarker** liegt, diesen wieder zurück auf dessen Platz auf dem Spielplan. Dann setzt sie ihren unterbrochenen Spielzug fort, indem sie wie üblich das Tintenfeld abhandelt, auf dem das Tintenfass steht (denn bewegt hat sie es ja schon vor dem Saisonende).

Spielende

Sofern das Spiel nicht durch den **Sofortsieg** einer Stadt beendet wird, endet es mit Schritt 8 des Saisonendes, in dem mindestens eine der dort aufgelisteten Endbedingungen erreicht ist.

In einem solchen Fall müsst ihr die siegreiche Stadt anhand der folgenden **Sternwertung** ermitteln:

SOFORTSIEG:	ENDBEDINGUNGEN:
HABE 3 MEHR ALS DIE ANDERE STADT	ALLE 10 SCHIFFE WURDEN ERWORBEN
-ODER-	ALLE 7 PROZESSE WURDEN AUSGEWERTET
HABE 3 -ODER-	KEINE MANUFAKTUREN MEHR IM VORRAT
HABE ALLE 4 -ODER-	KEINE STERNMARKER MEHR IM VORRAT
DEIN STADTNAME WIRD VOM ERREICHT	

- Dafür zählt jede Stadt zunächst, wie viele **dunkle Sterne** insgesamt auf den Karten abgebildet sind, die sie vor sich liegen hat.
- Die Stadt, auf deren Seite der Ansehensleiste sich der Ansehensmarker befindet, zählt noch die dunklen Sterne hinzu, die auf dem Feld des Ansehensmarkers abgebildet sind.
- Schließlich zählt jede Stadt zu ihrem Ergebnis noch die Anzahl ihrer **gesammelten Sternmarker** hinzu.



Wer die höhere Gesamtsumme an Sternen hat, gewinnt die Sternwertung und damit das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes, gewinnt die Stadt, die den Glockenmarker vor sich liegen hat.

Wichtige Hinweise hinsichtlich der Limitierung des Spielmaterials

- Es gibt kein Limit dafür, wie viele Spezial-Aktionskarten du verdeckt auf der Hand haben darfst.
- Sollte der verdeckte **Aktionsstapel** auf dem Spielplan einmal **leer** sein, mischt den Spezial-Aktions-Ablagestapel, und legt ihn als neuen verdeckten Aktionsstapel bereit.
- Es gibt grundlegend kein Limit dafür, wie viele Spielmaterialien du vor dir bzw. in deinem **Lager** liegen haben darfst.
- Die Materialien im **Vorrat** sind limitiert.
Für **Waren** gilt dabei: Immer wenn du eine Ware aus dem Vorrat erhalten würdest, die dort nicht mehr verfügbar ist, nimmst du sie stattdessen **aus dem Lager der anderen Stadt**. Aber Achtung: Dies ist nur erlaubt, solange die andere Stadt **mehr Waren dieser Sorte** in ihrem Lager hat als du. Ist dies nicht der Fall, musst du auf die entsprechende Ware verzichten.
Das Gleiche gilt für Briefe.
Für **Manufakturen** und **Sternmarker** gilt hingegen: Sobald der entsprechende Vorrat erschöpft ist, kannst du die jeweilige Spielkomponente nicht mehr erhalten.

Übersicht der Vorteile von Bündniskarten:

- OSLO, LONDON, NOVGOROD:** Immer wenn du eine Aktion „Produktion“ oder „Geschenk“ ausführst, bei der du mindestens eine Ware der angegebenen Sorte aus dem Vorrat nimmst, erhältst du genau eine Ware dieser Sorte zusätzlich. Beachte, dass dafür nur Aktionen gelten, die explizit mit „Produktion“ bzw. „Geschenk“ überschrieben sind.
- AMSTERDAM:** Immer wenn du eine Aktion „Spende“ ausführst, erhältst du genau einen Sternmarker aus dem Vorrat zusätzlich.
- GDÁNSK:** Wenn du in deinem Spielzug eine geteilte Aktionskarte nutzt, musst du dich nicht wie üblich für eine Hälfte entscheiden, sondern darfst alle auf der Karte abgebildeten Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.
- BRUXELLES:** Immer wenn du eine Aktion „Ansehen erhalten“ ausführst, darfst du ein Möbel in den Vorrat zahlen, um die Aktion „Ansehen erhalten“ direkt ein zweites Mal auszuführen. Auf diese zweite Aktion kannst du diesen Vorteil jedoch nicht erneut anwenden.
- LE HAVRE:** Immer wenn du eine Aktion „Einen Prozess vorantreiben“ ausführst, darfst du eine beliebige Ware in den Vorrat zahlen, um die Aktion „Einen Prozess vorantreiben“ im Anschluss direkt ein zweites Mal auszuführen. Auf diese zweite Aktion kannst du diesen Vorteil jedoch nicht erneut anwenden.
- KJØBENHAVN:** Immer wenn du eine Aktion „Eine Spezial-Aktionskarte ziehen“ ausführst, darfst du ein Bier in den Vorrat zahlen, um die Aktion „Eine Spezial-Aktionskarte ziehen“ direkt ein zweites Mal auszuführen. Auf diese zweite Aktion kannst du diesen Vorteil jedoch nicht erneut anwenden.

Übersicht der Effekte von Schiffskarten:

- 1: Führe sofort nach dem Erwerb des Schiffes zweimal die Aktion „Ansehen erhalten“ aus (siehe Seite 9). Sofern du die entsprechenden Karten hast, darfst du auf jede dieser Aktionen jeweils einmal den Vorteil von Bruxelles sowie einmal den Effekt von Schiffskarte 16 anwenden.
- 2: Führe sofort nach dem Erwerb des Schiffes bis zu zweimal die Aktion „Einen Prozess vorantreiben“ (siehe Seite 11) aus. Falls du die Bündniskarte Le Havre hast, darfst du deren Vorteil auf jede dieser Aktionen jeweils einmal anwenden.
- 3: Führe sofort nach dem Erwerb des Schiffes zweimal die Aktion „Eine Spezial-Aktionskarte ziehen“ (siehe Seite 9) aus. Falls du die Bündniskarte Kjøbenhavn hast, darfst du deren Vorteil auf jede dieser Aktionen jeweils einmal anwenden.
- 4 und 5: Nimm dir sofort nach dem Erwerb des Schiffes die entsprechende Anzahl Briefe aus dem Vorrat.
- 6 bis 10: In Schritt 4 jedes Saisonendes erhältst du das auf der Schiffskarte abgebildete Einkommen.
- 11 bis 14: Immer wenn du eine Aktion „Produktion“ ausführst, erhältst du die abgebildete Ware zusätzlich aus dem Vorrat, unabhängig davon, welche Warensorte bei der Aktion produziert wird.
- 15: Immer wenn du einen Prozess gewinnst, erhältst du zusätzlich 2 Sternmarker aus dem Vorrat.
- 16: Immer wenn du eine Aktion „Ansehen erhalten“ ausführst, darfst du 2 Bier in den Vorrat zahlen, um die Aktion „Ansehen erhalten“ direkt ein zweites Mal auszuführen. Auf diese zweite Aktion kannst du diesen Vorteil jedoch nicht erneut anwenden.
- 17: Immer wenn du das Tintenfass bewegst, darfst du es kostenlos ein Feld weiter bewegen als üblich.
- 18: Wählst du in deinem Spielzug Option C, musst du dafür nicht wie üblich einen Brief in den Vorrat zahlen.
- 19: Sobald du dieses Schiff vor dir liegen hast, kostet dich jedes weitere Schiff jeweils 1 Ware weniger als auf ihm abgebildet ist.
- 20: Das Schiff hat keinen Effekt, verfügt aber über 5 dunkle Sterne, falls es zu einer Sternwertung kommt.
- 21: Falls es am Spielende zu einer Sternwertung kommt, verfügt dieses Schiff über so viele dunkle Sterne, wie du insgesamt Schiffskarten vor dir liegen hast (inklusive dieser Schiffskarte selbst).

Spieldesign: Andreas Steding
Artwork: Annika Heller
Spielanleitung: Viktor Kobilke
Entwicklung: Viktor Kobilke,
Petter Eggert

© 2025 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin,
Deutschland.

Alle Rechte vorbehalten.
www.deep-print-games.com

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



DEEP PRINT
GAMES