

NEUWDALE

AUFBRUCH NACH

Ein Spiel von Alexander Pfister
in der Welt von „Oh my Goods!“
für 1 – 4 Spieler ab 12 Jahren
Spieldauer: 90 Minuten

„Es waren fürwahr stürmische Zeiten. Aber das, was uns auf dem Weg nach Newdale widerfuhr, überstieg unsere kühnsten Erwartungen!“

(Cody LaMarque, Teilnehmer der Großen Expedition)

Spielidee

Die „Oh my Goods“-Saga geht weiter – diesmal als Brettspiel.

Über mehrere Szenarien taucht ihr in eine zusammenhängende Geschichte voller Abenteuer ein. Jede Partie geht über ein Kapitel. Die einzelnen Kapitel können hintereinander – als **Kampagne** – gespielt werden, aber auch jedes alleinstehend für sich.

Unterschiedliche Spielpläne mit jeweils neuen Ereignissen, Spielelementen, Aufgaben und Aktionsmöglichkeiten fordern euch heraus, eure Strategie stets aufs Neue anzupassen und die aktuellen Bedingungen bestmöglich zu nutzen.

Was bisher geschah ...

Fünf Jahre sind seit dem Roten Fest vergangen. Rob der Baumeister, der nach dem Tod des Königs den Thron an sich gerissen hatte, ist mittlerweile offiziell zum neuen König gekrönt worden. Sam Merz, der ehemalige Bürgermeister von Canyon Brook, ist zusammen mit dem Orden der Kapuzenträger im Untergrund verschwunden. Nach wie vor herrscht ein wackeliger Frieden zwischen der Krone und dem Norden. Die Nordprovinz erholt sich nur langsam. Rabbit, die Anführerin der Rebellion, ist weiterhin zentrale Figur im Norden.

Nate Welton, euer ehemaliger Gehilfe, hat es dank seines Geschicks schnell zum Gilddenmeister geschafft und damit zu einem der einflussreichsten Berater des Königs.

Chris Chart, der Bischof von Longsdale, ist immer noch im Besitz des alten Buches, das er zwischenzeitlich gelesen hat. Auch er befürchtet nun, dass in den nächsten Jahren wieder ein Besuch der Eisriesen anstehen könnte. Dies würde dem zerrütteten Land den Rest geben. Er überzeugt den König, einen Expeditionstrupp nach Canyon Brook zu schicken. Dort soll es vom neuen Hafen aus übers Meer ins Land der Eisriesen gehen in der Hoffnung, die Gefahr mit diplomatischen oder kriegerischen Mitteln abzuwenden. Nate Welton als rechte Hand des Königs wird euch auf eurer Reise begleiten.



Seid begrüßt! Erinnert ihr euch noch an mich? Mein Name ist Nate Welton. Ich habe mal unter euch gearbeitet. Inzwischen bin ich die rechte Hand seiner Majestät. Mir wurde angeordnet, euch bei eurer Expedition zu begleiten. Denen von euch, die „Oh my Goods“ schon kennen, wird vieles bekannt vorkommen. Macht euch trotzdem auf einige Überraschungen gefasst!

Autor: Alexander Pfister
Illustrationen: Klemens Franz
Grafikdesign: atelier198
Redaktion: Lookout



© 2019 Lookout GmbH

Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
Hiddigwarder Str. 37
D-27804 Berne
ersatzteile@lookout-spiele.de

Regelfragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
regeln@lookout-spiele.de

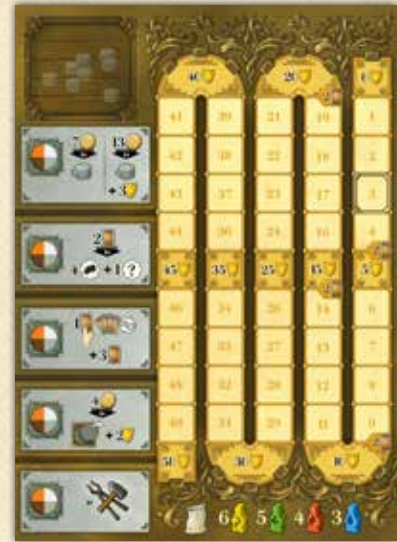
Für alle anderen Belange
schreiben Sie uns an
buero@lookout-spiele.de

Spielmaterial

Spielpläne:



3 doppelseitige Spielpläne (A bis F)



1 Aktionstableau mit Siegpunktleiste

In Spielerfarben:

4 doppelseitige Spielertableaus
(je 1; Vorderseite für Kapitel I-VII,
Rückseite für Kapitel VIII)



Plättchen:



40 Bonusplättchen
(15 verschiedene, je 2-3x)



12 Marken
„5 Waren“



1 Siegerpokal



4 Fortschrittsplättchen
„Kartenausgleich“ (je 1)



4 Fortschrittsplättchen
„Reichweite“ (je 1)



4 Brückenplättchen
(je 1; für Kapitel IIIa
und IVa)



4 Siegpunktmarker
(je 1; Vorderseite: 0+,
Rückseite: 50+)

Holzmaterial:

22 Figuren, darunter:



18 Gehilfen
(6x gelb, 5x grün,
4x rot, 3x blau)



4 schwarze Ka-
puzenträger (für
Kapitel V und VII)



ca. 50 Waren-
marker



44 Häuser
(je 11)



16 Aktionssteine (je 4)



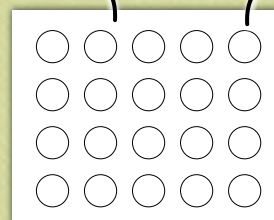
4 Schiffe (je 1)

Sonstiges:

1 Stoffbeutel



1 Chronik
(12 Seiten)



1 Aufkleberbogen
für die Aktionssteine
und Schiffe

220 Spielkarten:

140 Gebäudekarten, darunter:
4 Startgebäude „Kohlemine“



136 allgemeine Gebäude
(97x ohne Nummer,
39x mit Nummer)



6 Personenkarten
(P01-P06; ab Kapitel II)



17 Seemannskarten (für Kapitel VIII), darunter:

4 Kapitäne



13 sonstige Seeleute



20 Kapitelkarten, darunter:



10 Karten für
2-4 Spieler



10 Karten für den
Solo-Modus

28 Ereigniskarten, darunter:
12 Ereignisse für Runde 1-3
(Nr. 100-111)



14 Ereignisse für Runde 4-6
(7x Nr. 10, 3x Nr. 11,
je 1x Nr. 12-15)



2 Ereignisse für Runde 7
(Nr. 1-2)



1 Übersichtskarte „Schlusswertung“



6 Geheimaufträge



2 Zusatzaufträge
(A01-A02; für Kapitel II
bzw. IIIa/b)



Wir gehen davon aus, dass ihr die einzelnen Kapitel nacheinander spielt – als **Kampagne**. Die Anweisungen zur Spielvorbereitung auf der nächsten Doppelseite gelten für Kapitel I und grundsätzlich auch für alle weiteren Kapitel. Abweichungen in späteren Kapiteln findet ihr in der Tabelle auf Seite 16.

Auch die nachfolgend beschriebenen Regeln gelten für alle Kapitel. Besondere Regeln der einzelnen Kapitel sind in der **Chronik** erklärt.

Für den **Solo-Modus** gelten leicht abweichende Regeln. Diese werden an den entsprechenden Stellen in blau vermerkt.

Spielvorbereitung

1. Breitet den **Spielplan** für das aktuelle Kapitel aus. (*Für Kapitel I ist das Spielplan A*). Die anderen Spielpläne kommen zurück in die Spielschachtel.
2. Legt das **Aktionstableau** neben den Spielplan.

3. Mischt alle **Bonusplättchen** verdeckt und zählt eine Anzahl davon gemäß der folgenden Tabelle ab. Die übrigen Bonusplättchen kommen zurück in die Spielschachtel.

Spielerzahl	1	2	3	4
Anzahl Bonusplättchen	7	14	21	28

Deckt nun die abgezählten Bonusplättchen einzeln nacheinander auf und verteilt sie offen auf die Bonusfelder des Spielplans, beginnend mit Bonusfeld 1, dann 2 usw. Deckt ihr ein Bonusplättchen auf, das bereits auf einem Bonusfeld vorhanden ist, stapelt ihr es auf das bereits vorhandene Bonusplättchen. Sind alle Bonusfelder belegt und wird ein Bonusplättchen gezogen, das noch nicht ausliegt, wird es in die Spielschachtel zurückgelegt. Die Verteilung geht weiter, bis alle Bonusplättchen verteilt oder in die Schachtel zurückgelegt wurden.

Können unbelegte Bonusfelder mangels Bonusplättchen nicht mehr belegt werden, bleiben diese frei.

4. Legt die **Warenmarker** und die **Marken „5 Waren“** in einem **allgemeinen Vorrat** aus.
5. Sucht von den **allgemeinen Gebäuden** diejenigen **ohne Nummer** heraus. Mischt sie und bildet daraus einen **verdeckten Nachziehstapel** neben dem Spielplan. Lasst daneben ein wenig Platz für einen offenen **Ablagestapel**. (*Die nummerierten Gebäudekarten kommen im Verlauf der Kampagne ins Spiel. Legt sie vorerst in die Spielschachtel zurück.*)
6. Bildet aus den **Ereigniskarten** einen Stapel mit **7 verdeckten Karten** und platziert ihn neben dem Spielplan:
 - Legt zuerst die **Ereigniskarte Nr. 1** („Letzte Runde“) als unterste Karte des Stapels ab.
 - **SOLO-MODUS: Verwende stattdessen die Ereigniskarte Nr. 2.**
 - Mischt die **Ereigniskarten mit der Nr. 10** und legt drei zufällige davon auf die unterste Karte.
 - **SOLO-MODUS: Verwende stattdessen die drei Ereigniskarten Nr. 11.**
 - Mischt schließlich die **drei Ereigniskarten Nr. 100, 101 und 102** und legt diese auf den Stapel.

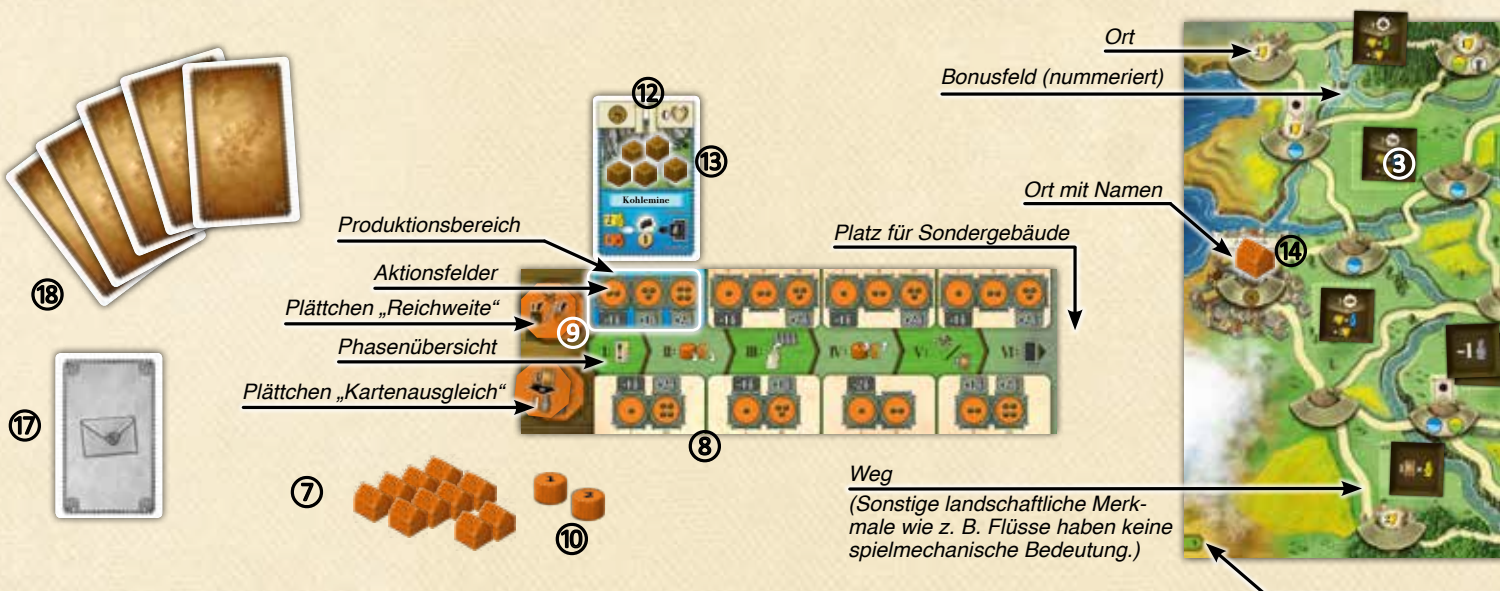


Nicht verwendete Ereigniskarten kommen zurück in die Spielschachtel.

7. Wählt eine **Spielerfarbe** (*braun, grau, orange, weiß*) und nehmt euch das Spielmaterial in dieser Farbe:
 - 1 Spielertableau
 - je 1 Fortschrittsplättchen „Reichweite“ und „Kartenausgleich“
 - 4 Aktionssteine
 - 1 Siegpunktmarker
 - 11 Häuser

Anmerkung: Hier nicht erwähntes Material eurer Farbe kommt erst in späteren Kapiteln zum Einsatz.

Nehmt euch zusätzlich jeweils ein Startgebäude „Kohlemine“. Die übrigen Kohleminen kommen zurück in die Spielschachtel.



Spielablauf

Ein Kapitel verläuft über **7 Runden**. Jede Runde besteht aus **6 Phasen**, die in der nebenstehenden Reihenfolge gespielt werden.

Die Phasen I bis III sind generell an keine Spielreihenfolge gebunden. Die Phasen IV bis VI hingegen werden **immer** in Spielreihenfolge durchgeführt, beginnend beim Startspieler und dann weiter reihum im Uhrzeigersinn. Die einzelnen Phasen werden auf den nächsten Seiten ausführlich erklärt. (Eine grafische Übersicht der einzelnen Phasen findet ihr auf eurem Spielertableau.)

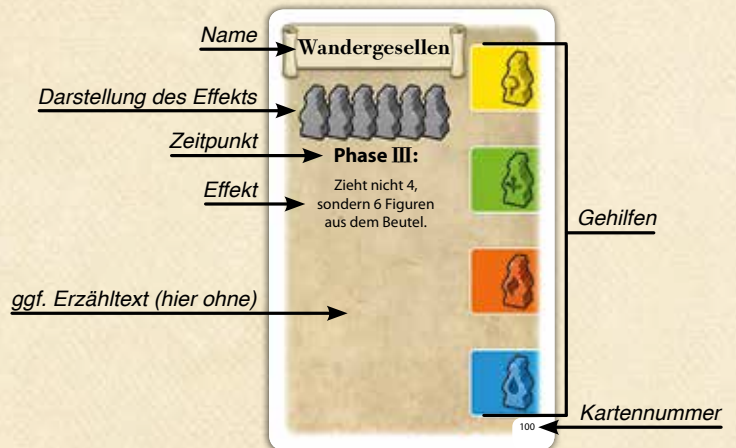
- Phase I: Ereignis
- Phase II: Planung
- Phase III: Gehilfen
- Phase IV: Aktionen
- Phase V: Bauen
- Phase VI: Sondergebäude

Nach der siebten Runde kommt es zur **Schlusswertung** (siehe Seite 13). Wer dann die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

PHASE I: Ereignis

Der Startspieler deckt die oberste Karte vom Ereigniskartenstapel auf und liest sie laut vor. Anschließend legt er sie offen neben den Stapel.

Führt das Ereignis zum angegebenen Zeitpunkt aus (z. B. *sofort* – dargestellt durch das ⚡-Symbol – oder in der angegebenen Phase dieser Runde).



PHASE II: Planung

Gleichzeitig setzt ihr alle eure verfügbaren Aktionssteine auf Aktionsfelder ein (anfangs sind dies die Aktionssteine „1“ und „2“).

Anmerkung: Sollte jemand darauf bestehen, werden die Aktionssteine einzeln in Spielreihenfolge eingesetzt, beginnend mit Aktionsstein „1“.

Es gibt Aktionsfelder auf dem Aktionstableau und den Spielertableaus. Es gilt:

- Aktionsfelder auf dem eigenen Spielertableau kann nur der jeweilige Spieler besetzen.
- In jedem Produktionsbereich des Spielertableaus kann höchstens ein Aktionsstein eingesetzt werden.



Ihr könnt eure Produktionsgebäude nur einmal pro Runde nutzen.

- Aktionsfelder auf dem Aktionstableau stehen allen Spielern zur Verfügung, d. h., mehrere Spieler können ihre Aktionssteine auf dasselbe Aktionsfeld setzen.
- **ABER:** Pro Aktionsfeld darf jeder Spieler nur einen einzigen seiner Aktionssteine einsetzen.
- Es ist ausdrücklich erlaubt, einen Aktionsstein auf ein Aktionsfeld zu setzen, dessen Funktion ihr nicht durchführen könnt.



Ein beliebter Zug ist es beispielsweise, den Aktionsstein „1“ auf Bauen und die „2“ in einen leeren Produktionsbereich zu stellen, um gleich im neuen Gebäude zu produzieren. (Mehr zu den Aktionen „Bauen“ und „Produzieren“ erfahrt ihr auf den Seiten 8-12.)

Phase II endet, sobald ihr alle eure Aktionssteine eingesetzt habt.

PHASE III: Gehilfen

Der Startspieler zieht – ohne dabei in den Stoffbeutel zu schauen – einzeln nacheinander insgesamt **4 Figuren** aus dem Beutel und stellt diese neben die abgebildeten Gehilfen auf der aktuellen Ereigniskarte.

Die Gehilfen aus dem Beutel und die abgebildeten Gehilfen ergeben den **Arbeitsmarkt** der aktuellen Runde. Dies ist die Gesamtanzahl der Gehilfen, die diese Runde zur Verfügung stehen (z. B. für Produktion, siehe Seite 11).



PHASE IV: Aktionen

Beginnend beim Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn nehmt ihr euren Aktionsstein „1“ von seinem Aktionsfeld zurück und führt die Aktion dieses Feldes sofort durch. Danach geht es mit den Aktionssteinen „2“ und – falls vorhanden – „3“ und „4“ auf dieselbe Weise weiter.

Besteht eine Aktion aus mehreren Teilen, führt ihr sie nacheinander von links nach rechts bzw. von oben nach unten durch. Teile, die ihr nicht durchführen könnt oder wollt, lasst ihr einfach aus. **Führt ihr gar keinen Teil der Aktion durch, erhaltet ihr stattdessen 1 Karte vom Nachziehstapel auf die Hand.**



Beispiel: Hier könnt ihr zuerst Handkarten tauschen und dann Karten nachziehen. Ihr könnt auch auf das Tauschen verzichten (aufs Nachziehen zu verzichten, ergibt keinen Sinn). Ihr könnt aber nicht zuerst nachziehen und dann tauschen.

PHASE V: Bauen

Beginnend beim Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn kann nun jeder von euch **genau ein** Gebäude bauen. (Diese Bauaktion bedarf keines Aktionssteines. Zum Bauen siehe Seiten 8-10.)

Wer nicht bauen kann oder will, zieht stattdessen 2 Karten nach.

PHASE VI: Sondergebäude

Beginnend beim Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn könnt ihr nun die Effekte aller eurer gebauten Sondergebäude **jeweils einmal** nutzen. Die Reihenfolge, in der ihr eure Sondergebäude nutzt, bestimmt ihr selbst. Habt ihr mehrere gleichnamige Sondergebäude, könnt ihr jedes davon je einmal nutzen.

Anmerkung: Nur bestimmte Sondergebäude haben einen Effekt in Phase VI. Diese erkennt ihr daran, dass „VI“ beim Effekt steht. Eine Beschreibung aller Effekte findet ihr auf Seite 15.

Beispiel: Die Schreibstube bringt euch in jeder Phase VI eine zusätzliche Karte.



RUNDENENDE

Die Runde endet, sobald ihr alle sechs Phasen durchgespielt habt. Überprüft dann, ob das aktuelle Ereignis Anweisungen für das Rundenende aufweist und führt diese ggf. aus.

Nehmt anschließend die aktuelle Ereigniskarte aus dem Spiel und legt alle Gehilfen vom Arbeitsmarkt zurück in den Stoffbeutel. Dieser wird an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weitergereicht, der zum neuen **Startspieler** wird.

Befindet ihr euch in Runde 7, endet nun das Spiel. Ansonsten fahrt ihr mit Phase I der nächsten Runde fort.

Die Siegpunkteleiste

Auf der Siegpunkteleiste tragt ihr eure Siegpunkte ab, indem ihr euren Siegpunktmarker entsprechend vorrückt. Es gibt Siegpunkte, die ihr schon im Verlauf der Partie bekommt, und Siegpunkte, die es erst bei der Schlusswertung gibt.



Siegpunkte, die ihr sofort erhaltet



Siegpunkte, die es erst bei der Schlusswertung gibt



Überschreitet ihr im Verlauf der Partie eine bestimmte **Schwelle** (nach 5, 10, 15 bzw. 20 Siegpunkten), erhaltet ihr **sofort** 2 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand.

Sobald ihr mehr als 50 Siegpunkte erreicht, dreht ihr euren Siegpunktmarker auf die andere Seite („50+“) und setzt ihn entsprechend an den Anfang der Siegpunkteleiste. (Erneutes Überschreiten der Schwellen bringt euch dann aber keine weiteren Karten ein!)

Beispiel: Babette hat 54 Siegpunkte und erhält zwei weitere. Trotz Überschreiten der Schwelle, erhält sie keine weiteren Bonuskarten.



Die Aktionen

Aktionen auf dem Aktionstableau



Aktion: Bauen

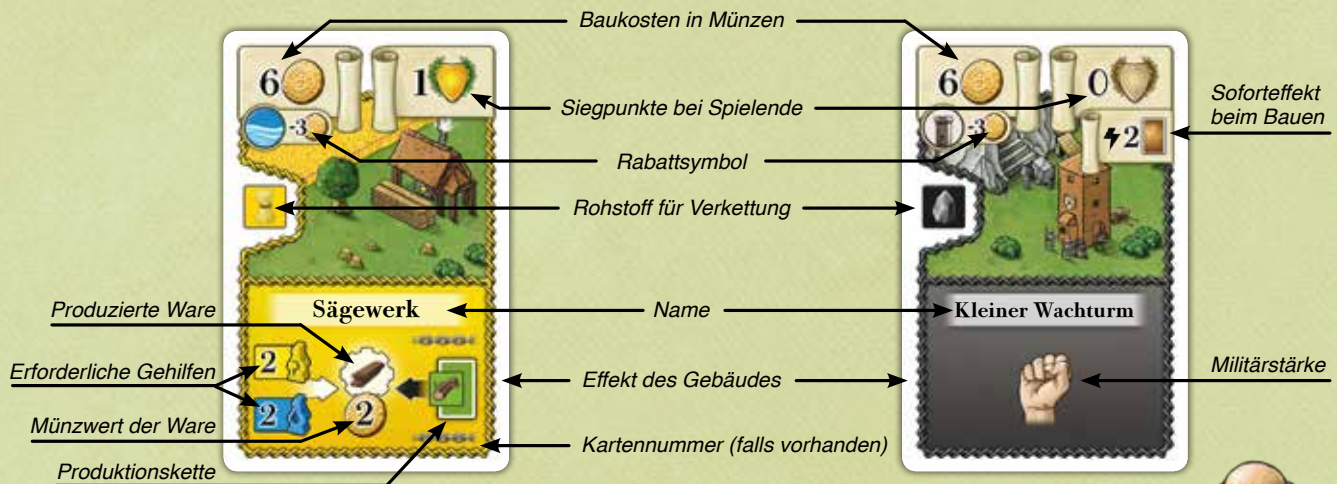
Eine der zentralen Aktionen im Spiel ist das Bauen. Über Gebäude erlangt ihr Zugriff zu wertvollen Waren und Sondereffekten und breitet euch auf dem Spielplan aus. Zudem verschaffen euch Gebäude einen wesentlichen Teil eurer Siegpunkte.

Aufbau der Gebäudekarten

Es gibt zwei Arten von Gebäudekarten: Produktionsgebäude und Sondergebäude.

Produktionsgebäude produzieren Waren, wenn sie mittels eines Aktionssteins aktiviert werden.

Sondergebäude bedürfen keines Aktionssteins, um ihren Effekt zu nutzen.



Mehr Militärstärke als die Mitspieler zu haben, ist für die Schlusswertung von Bedeutung. In späteren Kapiteln kann sie euch vor Minuspunkten bewahren.



In jeder Runde gibt es zwei Zeitpunkte, zu denen ihr Gebäude bauen könnt:

- Ihr setzt in der Planungsphase (II) einen Aktionsstein auf das entsprechende Aktionsfeld (siehe oben) und nutzt es in der Aktionsphase (IV).
- In der Bauphase (V) kann jeder Spieler – ohne Einsatz eines Aktionssteins – ein Gebäude bauen.

Eine Bauaktion besteht aus mehreren zusammenhängenden Schritten, die nachfolgend erklärt werden.

Gebäudekarte auswählen

Normalerweise baut ihr Gebäude von der Hand. Manche Ereignisse bringen Gebäude in eine offene Auslage, auf die alle Spieler Zugriff haben. Statt ein Gebäude von der Hand zu bauen, könnt ihr auch ein Gebäude der Auslage bauen.

Baukosten entrichten

Die **Baukosten** sind oben links auf der Gebäudekarte angegeben. Je nachdem, in welchem Ort des Spielplans ihr das Gebäude errichtet (siehe Seite 9), könnt ihr bei bestimmten Gebäuden einen **Rabatt** auf die Baukosten erhalten. Dieser Rabatt – sofern vorhanden – ist unter den Baukosten abgedruckt.



Entrichtet die ggf. rabattierten Baukosten, indem ihr **Warenmarker** von euren Gebäuden entfernt und in den allgemeinen Vorrat zurückgibt. Es ist erlaubt, unterschiedliche Waren abzugeben. Jeder Warenmarker auf einer Gebäudekarte stellt die abgebildete Ware dar und hat den angegebenen Münzwert.

Beispiel 1: Die 5 Warenmarker auf der Kohlemine, mit denen ihr das Spiel beginnt, stellen jeweils 1 Kohle mit einem Münzwert von je 1 dar. Ihr startet das Spiel also mit 5 Münzen.



Beispiel 2: In dieser Fassbinderei wurden 2 Fässer produziert. Diese haben jeweils einen Münzwert von 3, was zusammen 6 Münzen ergibt.



Achtung! Ist der gesamte Münzwert der abgegebenen Waren größer als die zu zahlenden Kosten, erhaltet ihr **kein Wechselgeld!** (Es ist auch nicht erlaubt, Waren mit höherem gegen Waren mit niedrigerem Münzwert zu tauschen.)

Die Regeln fürs Bezahlen gelten nicht nur beim Gebäudebau, sondern wann immer ihr im Spiel Münzen abgelt.

Gebäudekarte platzieren

Produktionsgebäude werden an einen **freien** Produktionsbereich platziert (*genauso wie eure Kohlemine während der Spielvorbereitung*). An jedem Produktionsbereich kann nur ein Gebäude liegen. Habt ihr keinen freien Produktionsbereich, so könnt ihr kein weiteres Produktionsgebäude mehr bauen.

Sondergebäude platziert ihr rechts neben eurem Spielertableau. Dort können beliebig viele Sondergebäude ausliegen.

Haus errichten

Mit dem Platzieren einer Gebäudekarte geht immer auch das Errichten eines Hauses auf dem Spielplan einher. Bestimmt dazu einen Ort, in dem ihr noch kein Haus besitzt, und stellt dort ein Haus aus eurem persönlichen Vorrat hin. Dieser Ort darf **höchstens 2 Schritte** von einem Ort entfernt sein, in dem sich bereits ein Haus eurer Farbe befindet. (Ihr startet alle mit einem Haus im Startort des jeweiligen Kapitels.) Der Weg von einem Ort zum nächsten beträgt 1 Schritt.

Anmerkung: Ihr könnt eure **Reichweite** von anfangs 2 Schritten auf maximal 3 Schritte erhöhen, indem ihr das Fortschrittsplättchen „Reichweite“ über die entsprechende Aktion von eurem Spielertableau entfernt (siehe „Aktion: Fortschritt“ auf Seite 10).

In einem Ort können mehrere Spieler vertreten sein, aber jeder Spieler nur einmal.

Achtung! Die Anzahl der Häuser in eurem persönlichen Vorrat ist begrenzt. Wer alle seine Häuser verbaut hat, kann die Aktion „Bauen“ nicht mehr nutzen.

Der gewählte Ort kann euch diverse Vorteile verschaffen: einen **Rabatt**, eine **Erschließungsprämie** sowie ein **Bonusplättchen**.

Rabatt: Hat die Gebäudekarte dasselbe Rabattsymbol wie der Ort, in dem ihr das Haus errichtet, erhaltet ihr einen Rabatt auf die Baukosten in Höhe von 3 Münzen.



Beispiel: Baut ihr dieses Gebäude und setzt ein Haus im abgebildeten Ort, so reduzieren sich die Baukosten auf $6 - 3 = 3$ Münzen.

Manch eine Landschaft eignet sich halt besser für bestimmte Gebäude.

Erschließungsprämie: Manche Orte belohnen den ersten Spieler, der dort ein Haus errichtet, mit Siegpunkten. Diese werden sofort auf der Siegpunkteleiste abgetragen (siehe Seite 7).

Tipp: Deckt die Abbildung der Prämie am besten mit dem Haus ab, das ihr dort errichtet. Damit zeigt ihr an, dass kein anderer Spieler die Prämie mehr bekommen kann.



Bonusplättchen: Wer nur 1 Schritt aufwendet, um ein Haus zu errichten, erhält – sofern vorhanden – sofort ein Bonusplättchen von **genau einem** angrenzenden Bonusfeld. Ein Bonusfeld gilt als **angrenzend**, wenn der soeben bebaute Ort Teil des kleinsten „Gürtels“ aus Orten und Wegen ist, der das Bonusfeld umschließt. Kommen mehrere Bonusfelder in Frage, müsst ihr euch für eines entscheiden. Sind alle angrenzenden Bonusfelder leer, erhaltet ihr kein Bonusplättchen.



Beispiel: Für dieses Haus erhaltet ihr ein Bonusplättchen von Bonusfeld 7 oder 8 (falls vorhanden – in der Abbildung sind keine Bonusplättchen abgebildet).

Beträgt eure maximale Reichweite bereits 3 Schritte, bekommt ihr auch dann ein Bonusplättchen, wenn ihr (1 oder) 2 Schritte aufwendet. Nur wenn ihr 3 Schritte benötigt, erhaltet ihr kein Bonusplättchen.

Legt erhaltene Bonusplättchen zunächst offen vor euch ab. Ihr dürft sie einmalig im Spiel nutzen, wenn ihr am Zug seid, auch sofort nach Erhalt und mehrere auf einmal. Sobald ein Bonusplättchen genutzt wurde, kommt es aus dem Spiel. (Eine Erklärung aller Bonusplättchen findet ihr auf Seite 14.)

Anmerkung: Wenn gleichzeitig gespielt wird, seid ihr alle am Zug. Nutzt dann im Zweifel eure Bonusplättchen in Spielreihenfolge (reihum im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler).

Während der Schlusswertung können keine Bonusplättchen mehr genutzt werden.



Geheimauftrag

Euer Geheimauftrag zeigt zwei verschiedene Auftragsymbole, wovon das erste (z. B. Stern) für jeden Spieler unterschiedlich und das zweite (Mystische Stätte) für alle gleich ist. Bei der Schlusswertung erhaltet ihr für jedes Haus in einem Ort mit entsprechendem Auftragsymbol 2 Siegpunkte.



Aktion: Fortschritt

Bezahlt 4 Münzen und entfernt wahlweise den Fortschrittsmarker „Reichweite“ oder „Kartenausgleich“ von eurem Spielertableau. Dieser kommt aus dem Spiel. Zusätzlich bekommt ihr 2 Siegpunkte, die ihr sofort auf der Siegpunkteleiste abträgt (siehe Seite 7).

Reichweite: Durch Entfernen des entsprechenden Fortschrittsmarkers erhöht ihr eure Reichweite beim Bauen von 2 auf 3 Schritte (siehe Seite 9).

Kartenausgleich: Durch Entfernen des entsprechenden Fortschrittsmarkers reduziert ihr die Kosten für fehlende Gehilfen von 3 auf 2 Karten (siehe Seite 11.).



Aktion: Handkarten

Diese Aktion besteht aus zwei Teilen, die ihr – sofern ihr beide Teile nutzen möchtet – in folgender Reihenfolge durchführen müsst:

Handkarten tauschen: Behaltet **genau eine** eurer Handkarten, werft den Rest ab und zieht dann so viele Karten nach, wie ihr abgeworfen habt. Habt ihr keine oder nur eine Handkarte, könnt ihr diesen Teil der Aktion nicht durchführen.

Karten nachziehen: Unabhängig davon, ob ihr Handkarten getauscht habt oder nicht, zieht ihr nun 3 (weitere) Karten nach. (Es gibt kein Handkartenlimit.)

Beispiel: Agnes hat 7 Karten auf der Hand hat. Entweder wirft sie 6 ihrer Handkarten ab und zieht $6 + 3 = 9$ Karten nach oder sie behält ihre Handkarten und zieht lediglich 3 Karten nach.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. (Im extrem unwahrscheinlichen Fall, dass sowohl Nachzieh- als auch Ablagestapel leer sind, muss jeder Spieler die abgerundete Hälfte seiner Handkarten abwerfen.)



Aktion: Schwarzmarkt

Werft 2 Handkarten ab und nehmt euch 5 Warenmarker aus dem allgemeinen Vorrat. Legt vier davon auf eure Kohlemine und den übrigen auf ein Produktionsgebäude eurer Wahl (das kann auch nochmal die Kohlemine sein).

Anmerkung: Es gibt Sondergebäude, die Waren produzieren (Maisfarm, Weinberg). Ihr könnt die fünfte Ware auch auf ein solches legen.



Aktion: Nachwuchs

Bezahlt entweder 7 oder 13 Münzen, um euren Aktionsstein „3“ bzw. „4“ zu erhalten. Dieser steht euch erst ab der nächsten Runde **dauerhaft** für Aktionen zur Verfügung. Im Fall von 13 Münzen bekommt ihr zusätzlich 3 Siegpunkte, die ihr sofort auf der Siegpunkteleiste abträgt (siehe Seite 7).

Anmerkung: Ihr könnt die „4“ auch vor der „3“ erwerben. Haben andere Spieler bereits ihre „3“, kommt eure „4“ erst nach allen „3en“ an die Reihe.

Aktionen auf dem Spielertableau

Euer Spielertableau weist acht Produktionsbereiche auf: An einem davon liegt bereits eure Kohlemine, in der Kohle produziert wird. Um an andere Waren zu kommen, solltet ihr weitere Produktionsgebäude bauen und einem Produktionsbereich zuweisen.

Aktion: Produzieren

Um Waren zu produzieren, müsst ihr in der Planungsphase (II) einen Aktionsstein auf eines der Aktionsfelder unter bzw. über dem entsprechenden Produktionsgebäude setzen.

Denkt dran: An jedem Produktionsgebäude darf sich immer nur ein Aktionsstein befinden!



Es gibt zwei Arten von Produktion: über **Gehilfen** und über **Verkettung**. Wenn ihr in der Aktionsphase (IV) einen Aktionsstein von einem Produktionsbereich zurücknehmt, könnt ihr in dem entsprechenden Gebäude eine oder beide Arten der Produktion nutzen.

Produktion über Gehilfen

Damit ein Produktionsgebäude auf diese Weise Waren produziert, braucht es am Arbeitsmarkt Gehilfen bestimmter Farben. Welche dies sind, ist links unten auf der Gebäudekarte abgebildet. Ob es aber überhaupt zu einer erfolgreichen Produktion kommt, hängt davon ab, welches Aktionsfeld ihr im Produktionsbereich des Gebäudes besetzt habt.



- Bei **schlampiger Produktion** reicht es auch, wenn im Arbeitsmarkt 1 bzw. 2 Gehilfen **weniger** vorhanden sind, als auf der Gebäudekarte angegeben. (Es ist möglich, dass dadurch eine Gehilfenfarbe gar nicht mehr benötigt wird.)



- Bei **ordentlicher Produktion** werden mindestens die abgebildeten Gehilfen benötigt.



- Bei **außerordentlicher Produktion** werden sogar mindestens 1 bzw. 2 Gehilfen der abgebildeten Farben **mehr** benötigt.

Eine ordentlichere Produktion schüttet auch mehr Waren aus. Dafür ist das Risiko höher, dass sie nicht gelingt. (Beachtet, dass ihr die Produktion plant, ohne genau zu wissen, wie viele Gehilfen letztlich am Arbeitsmarkt verfügbar sein werden.)



Beispiel: Bei schlampiger Produktion braucht die Mühle 2 gelbe und 1 roten oder alternativ 1 gelben und 2 rote Gehilfen, um 1 Ware zu produzieren. Bei außerordentlicher Produktion werden 4 gelbe und 2 rote, 3 gelbe und 3 rote oder 2 gelbe und 4 rote Gehilfen benötigt. Dafür werden dann 3 Waren produziert.

Ist die Produktion **erfolgreich**, d. h., der Arbeitsmarkt enthält mindestens die benötigten Mengen, produziert das Gebäude so viele Waren, wie das von euch besetzte Aktionsfeld angibt. Markiert dies, indem ihr entsprechend viele Warenmarker aus dem allgemeinen Vorrat auf das Gebäude legt.

Andernfalls ist die Produktion **gescheitert** und das Gebäude produziert keine Waren, es sei denn, ihr könnt die fehlenden Gehilfen durch Handkarten **ausgleichen** („Kartenausgleich“).



Kartenausgleich: Ihr könnt eine gescheiterte Produktion abwenden, indem ihr **pro fehlenden** Gehilfen 3 Handkarten abwerft (siehe Fortschrittsplättchen „Kartenausgleich“). Habt ihr das entsprechende Fortschrittsplättchen entfernt, kostet euch der Kartenausgleich nur noch 2 Handkarten pro fehlenden Gehilfen (siehe „Aktion: Fortschritt“ auf Seite 10).

Tipp: Das Sondergebäude „Poststation“ erweitert den Arbeitsmarkt für euch und ist damit eine weitere Möglichkeit, fehlende Gehilfen auszugleichen (siehe Seite 15).



WICHTIG! Der Arbeitsmarkt einer Runde „verbraucht“ sich nicht. Die Gehilfen stehen allen Spielern gleichermaßen und für alle Belange in voller Zahl zur Verfügung. Lediglich der Kartenausgleich gilt immer nur für das jeweilige Gebäude.

Produktion über Verkettung

Unabhängig davon, ob die Produktion über Gehilfen erfolgreich war oder nicht, könnt ihr zusätzlich (*oder alternativ*) die **Produktionskette** des Gebäudes nutzen (*vorausgesetzt, ihr habt dort einen Aktionsstein eingesetzt*).

Es gibt drei Arten von Produktionsketten:

- **Rohstoff:** Werft eine oder mehrere Handkarten mit dem abgebildeten Rohstoffsymbol ab. Legt so viele Warenmarker aus dem allgemeinen Vorrat auf dieses Gebäude, wie ihr Karten abgeworfen habt.



- **Einzelware:** Verschiebt einen oder mehrere Warenmarker der abgebildeten Sorten von entsprechenden Produktionsgebäuden auf dieses Gebäude.



- **Warenset:** Verschiebt einen oder mehrere Warenmarker der abgebildeten Sorten von entsprechenden Produktionsgebäuden, indem ihr einen davon auf dieses Gebäude und den anderen in den allgemeinen Vorrat legt. Ihr müsst von beiden Sorten gleich viele Warenmarker verschieben.



Verkettungsbonus: Immer wenn ihr durch Verkettung mindestens eine Ware produziert, erhaltet ihr **nach Abschluss** der Verkettung **genau einen** Warenmarker zusätzlich auf das Gebäude. (*Dabei ist es egal, wie viele Waren in diesem Gebäude produziert wurden. Es gibt pro Aktion maximal 1 Bonusware durch Verkettung dazu.*)

WICHTIG! Ihr braucht nicht sämtliche eurer in Frage kommenden Rohstoffe bzw. Waren für die Verkettung einzusetzen.

Im Gegensatz zum restlichen Spielmaterial gelten Warenmarker nicht als begrenzt. Verwendet bei Bedarf die beiliegenden Marken „5 Waren“, um das Fünffache einer Ware darzustellen. Sollte das immer noch nicht ausreichen, behelft euch bitte mit anderweitigem Material.



Produktion gescheitert und Produktionskette nicht genutzt: Konntet ihr weder eine Ware über Gehilfen noch über Verkettung produzieren, gilt die Aktion als nicht genutzt und ihr zieht wie üblich 1 Karte nach.

Die Personenkarten

Die Personenkarte, die ihr während der Spielvorbereitung ausgewählt habt, bringt euch einen einmaligen Vorteil im Spiel. Es gelten dieselben Regeln wie für Bonusplättchen. Eure Personenkarte gilt nicht als Handkarte (*sie liegt schließlich offen vor euch aus*).

Ende des Spiels

Nach 7 Runden endet das Spiel. Am Ende der siebten Runde erhaltet ihr, noch bevor die Schlusswertung beginnt, die Möglichkeit, die **Produktionsketten aller eurer Produktionsgebäude** zu nutzen. Bei dieser **Schlussproduktion** dürft ihr eure Gebäude in beliebiger Reihenfolge nutzen, erhaltet aber **keinen Verkettungsbonus** mehr. *(An diese Schlussproduktion erinnert euch die Ereigniskarte der siebten Runde.)*

Dies ist die letzte Chance, eure Bonusplättchen und Karten noch einzusetzen. Hiernach sind sie wertlos.



Schlusswertung

Nach der Schlussproduktion folgt die Schlusswertung, die ihr in dieser Reihenfolge durchführt:

1. **Vergleich der Militärstärke:** Bestimmt eure Militärstärke (*Gesamtanzahl an Fäusten* 🖐️ auf euren gebauten Sondergebäuden). Unter allen Spielern **mit mindestens einer Faust** werden nun wie folgt Siegpunkte verteilt:
 - Der stärkste Spieler bekommt 4 Siegpunkte.
 - Der zweitstärkste Spieler bekommt 2 Siegpunkte.
 - Der drittstärkste Spieler bekommt noch 1 Siegpunkt.

Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten den höheren Wert und der niedrigere verfällt.

Beispiel: Agnes und Babette haben jeweils 2 Fäuste, Celine hat keine. Somit bekommen Agnes und Babette jeweils 4 Siegpunkte und der zweite Platz entfällt. Hätte Celine Fäuste, würde sie 1 Siegpunkt für den dritten Platz erhalten.

2. **Kapitelauftrag:** Wie auf der Kapitelkarte angegeben, könnt ihr für bestimmte Waren Siegpunkte bekommen. Dafür habt ihr zwei Möglichkeiten, wovon ihr **nur eine** nutzen könnt. Gebt dazu Warenmarker einer oder mehrerer der abgedruckten Sorten mit mindestens dem geforderten Gesamtwert in den allgemeinen Vorrat zurück.
3. **Restwaren:** Zählt den Münzwert eurer übrigen Waren zusammen. Je 5 Münzen ergeben 1 Siegpunkt.
4. **Geheimauftrag:** Wertet euren Geheimauftrag aus. Für jeden passenden Ort, in dem ihr ein Haus stehen habt, bekommt ihr 2 Siegpunkte.
5. **Gebäudekarten:** Zählt nun die **Siegpunkte** auf euren **gebauten Karten** hinzu. *(Übrig gebliebene Bonusplättchen, Personen- und Handkarten sind wertlos.)*

Wer nun die **meisten Siegpunkte** hat, **gewinnt**. Bei Gleichstand gewinnt, wer in der Spielreihenfolge weiter weg vom neuen Startspieler sitzt. *(Beachtet, dass der Startspieler auch noch am Ende von Runde 7 wechselt!)*

Der Gewinner erhält nun feierlich den Siegerpokal, den er zusammen mit dem Spielmaterial seiner Farbe für das nächste Kapitel aufbewahrt. Dieser Spieler sitzt im nächsten Kapitel an **letzter Position**. *(Er wählt also als erster eine Personenkarte aus.)*

Wenn ihr mögt, kann sich der Gewinner auf dem Spielplan verewigen, indem er einem unbenannten Ort einen Namen gibt (z. B. mit einem Lackstift). Er hat dort einen bleibenden Eindruck hinterlassen.



Vorbereitungen für das nächste Kapitel

Lest nach Abschluss der Partie in der Chronik unter dem gerade gespielten Kapitel den Abschnitt „**Kapitelende**“. Dort erfahrt ihr, wie es beim nächsten Mal weitergeht.

Setzt das gesamte Spielmaterial zurück und bereitet das nächste Kapitel vor, wie unter Spielvorbereitung beschrieben. Beachtet ggf. die Änderungen, welche die Chronik bzw. die Tabelle auf Seite 16 für das neue Kapitel vorgibt. *(Ihr nehmt – bis auf den Siegerpokal – nichts ins nächste Kapitel mit.)*

Gebäudekarten, die über Ereignisse neu eingeführt wurden, werden in den Nachziehstapel gemischt. Neu eingeführte Personen bleiben im Pool der verfügbaren Personenkarten.

ANHANG

Die Bonusplättchen

 <p>3x</p>	<p>Bezahle einmalig bei der Aktion „Nachwuchs“ bis zu 4 Münzen weniger. (Die Kosten können nicht unter 0 Münzen fallen.)</p>	 <p>3x</p>	<p>Bezahle einmalig beim Bauen eines Gebäudes bis zu 4 Münzen weniger. (Die Kosten können nicht unter 0 Münzen fallen.)</p>	 <p>3x</p>	<p>Ersetzt einmalig einen fehlenden Gehilfen bei der Produktion. (Gilt für genau ein Produktionsgebäude.)</p>
 <p>3x</p>	<p>Lege einmalig 1 Warenmarker aus dem allgemeinen Vorrat auf ein beliebiges deiner Gebäude, das Waren produziert.</p>	 <p>3x</p>	<p>Ziehe einmalig so viele Karten nach, wie gelbe Gehilfen am Arbeitsmarkt sind.</p>	 <p>3x</p>	<p>Lege einmalig so viele Warenmarker aus dem allgemeinen Vorrat auf deine Kohlemine, wie grüne Gehilfen am Arbeitsmarkt sind. Zusätzlich bekommst du sofort 1 Siegpunkt.</p>
 <p>3x</p>	<p>Wirf einmalig 2 Handkarten mit dem Rohstoff Holz ab und lege 6 Warenmarker aus dem allgemeinen Vorrat auf deine Kohlemine.</p>	 <p>3x</p>	<p>Wirf einmalig 2 beliebige Handkarten ab. Du bekommst dafür sofort so viele Siegpunkte, wie gelbe Gehilfen am Arbeitsmarkt sind.</p>	 <p>2x</p>	<p>Gib einmalig 4 Erz ab. Du bekommst dafür sofort so viele Siegpunkte, wie grüne Gehilfen am Arbeitsmarkt sind plus 2 weitere Siegpunkte.</p>
 <p>2x</p>	<p>Gib einmalig 3 Kohle ab. Du bekommst dafür sofort so viele Siegpunkte, wie rote Gehilfen am Arbeitsmarkt sind plus 1 weiteren Siegpunkt.</p>	 <p>3x</p>	<p>Gib einmalig 2 Garn ab. Du bekommst dafür sofort so viele Siegpunkte, wie rote Gehilfen am Arbeitsmarkt sind plus 1 weiteren Siegpunkt.</p>	 <p>3x</p>	<p>Wirf einmalig 2 Handkarten mit dem Rohstoff Baumwolle ab. Du bekommst dafür sofort so viele Siegpunkte, wie rote Gehilfen am Arbeitsmarkt sind plus 1 weiteren Siegpunkt.</p>
 <p>2x</p>	<p>Gib einmalig 3 Bretter ab. Du bekommst dafür sofort so viele Siegpunkte, wie blaue Gehilfen am Arbeitsmarkt sind plus 2 weitere Siegpunkte.</p>	 <p>2x</p>	<p>Gib einmalig 3 Lehm ab. Du bekommst dafür sofort so viele Siegpunkte, wie blaue Gehilfen am Arbeitsmarkt sind plus 2 weitere Siegpunkte.</p>	 <p>2x</p>	<p>Gib einmalig 3 Rinder ab. Du bekommst dafür sofort so viele Siegpunkte, wie blaue Gehilfen am Arbeitsmarkt sind plus 2 weitere Siegpunkte.</p>

Zur Erinnerung: Zum Arbeitsmarkt zählen auch solche Gehilfen von Poststationen bzw. Matrosen und Personenkarten dazu.

Die Personenkarten

P01 Nate Welton

In Spielreihenfolge ziehen alle Spieler jeweils **3 Karten** nach. Deine Mitspieler müssen **2 Karten** davon wieder abwerfen. (Du musst keine abwerfen.) Nimm Nate anschließend aus dem Spiel.



P02 Rabbit

Ziehe **2 Figuren** aus dem Beutel und stelle sie auf Rabbit. Bis zum Ende der Runde zählen sie **nur für dich** zum Arbeitsmarkt dazu. Danach kommen sie zurück in den Beutel und Rabbit aus dem Spiel. Ziehst du (in Kap. V bzw. VII) Kapuzenträger, bringen sie dir nichts. Du kannst sie aber (in Kap. VII) ggf. ins Gefängnis schicken.



P03 Enoch Brubak

Lege **2 Warenmarker** aus dem allgemeinen Vorrat auf deine Kohlemine. Nimm Enoch anschließend aus dem Spiel.



P04 Onyx

Suche dir einen **Gehilfen** aus dem Beutel aus und stelle ihn auf Onyx. Bis zum Ende der Runde zählt dieser **nur für dich** zum Arbeitsmarkt dazu. Danach kommt er zurück in den Beutel und Onyx aus dem Spiel.



P05 Gunda (ab Kap. IVa/b)

Bezahle beim **Bauen** eines Gebäudes bis zu **3 Münzen** weniger. (Die Baukosten können nicht unter 0 Münzen fallen.) Nimm Gunda anschließend aus dem Spiel.



P06 Aaron Reitzke (ab Kap. VII)

Nimm einen **Weinberg** aus der Auslage auf die Hand. Befindet sich dort keiner, decke so lange Karten vom Nachziehstapel auf, bis du einen findest. (Findest du keinen, gehst du leer aus.) Wirf die anderen Karten ab und nimm Aaron aus dem Spiel. Du kannst diesen Weinberg **sofort** bauen (Baukosten bezahlen!).



Die Sondergebäude



Festung (4x; Kap. I-VIII)

Deine Militärstärke steigt **dauerhaft** um 2 Fäuste.



Gefängnis (3x; Kap. VII)

Deine Militärstärke steigt **dauerhaft** um 1 Faust.

Du kannst in jeder **Phase VI** eine Figur vom Arbeitsmarkt nehmen:

- **Gehilfe:** Stelle ihn aufs Gefängnis. Füge ihn zu einem Zeitpunkt deiner Wahl dem Arbeitsmarkt hinzu. Er steht dann allen Spielern zur Verfügung.
- **Kapuzenträger:** Nimm ihn aus dem Spiel und erhalte **sofort** 1 Siegpunkt. Ziehe einen zufälligen Gehilfen aus dem Beutel (*Kapuzenträger: neu ziehen*) und stelle ihn aufs Gefängnis. Füge ihn zu einem Zeitpunkt deiner Wahl dem Arbeitsmarkt hinzu. Er steht dann allen Spielern zur Verfügung.



Kaserne (3x; Kap. II-VIII)

Deine Militärstärke steigt **dauerhaft** um 1 Faust.

In jeder **Phase VI** verliert jeder Mitspieler, der **weniger** Militärstärke hat als du, 1 Siegpunkt. Unterschreitet jemand dadurch eine Schwelle für Karten, muss er keine Karten abgeben (*erhält aber auch keine dazu*). Beim erneuten Überschreiten der Schwelle erhält er wieder 2 Karten.

SOLO-MODUS: Mangels Mitspieler verliert niemand Siegpunkte.



Kleiner Wachturm (6x; I-VII)

Ziehe nach dem Bauen **sofort und einmalig** 2 Karten nach.

Deine Militärstärke steigt **dauerhaft** um 1 Faust.



Kohlehandel (3x; I-VIII)

Du kannst in jeder **Phase VI** 3 Kohle abgeben, um **sofort** 2 Siegpunkte zu bekommen.



Kohlelager (3x; Kap. I-VIII)

In jeder **Phase VI** liefert dir das Kohlelager 2 Kohle. Lege dazu 2 Warenmarker aus dem allgemeinen Vorrat auf deine Kohlemine.



Maisfarm (4x; I-VIII)

In jeder **Phase VI** produziert die Maisfarm **1 Mais**. Lege dazu 1 Warenmarker aus dem allgemeinen Vorrat auf die Maisfarm. Mais ist jeweils 2 Münzen wert.



Poststation (12x; Kap. I-VII)

Jede Poststation fügt dem Arbeitsmarkt **dauerhaft** den abgebildeten Gehilfen hinzu, der **nur dir** zur Verfügung steht. (*Jede Gehilfenfarbe ist dreimal vertreten.*)



Schreibstube (3x; Kap. I-VIII)

Ziehe in jeder **Phase VI** eine Karte nach.



Weinberg (4x; IIIa/b-VIII)

In jeder **Phase VI** produziert der Weinberg **1 Traube**. Lege dazu 1 Warenmarker aus dem allgemeinen Vorrat auf den Weinberg. Der Wert einer Traube ist immer gleich der Anzahl Gehilfen der angegebenen Farbe im Arbeitsmarkt. (*Der Wert kann auch kurzzeitig 0 Münzen betragen. Zusätzliche Gehilfen durch Poststationen bzw. Matrosen und Personenkarten zählen mit.*)

Die Seemannskarten (Kap. VIII)



Kapitän (4x; Startkarte)

Der Kapitän kommt zu Spielbeginn an den für ihn vorgesehenen Produktionsbereich. Er kann wie ein Produktionsgebäude aktiviert werden, um 1-3 Schritte mit dem Schiff zu ziehen.



Matrose (4x)

Du kannst nach dem Anheuern **sofort und einmalig** 1 Schritt mit deinem Schiff ziehen. Ansonsten funktioniert der Matrose wie die Poststation (s. o.).



Smutje (3x)

Du kannst nach dem Anheuern **sofort und einmalig** 1 Schritt mit deinem Schiff ziehen. Lege den Smutje an den für ihn vorgesehenen Produktionsbereich. Er kann wie ein Produktionsgebäude aktiviert werden, um **1 Fischsuppe** zu kochen (*produzieren*). Du kannst höchstens einen Smutje anheuern.



Navigator (3x)

Du kannst nach dem Anheuern **sofort und einmalig** bis zu 2 Schritte mit deinem Schiff ziehen. In jeder **Phase VI** kannst du 1 Fisch abgeben, um **sofort** 1 Siegpunkt zu bekommen. (*Fisch wird in der Fischerhütte produziert. Du kannst nicht stattdessen Räucherfisch abgeben.*)



Wachoffizier (3x)

Du kannst nach dem Anheuern **sofort und einmalig** 1 Schritt mit deinem Schiff ziehen. Deine Militärstärke steigt **dauerhaft** um 1 Faust.

Kapitelübersicht

Grundsätzlich wird das Spiel vorbereitet, wie auf den Seiten 4 und 5 beschrieben. Die Änderungen für die einzelnen Kapitel werden in der folgenden Tabelle zusammengefasst.

- **Kapitel:** Legt die korrekte Kapitelkarte aus.
- **Spielplan:** Verwendet den angegebenen Spielplan.
- **Startort:** Stellt eure Starthäuser in den angegebenen Ort.
- **Ereignisse:** Stellt den verdeckten Ereigniskartenstapel aus den angegebenen Karten zusammen. Die Karte für Runde 7 kommt nach unten, darauf die gemischten Karten für Runde 4-6 und darauf wiederum die gemischten Karten für Runde 1-3. *(Die Angaben in Klammern gelten für den Solo-Modus.)*
- **Gebäude im Stapel:** Neben den Gebäudekarten ohne Nummer werden die angegebenen Karten in den Nachziehstapel gemischt. *(Dies sind grundsätzlich die in den vorherigen Kapiteln neu eingeführten Gebäude.)*
- **Gebäude in Auslage:** Ggf. kommen bestimmte Gebäude zu Spielbeginn offen in die Auslage.
- **Personenkarten:** Gibt an, welche Personenkarten bereits verfügbar sind.
- **Zusatzmaterial:** Haltet ggf. das angegebene Spielmaterial bereit. Näheres dazu findet ihr in der Chronik.

Kapitel	I	II	IIIa	IIIb	IVa	IVb	V	VI	VII	VIII
Spielplan	A	A	B	C	B	C	D	D	E	F
Startort	Longsdale	Longsdale	Longsdale	Longsdale	Longsdale	Longsdale	Creekside bzw. Thickthorn*	Canyon Brook	Larkhill	Canyon Brook
Ereignisse Runde 1-3	100 101 102	101 103 104	100 105 106	100 105 106	100 101 107	100 101 107	100 101 108	100 101 109	100 101 110	100 101 111
Ereignisse Runde 4-6	10 (11) 10 (11) 10 (11)	10 (11) 10 (11) 12	10 (11) 10 (11) 13	10 (11) 10 (11) 13	10 (11) 10 (11) 10 (11)	10 (11) 10 (11) 10 (11)	10 (11) 10 (11) 10 (11)	10 (11) 10 (11) 10 (11)	10 (11) 10 (11) 14	10 (11) 10 (11) 15
Ereignis Runde 7	1 (2)	1 (2)	1 (2)	1 (2)	1 (2)	1 (2)	1 (2)	1 (2)	1 (2)	1 (2)
Gebäude im Stapel		200	200 bis 202	200 bis 202	200 bis 204	200 bis 204	200 bis 205	200 bis 205	200 bis 206	200 bis 206**
Gebäude in Auslage				Sägewerk (Anz. Spieler) (zwei)						208
Personenkarten		P01 bis P04	P01 bis P04	P01 bis P04	P01 bis P05	P01 bis P05	P01 bis P05	P01 bis P05	P01 bis P06	P01 bis P06
Zusatzmaterial			Brückenplättchen		Brückenplättchen		Kapuzenträger		Schiffe, Kapuzenträger	Schiffe (2 Schiffe), Seemannskarten***

* Je nachdem, ob ihr aus Kapitel IVa oder IVb kommt, startet ihr in Creekside bzw. Thickthorn. Spielt ihr außerhalb der Kampagne, könnt ihr euch auf einen dieser Startorte einigen *(alle fangen im selben Ort an)*.

** Nehmt, bevor ihr den Nachziehstapel bildet, alle Gebäude „Kleiner Wachturm“, „Poststation“ und „Gefängnis“ aus dem Spiel.

*** Dreht euer Spielertableau auf die Rückseite und legt einen Kapitän und eine Kohlemine an den vorgesehenen Platz.

Übersicht aller Produktionsketten

