

RIVERBOAT

Ein Spiel von Michael Kiesling
Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
Spieldauer: 90 Minuten



Im Norden der Vereinigten Staaten zu Beginn des 19. Jahrhunderts: Es ist kein Leichtes, Landwirtschaft am oberen Mississippi zu betreiben, doch es ist eine Zeit der Innovation und Expansion. Die technologischen Fortschritte im Bereich der Flussboote eröffnen euch gänzlich neue Möglichkeiten! Ihr verschifft eure vielfältigen Feldfrüchte entlang des Mississippi immer weiter in den Süden, wo es wertvolle Aufträge gibt. In New Orleans beauftragt ihr Kommissionäre damit, eure Waren zu veräußern und euch in geschäftlichen Angelegenheiten mit Rat und Tat an der Seite zu stehen. Eure Arbeitskräfte geschickt einzusetzen, die Gunst des Hafenmeisters zu erlangen, günstige Gelegenheiten sofort beim Schopfe zu ergreifen und eure Mitspieler stets im Auge zu behalten – das sind die Schlüssel zum Erfolg, um euer eigenes Imperium am mächtigen Mississippi zu errichten!



Es lohnt sich wohl der Mühe, von dem Mississippi zu lesen; er ist kein gewöhnlicher Fluss, sondern in jeder Beziehung merkwürdig.

— Mark Twain, *Leben auf dem Mississippi*

Autor: Michael Kiesling
Redaktion: Alex Yeager und
Grzegorz Kobiela

Illustration: Klemens Franz | atelier198
Regelsatz: Andrea Kattnig | atelier198



Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
D-55270 Schwabenheim an der Selz,
Deutschland.
www.lookout-spiele.de

Redaktion und Ersatzservice:
Hiddigwarder Str. 37
D-27804 Berne,
Deutschland

Unseren Kundenservice erreichen Sie
per eMail unter
ersatzteile@lookout-spiele.de

SPIELMATERIAL



2 Spielpläne



4 Spielertableaus



70x

25x

15x

Rübe

Weizen

Mais

Kartoffel

Kürbis

110 Ackerfrucht-plättchen



45 Flussboote
9 verschiedene Arten, jeweils 5x



5 Phasenkarten



8 Scheunen



8 Brunnen



25 Münzen



8 Wertungsmarken
jeweils „-/50“ und „100/150“
in den vier Spielerfarben



1 Startspielermarke



je 7 in 5 verschiedenen Farben

5 Joker

Rückseite



Vorderseite

17 Günstige Gelegenheiten

Rückseite



3 Übersichtskarten



56 Arbeiter



28 Gutachter



4 Hafenmeister

SPIELVORBEREITUNG

ZENTRALE AUSLAGE

Legt die zwei **Spielpläne** in die Mitte des Spielbereichs.

- ① Sortiert die **Flussboote** nach Lademenge (*Kistenzahl*) und Funktion (*beachtet, dass es jeweils zwei unterschiedliche Flussboote mit Lademenge „2“ und „3“ gibt*) und legt die einzelnen Stapel offen oberhalb des Spielplans „New Orleans“ ab, und zwar passend zu den Abbildungen auf dem Spielplan. Legt das oberste Flussboot jedes Stapels auf das vorgesehene Feld auf dem Spielplan.

- ② Stellt je einen Arbeiter auf die vier Felder der **Rundenleiste**.



- ③ Mischt die **Gebietskarten** und legt sie verdeckt ab.

- ④ Mischt die **Günstigen Gelegenheiten** und legt den Stapel verdeckt neben den Spielplan „New Orleans“.

- ⑤ Zieht vier Günstige Gelegenheiten vom Stapel und legt jeweils eine offen auf die vier vorgesehenen Kartenfelder auf dem Spielplan.

- ⑥ Legt die **Scheunen, Brunnen, Gutachter** und **Münzen** in der Nähe des Spielplans als allgemeinen Vorrat bereit.



- ⑦ Sortiert die **Ackerfruchtplättchen** nach Größe (*1er, 2er und 3er*), mischt die einzelnen Stapel und legt sie verdeckt neben den Spielplan. Legt auf die vorgesehenen Felder des „Ackerfrucht- und Wertungsplans“ Ackerfruchtplättchen der entsprechenden Größe offen aus.

- ⑧ Legt die fünf **Phasenkarten** in Reichweite aller Spieler ab.



PERSÖNLICHE AUSLAGE

Nehmt euch jeweils ein zufälliges **Spielertableau** und legt es vor euch ab. Die vier Spielertableaus unterscheiden sich in der Verteilung der Anbaugebiete (*Gruppen farbiger Sechseckfelder*) sowie der zugehörigen Spielerfarbe, die unten auf dem Tableau abgebildet ist (*Dachfarbe des Schuppens*). Lasst über und neben dem Tableau ein wenig Platz für weiteres Spielmaterial.



1 Nehmt euch eine **Hafenmeisterfigur** und stellt sie auf das entsprechende Startfeld eurer Hafenleiste (*je nach Spielerzahl*).

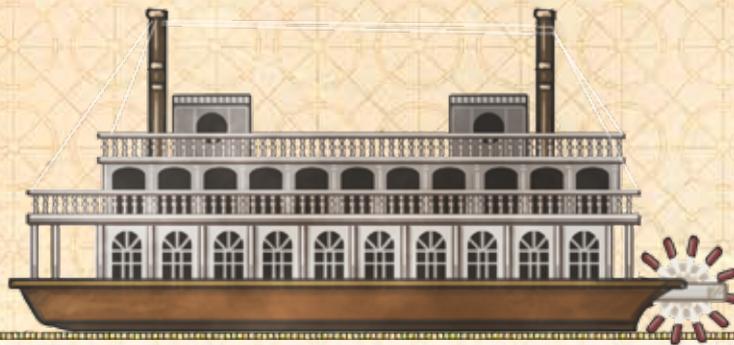
2 Nehmt euch die folgenden Spielmaterialien und legt sie in einem persönlichen Vorrat neben eurem Spielertableau ab:

- 13 Arbeiter
- 2 Gutachter
- 3 Münzen

3 Nehmt euch die zwei **Wertungsmarken** eurer Spielerfarbe (*eine Marke „-150“ sowie eine Marke „100/150“*) und legt die „-150“-Marke mit der leeren Seite nach oben auf das Feld „0“ der **Wertungsleiste** (*auf der rechten Spielplanhälfte*).



4 Bestimmt zufällig einen Startspieler. Dieser erhält die **Startspielermarke**.



Die notwendigen Vorbereitungen für eine Reise flussabwärts wurden in Prescott, Wisconsin, getroffen. Unmengen an Schweinefleisch, Bohnen, Mehl, Sirup und Whisky wurden an Bord geschafft. Hunderte von harten Kerlen, deren Aufgabe es war, die großen Steuerruder zu bedienen, verweideten ihr Geld in den Kneipen am Flussufer und in den Seitenstraßen, wo sie sich mit widerlichen Spirituosen volllaufen ließen. Nicht selten endeten ihre „Gelage“ in einer Schlägerei zwischen rivalisierenden Mannschaften, an denen sich an die hundert Mann beteiligten. Der Polizeidirektor der Stadt nahm dabei, mit dem Revolver in der Hand, auf seinem „Schreibposten“ Stellung und sah sich die Angelegenheit mit dem aufgeklärten Auge eines Fachmanns und dem Genuss eines Kenners an.

— George Byron Merrick, *Old Times on the Upper Mississippi*

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über **vier Runden**. Zu Beginn jeder Runde wählt ihr eine oder mehrere Phasenkarten, die euch im weiteren Verlauf der Runde einen kleinen Vorteil verschaffen. Danach werden die fünf Phasen in der folgenden Reihenfolge durchgeführt:

1. Arbeiter einsetzen
2. Äcker bepflanzen
3. Ernten und Flussboote beladen
4. Günstige Gelegenheiten
5. Wertung

Nach vier Runden findet eine Schlusswertung statt (*siehe Seite 12*), in der ihr **Siegpunkte (SP)** für euer übriges Geld, für vollständig bedeckte Anbaugelände, für die Position eures Hafenmeisters auf der Hafenleiste sowie für die meisten Kommissionäre in New Orleans bekommt.

ANFANG EINER RUNDE

Bereitet den Spielplan für die kommende Runde vor:

- Füllt die leeren Felder des „Ackerfrucht- und Wertungsplans“ mit offenen Ackerfruchtplättchen der entsprechenden Größe auf (1er, 2er bzw. 3er). (*Siehe ① auf Seite 3.*)
- Stellt sicher, dass ein Flussboot jeder Sorte auf dem Spielplan „New Orleans“ ausliegt (*sofern diese Sorte noch vorrätig ist*). (*Siehe ② auf Seite 3.*)
- Legt je eine Günstige Gelegenheit offen auf die vier Kartenfelder des Spielplans „New Orleans“. (*Siehe ③ auf Seite 3.*)

ANMERKUNG: Für die erste Runde habt ihr diese Schritte bereits beim Spielaufbau durchgeführt.

Anschließend wählt der Startspieler eine der fünf **Phasenkarten**. Die Phasenkarte bestimmt, wer den ersten Spielzug in der jeweiligen Phase durchführt, und gewährt seinem Besitzer ein besonderes Privileg zu Beginn dieser Phase. Nach dem Startspieler wählt der Spieler zu seiner Linken eine der verbliebenen Phasenkarten. Dies geht reihum so weiter, **bis alle Phasenkarten verteilt sind**. Dadurch werden ein oder zwei Spieler mehr Phasenkarten besitzen als die anderen.

TIPP: Alternativ könnt ihr alle Phasenkarten auf die Hand nehmen, eine davon behalten und den Rest an euren linken Sitznachbarn weiterreichen usw.

FÜNF PHASEN EINER RUNDE

Nachdem alle Phasenkarten verteilt sind, führt ihr die Phasen eine nach der anderen durch. Zu Beginn jeder Phase erhält der Besitzer der entsprechenden Phasenkarte sein Privileg (das auf der Phasenkarte abgedruckt ist). Jede Phase wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Es beginnt der Besitzer der jeweiligen Phasenkarte. Die einzelnen Phasen werden auf den folgenden Seiten ausführlich erklärt.



Münzen

Münzen sind sehr wertvoll! Bei Spielende sind sie jeweils 1 Siegpunkt wert. Während des Spiels erlauben sie euch, die Regeln auf gewisse Weise zu brechen. Ihr könnt so viele Münzen einsetzen, wie ihr wollt – auch innerhalb derselben Phase (mehr als eine pro Aktion, ergibt jedoch keinen Sinn). Gehen die Münzen im allgemeinen Vorrat aus, könnt ihr so lange keine neuen erhalten, bis ein Spieler welche ausgibt.

ENDE EINER RUNDE

Die Runde endet, sobald ihr alle fünf Phasen gespielt habt.

- Legt am Ende von Runde 1 bis 3 eure Phasenkarten zurück in den Vorrat. Gebt die Startspielermarke an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Fahrt dann mit der nächsten Runde fort (*siehe oben „Anfang einer Runde“*).

ANMERKUNG: Im Dreipersonenspiel geht die Startspielermarke am Ende von Runde 3 an denjenigen Spieler, der dann auf der Wertungsleiste am weitesten hinten liegt. Bei Gleichstand erhält sie der Spieler, dessen Wertungsmarke obenauf liegt.



- Das Spiel endet nach Ablauf von Runde 4 mit einer Schlusswertung (*siehe Seite 12*). Behaltet dafür eure Phasenkarten (*sie entscheiden bei Gleichständen*)

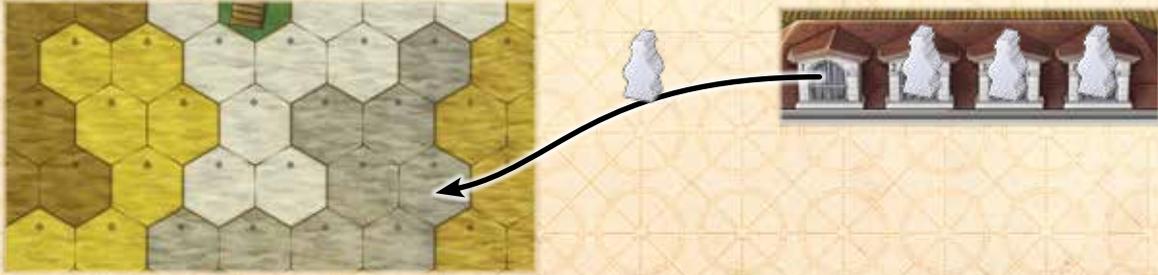
Phase 1: Arbeiter einsetzen



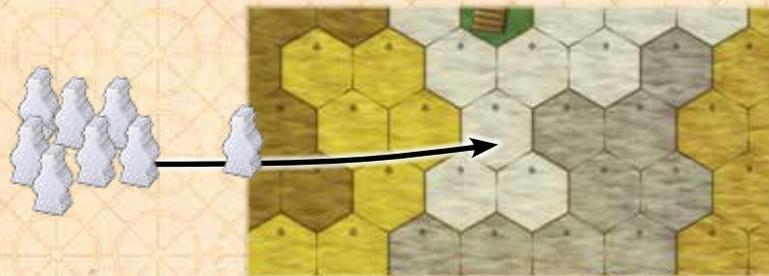
Privileg: Setze 1 Arbeiter von der Rundenleiste auf deinem Tableau ein.
Aktion: Setze bis zu 8 Arbeiter ein.
Münze: Ignoriere 1 Gebietskarte und setze den Arbeiter beliebig ein.

In dieser Phase bereitet ihr eure Äcker für die Aussaat vor, indem ihr eure Arbeiter in die durch Gebietskarten vorgegebenen Anbaugebiete stellt.

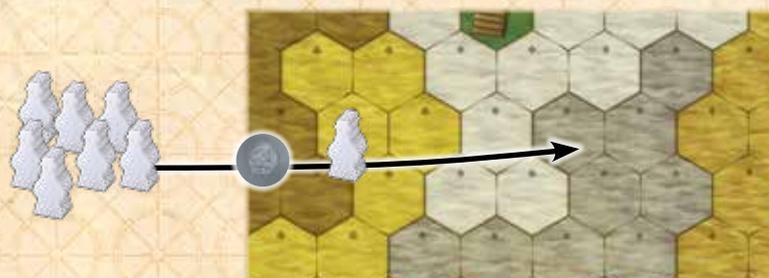
Als Besitzer der Phasenkarte „Arbeiter einsetzen“ erhältst du **als Privileg** den nächsten Arbeiter von der Rundenleiste (*wodurch eine Runde abgezählt wird*). Setze diesen Arbeiter sofort auf deinem Spielertableau auf einem freien Ackerfeld deiner Wahl ein. Dieser Arbeiter zählt nicht zu den (*bis zu*) 8 Arbeitern, die ihr in dieser Phase einsetzen werdet (*siehe unten*).



Ziehe anschließend **8 Gebietskarten** vom Stapel und lege sie **verdeckt** vor dir ab. Decke die oberste der gezogenen Karten auf und lies ihre Farbe laut vor. Die Karte zeigt entweder die Farbe eines der fünf **Anbaugebiete** auf euren Spielertableaus oder ist ein **Joker**. (*Die kleinen Symbole entsprechen den Farben.*) Jeder Spieler, der noch Arbeiter in seinem persönlichen Vorrat übrighat, **muss** nun einen dieser Arbeiter auf einem freien Ackerfeld der gezogenen Farbe einsetzen (*auf dem sich noch kein Arbeiter aufhält*). Beim Joker wählt ihr die Farbe selbst. Ihr dürft auf das Einsetzen eines Arbeiters **nicht verzichten** – wer noch einen Arbeiter übrighat, muss auch einen einsetzen.



Für eine Münze dürft ihr die gezogene Gebietskarte ignorieren und den Arbeiter auf einem freien Ackerfeld eurer Wahl einsetzen.



Danach wird die nächste Gebietskarte aufgedeckt und auf dieselbe Weise behandelt wie die erste. Fahrt fort, bis die acht gezogenen Gebietskarten abgehandelt sind.

ANMERKUNG: Wer in der **geforderten Farbe kein Ackerfeld** mehr frei hat, setzt den Arbeiter auf einem beliebigen freien Ackerfeld ein. Wer **keine Arbeiter** mehr in seinem persönlichen Vorrat hat, setzt für den Rest dieser Phase aus.

TIPP: Stellt eure Arbeiter nach Möglichkeit auf zueinander benachbarte Ackerfelder! In der nächsten Phase werdet ihr diese mit Ackerfruchtplättchen bestücken. Wessen Arbeiter weit auseinander stehen, der wird dann nur 1er-Plättchen legen können.

TIPP: Bei Spielende gibt es Siegpunkte für vollständig bedeckte Anbaugebiete. Nutzt die Joker und eure Münzen, um alle Ackerfelder eines Anbaugebiets abzudecken!

2. Äcker bepflanzen



Privileg: Erhalte 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat.

Aktion: Lege Ackerfruchtplättchen unter deine Arbeiter.

Münze: Such dir 1 Ackerfruchtplättchen aus einem Stapel aus **(kein 3er)**.

In dieser Phase bepflanzt ihr die Ackerfelder, auf die ihr in der vorhergehenden Phase Arbeiter gestellt habt.

Als Besitzer der Phasenkarte „Äcker bepflanzen“ erhältst du **als Privileg** 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat (*sofern vorhanden*), die du in deinen persönlichen Vorrat legst.

Nimm anschließend ein **Ackerfruchtplättchen** vom „Ackerfrucht- und Wertungsplan“ und platziere es auf deinem Spielertableau. Diese zeigen auf 1, 2 bzw. 3 Sechseckfeldern eine oder zwei von fünf verschiedenen Ackerfrüchten. Lege das Plättchen unter entsprechend viele Arbeiter auf freien Ackerfeldern deines Spielertableaus (*die also noch nicht auf Ackerfruchtplättchen stehen*). Du darfst ein Plättchen nur nehmen, wenn du es auf diese Weise ablegen kannst.



Für eine Münze darfst du dir stattdessen entweder ein 1er- oder 2er-Ackerfruchtplättchen **(kein 3er!)** aus dem entsprechenden Vorratsstapel aussuchen. Mische den Vorratsstapel anschließend. Zahlst du eine Münze, musst du ein Plättchen vom Vorratsstapel und nicht vom Spielplan nehmen, auch wenn dir die Plättchen im Stapel nicht gefallen.



TIPP: Es gibt genau ein 2er-Ackerfruchtplättchen jeder Sorte, auf dem beide Sechseckfelder dieselbe Ackerfrucht zeigen. (Auf den Übersichtskarten findet ihr die Verteilung aller Ackerfruchtplättchen.)

Details zum Legen eines Ackerfruchtplättchens:

- Auf allen Feldern des gewählten Plättchens muss jeweils ein Arbeiter stehen.
- Die Anbaugelände spielen beim Ablegen keine Rolle. Das Plättchen darf so abgelegt werden, dass es teilweise in mehreren Anbaugeländen liegt.
- Einmal abgelegte Ackerfruchtplättchen können nicht mehr verschoben werden.
- Ackerfrüchte derselben Sorte müssen nicht angrenzend zueinander gelegt werden (*aber es gibt gute Gründe, es trotzdem zu tun, siehe „Anschaffungen“ auf Seite 9*).
- 2er- und 3er-Ackerfruchtplättchen sind 1 bzw. 2 Siegpunkte wert, die du **sofort** erhältst, nachdem du das Plättchen abgelegt hast.

Der Spielplan wird in dieser Phase nicht aufgefüllt, es sei denn, du kommst an die Reihe und hast noch Arbeiter auf freien Ackerfeldern stehen, aber keines der Plättchen auf dem Spielplan passt unter deine Arbeiter. Fülle in diesem Fall **alle Ackerfruchtplättchen** auf dem Spielplan auf, bevor du ein Ackerplättchen nimmst.

Beispiel: Annabell ist an der Reihe und hat noch einen Arbeiter auf einem freien Ackerfeld stehen. Auf dem Spielplan befinden sich nur noch 2er-Ackerfruchtplättchen. Daher füllt Annabell alle leeren Felder des Spielplans mit 1er-, 2er- und 3er-Ackerfruchtplättchen auf und nimmt sich dann ein 1er-Plättchen.

Danach wählt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ein Ackerfruchtplättchen und platziert es auf seinem Spielertableau. Fahrt fort, bis **alle Arbeiter**, die ihr in der vorherigen Phase neu aufgestellt habt, auf einem Ackerfruchtplättchen stehen. (*Arbeiter auf freien Ackerfeldern stehen zu lassen, ist nicht erlaubt.*) Wer keine Arbeiter mehr auf freien Ackerfeldern stehen hat, wird übersprungen. Es ist möglich (*und durchaus üblich*), dass manche Spieler länger an dieser Phase teilnehmen als andere.

ANMERKUNG: In dem sehr seltenen Fall, dass die 1er-Ackerfruchtplättchen ausgehen, während noch vereinzelte Arbeiter auf freien Ackerfeldern stehen, kommen diese Arbeiter zurück in euren persönlichen Vorrat und ihr setzt für den Rest dieser Phase aus, sobald ihr keine Ackerfruchtplättchen mehr auslegen könnt.

Phase 3: Ernten und Flussboote beladen



Privileg: Rücke 1 Schritt auf der Hafenzeile vor.

Aktion: Wähle bis zu 2 Flussboote (**Runde 4:** 3 Flussboote).

Münze: Nimm 1 Flussboot vom Stapel.

In dieser Phase erntet ihr eure Ackerfrüchte und wählt Flussboote aus, auf denen eure Ackerfrüchte verladen und verschifft werden.

Als Besitzer der Phasenkarte „Ernten und Flussboote beladen“ rückst du **als Privileg** deinen Hafenmeister auf das nächste Feld der Hafenzeile vor (siehe „Hafenzeile“ auf Seite 9).



Wähle anschließend **ein Flussboot** vom Spielplan „New Orleans“, das du sofort mit so vielen **Ackerfrüchten einer Sorte** beladen musst, wie die Lademenge des Flussbootes angibt (siehe **Kasten**). **Ernte** dazu entsprechend viele Ackerfrüchte einer Sorte, indem du Arbeiter von beliebigen Äckern dieser Sorte entfernst. Die entfernten Arbeiter kommen zurück in deinen persönlichen Vorrat, damit du sie später erneut einsetzen oder als Kommissionäre nutzen kannst (siehe „Kommissionäre“ auf Seite 9).

Belohnungen



Lademenge

Flussboote

Auf Flussbooten sind zwei Dinge abgebildet: die **Lademenge** (gleichzeitig die Anzahl Siegpunkte, die das Flussboot bei Spielende wert sein kann) sowie eine Reihe von sofortigen Belohnungen wie Münzen, Siegpunkte, Schritte auf der Hafenzeile, Anschaffungen oder Kommissionäre (siehe unten).

Lege das Flussboot in die **von links** aus gesehen **nächste freie** Einbuchtung der oberen Kante deines Spielertableaus. Du kannst auf das Nehmen eines Flussbootes verzichten, musst dann aber für den Rest dieser Phase aussetzen.



Für eine Münze darfst du dir ein Flussboot direkt von einem der Vorratsstapel nehmen. (In jeder Runde liegt nur jeweils ein Flussboot jeder Art auf dem Spielplan kostenlos aus.) Ist ein Stapel aufgebraucht, stehen Flussboote dieser Art bis Spielende nicht mehr zur Verfügung.



Sobald du das Flussboot abgelegt hast, erhältst du die abgebildeten Belohnungen. Beachte, dass es zwei unterschiedliche Arten von Flussbooten mit Lademenge 2 und 3 gibt (siehe unten). Gelegentlich erhältst du zusätzlich einen **Erntebonus** (siehe Seite 9).

Danach wählt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ein Flussboot. Fahrt fort, bis alle Spieler **zweimal** an der Reihe waren, diese Aktion durchzuführen, oder gepasst haben.

ANMERKUNG: In Runde 4 seid ihr in dieser Phase bis zu dreimal an der Reihe.

Flussboote und Belohnungen



Erhalte 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat (falls vorhanden) und rücke deinen Hafenmeister 3 Felder auf der Hafenzeile vor (siehe nächste Seite).



Erhalte 3 SP und rücke deinen Hafenmeister 1 Feld auf der Hafenzeile vor.



Erhalte 1 Gutachter und schicke 1 Arbeiter nach New Orleans (siehe nächste Seite).



Erhalte 1 SP und rücke deinen Hafenmeister 2 Felder auf der Hafenzeile vor.



Erhalte 3 SP sowie 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat (falls vorhanden).



Erhalte 1 Anschaffung und schicke bis zu 2 Arbeiter nach New Orleans.



Erhalte 2 SP und rücke deinen Hafenmeister 1 Feld auf der Hafenzeile vor.



Erhalte 1 Scheune (siehe „Anschaffungen“ auf der nächsten Seite).



Erhalte 1 Anschaffung und schicke bis zu 3 Arbeiter nach New Orleans.

Hafenleiste

Auf der Hafenleiste eures Spielertableaus wandert euer Hafenmeister Richtung New Orleans (also von links nach rechts). Die Einbuchtungen im Spielertableau oberhalb der Leiste sind für die Flussboote vorgesehen. Auch diese werden von links nach rechts belegt. Nur die Flussboote, die euer Hafenmeister erreicht oder passiert, gehen bei Spielende in die Schlusswertung mit ein. Aber: ist euer Hafenmeister am Ende nicht am weitesten vorn, gibt es nur halbe Punkte für eure Flussboote!



Der Hafenmeister ... hatte das Recht zu entscheiden, welche Schiffe andocken durften, wo sie festgemacht werden konnten, wie lang sie verweilen durften und welche Abgaben sie an die Stadt zu leisten hatten.

— D. Clayton James, Antebellum Natchez

Anschaffungen

„Anschaffung“ ist der gemeinsame Oberbegriff für **Scheunen**, **Brunnen** und **Gutachter**. Scheunen und Brunnen müsst ihr immer sofort nach Erhalt auf eurem Spielertableau einsetzen. Gutachter kommen in der Wertungsphase (Phase 5) zum Einsatz. Immer wenn ihr eine bestimmte Anschaffung erhalten sollt, die es im allgemeinen Vorrat nicht mehr gibt, könnt ihr euch eine andere Anschaffung dafür nehmen. Sind gar keine Anschaffungen mehr im Vorrat, was ziemlich unwahrscheinlich ist, geht ihr leer aus.



Scheunen werden immer auf einem freien Ackerfeld eures Spielertableaus eingesetzt. Sie bringen Punkte für angrenzende Ackerfrüchte einer Sorte (siehe „Phase 5: Wertung“ auf Seite 11). Ihr dürft Scheunen auch nebeneinanderlegen.



Brunnen werden immer auf ein bepflanztetes Ackerfeld gelegt (egal, ob dort ein Arbeiter steht oder nicht). Sie bringen Punkte für zusammenhängende Ackerfrüchte der jeweiligen Sorte (siehe „Phase 5: Wertung“). Auf jede Sorte dürft ihr höchstens einen Brunnen legen.



Gutachter kommen zunächst in euren persönlichen Vorrat. In der Wertungsphase (Phase 5) könnt ihr mit ihnen Scheunen, Brunnen und Günstige Gelegenheiten werten.

Kommissionäre

Arbeiter, die ihr nach New Orleans schickt und dort einsetzt, werden zu **Kommissionären** und sind dort in eurem Namen geschäftlich unterwegs. Legt eure Arbeiter in New Orleans immer in den Sektor des Anwesens eurer Spielerfarbe (zu erkennen an der Treppenfarbe)! Einmal nach New Orleans geschickte Arbeiter bleiben dort bis Spielende und stehen euch nicht mehr für eure Äcker zur Verfügung. In der Wertungsphase jeder Runde (Phase 5) bekommt ihr 1 Siegpunkt pro Kommissionär in New Orleans und bei Spielende erwartet euch eine große Siegpunktprämie, wenn ihr mehr Kommissionäre im Einsatz habt als eure Mitspieler.



Erntebonus

Sobald ihr insgesamt mindestens **9 Ackerfrüchte einer Sorte** geerntet (also Arbeiter entfernt) habt (egal von wo auf eurem Spielertableau, auch über mehrere Runden hinweg), erhaltet ihr eine **Anschaffung eurer Wahl** (Scheune bzw. Brunnen sofort einsetzen!). In jeder der fünf Sorten könnt ihr den Erntebonus höchstens einmal erhalten.



4. Phase 4: Günstige Gelegenheiten



Privileg: Erhalte 1 Siegpunkt.

Aktion: Wähle 1 offene Günstige Gelegenheit und erhalte einen Bonus.

Münze: Wähle 1 Günstige Gelegenheit aus dem Stapel (ohne Bonus).

In dieser Phase erhaltet ihr eine Günstige Gelegenheit vom Spielplan. Zudem ist jeder Karte ein besonderer Bonus zugeordnet.

Du sagst, du würdest in Kürze, wenn sich die Gelegenheit ergibt, deinen Fluss wieder besuchen.

— Mark Twain, *Leben auf dem Mississippi*

Als Besitzer der Phasenkarte „Günstige Gelegenheiten“ bekommst du **als Privileg** sofort 1 Siegpunkt.

Wähle anschließend **eine Günstige Gelegenheit** von einem Kartenfeld des Spielplans „New Orleans“ und lege sie offen neben dein Spielertableau. Zusätzlich erhältst du sofort den Bonus, der über dem Kartenfeld abgedruckt ist (2 Schritte mit dem Hafenmeister, 1 Gutachter, 1 Arbeiter nach New Orleans schicken bzw. 1 Münze).



ANMERKUNG: Die gewählte Karte wird nicht sofort gewertet! Du kannst sie erst in der Wertungsphase (Phase 5) unter Einsatz eines Gutachters werten.



Für eine Münze kannst du dir stattdessen eine Günstige Gelegenheit aus dem Stapel aussuchen, anstatt eine offene zu wählen. Dafür erhältst du keinen Bonus. Zahlst du eine Münze, musst du eine Karte aus dem Stapel nehmen. Lege die ausgesuchte Karte offen neben dein Spielertableau.



Danach wählt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine der verbliebenen Günstigen Gelegenheiten oder bezahlt eine Münze, um sich eine auszusuchen. Fahrt fort, bis jeder Spieler eine Günstige Gelegenheit erhalten hat. Liegen danach noch offene Günstige Gelegenheiten aus, werden sie in beliebiger Reihenfolge verdeckt unter den Stapel gelegt.

Im Folgenden findet ihr eine kurze Erklärung aller Günstigen Gelegenheiten:



Erhalte 1 SP pro **Maisfeld**, das du geerntet hast (max. 15 SP).



Erhalte 3 SP pro **Ackerfruchtsorte**, die du geerntet hast (max. 15 SP).



Erhalte 1 SP pro **Kartoffelfeld**, das du geerntet hast (max. 15 SP).



Erhalte 2 SP pro **Kommissionär**, den du in New Orleans hast (max. 14 SP).



Erhalte 1 SP pro **Kürbisfeld**, das du geerntet hast (max. 15 SP).



Erhalte 5 SP und schicke bis zu 2 Arbeiter nach New Orleans.



Erhalte 1 SP pro **Rübenfeld**, das du geerntet hast (max. 15 SP).



Erhalte 5 SP und rücke 2 Felder auf der Hafeneiste vor.



Erhalte 1 SP pro **Weizenfeld**, das du geerntet hast (max. 15 SP).



Erhalte 7 SP und rücke 1 Feld auf der Hafeneiste vor.

Phase 5: Wertung



Privileg: Wähle eins: erhalte 1 Münze, schicke 1 Arbeiter nach New Orleans oder rücke 1 Feld auf der Hafenleiste vor.

Aktion: Setze bis zu 2 Gutachter ein (**Runde 4: 3 Gutachter**).

Münze: —

In dieser Phase wertet ihr eure Scheunen, Brunnen und Günstigen Gelegenheiten, indem ihr Gutachter darauf einsetzt. Außerdem bekommt ihr Siegpunkte für bereits eingesetzte Gutachter sowie für eure Kommissionäre in New Orleans.

Als Besitzer der Phasenkarte „Wertung“ suchst du dir **als Privileg** genau einen der folgenden Vorteile aus: erhalte 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat (*sofern vorhanden*) **oder** schicke 1 Arbeiter aus deinem persönlichen Vorrat nach New Orleans **oder** rücke 1 Feld auf deiner Hafenleiste vor.

Setze anschließend **bis zu zwei Gutachter** aus deinem persönlichen Vorrat ein, um deine Scheunen, Brunnen bzw. Günstigen Gelegenheiten zu werten. Stelle dazu den Gutachter auf das zu wertende Objekt, sofern dort noch kein Gutachter steht (*kein Objekt kann mehr als einmal gewertet werden*). Möchtest du diese Runde keine Gutachter einsetzen, kannst du passen. Ein einmal eingesetzter Gutachter verbleibt bis Spielende beim gewerteten Objekt.



Stellst du einen Gutachter auf eine **Scheune**, bekommst du sofort 2 Siegpunkte pro angrenzende Ackerfrucht einer Sorte deiner Wahl (*bis zu 12 Siegpunkte, wenn die Scheune von sechs Ackerfrüchten gleicher Sorte umgeben ist*). Auch wenn du später weitere Ackerfrüchte anlegst, bekommst du keine weiteren Siegpunkte dafür.



Stellst du einen Gutachter auf einen **Brunnen**, wird das zusammenhängende Gebiet von Ackerfrüchten derselben Sorte betrachtet, das den Brunnen enthält. Pro Ackerfrucht in diesem Gebiet bekommst du 1 Siegpunkt. Auch wenn du das Gebiet hinterher erweiterst, bekommst du keine weiteren Siegpunkte dafür.



Stellst du einen **Gutachter** auf eine Günstige Gelegenheit, führst du sofort den auf der Karte aufgedruckten Effekt aus (*siehe Seite 9*).

ANMERKUNG: Ihr beginnt das Spiel mit nur zwei Gutachtern. Es gibt drei Wege, an weitere Gutachter zu kommen: über bestimmte Flussboote (*Lademengen 5, 6 bzw. 7*), über den Erntebonus (*siehe Seite 9*) sowie als Bonus, wenn ihr in Phase 4 eine bestimmte Günstige Gelegenheit nehmt.

Danach darf der nächste Spieler im Uhrzeigersinn bis zu zwei Gutachter einsetzen. Das geht so fort, bis alle Spieler bis zu zwei Gutachter eingesetzt oder gepasst haben.

ANMERKUNG: In Runde 4 könnt ihr jeweils bis zu 3 Gutachter einsetzen.

Nachdem alle Spieler einmal an der Reihe waren, bekommt jeder Spieler 1 Siegpunkt pro bereits eingesetzten Gutachter (*einschließlich der gerade eingesetzten*) sowie 1 Siegpunkt pro eigenen Kommissionär in New Orleans.

Fortsetzung der Günstigen Gelegenheiten:



Erhalte 2 SP pro **Münze** in deinem Vorrat (max. 14 SP). Behalte die Münzen.



Erhalte 2 SP pro **3er-Ackerfruchtplättchen** auf deinem Spielertableau (max. 14 SP).



Erhalte 5 SP pro **Scheune** auf deinem Spielertableau (max. 15 SP).



Erhalte 1 SP pro **belegtes Randfeld** deines Spielertableaus (max. 15 SP).



Erhalte 5 SP pro **Brunnen** auf deinem Spielertableau (max. 15 SP).



Wähle zwei deiner Flussboote. Erhalte SP in Höhe ihrer Lademengen (max. 14 SP).



Erhalte 3 SP pro **Scheune** und pro **Brunnen** auf deinem Spielertableau (max. 15 SP).

Wertungsleiste

Immer wenn ihr Siegpunkte erhaltet, rückt ihr euren Wertungsmarker auf der Wertungsleiste entsprechend vor. Liegen auf einem Feld bereits Wertungsmarker anderer Spieler, legt ihr euren oben drauf. Dreht euren Wertungsmarker auf die Rückseite bzw. tauscht ihn gegen den „100/150 Siegpunkte“-Marker aus, sobald ihr entsprechend viele Siegpunkte erreicht.



Beispiel: Diese Spielerin hat derzeit 64 Siegpunkte.

SCHLUSSWERTUNG

Nach Ablauf von 4 Runden endet das Spiel mit einer Schlusswertung. In dieser bekommt ihr für die folgenden Dinge Siegpunkte:

- 1 SP pro Münze in eurem Vorrat
- 7 SP pro Anbaugesamt, das ihr vollständig mit Ackerfruchtplättchen und/oder Scheunen abgedeckt habt
- 2 SP für jede nicht gewertete Anschaffung (*Scheune, Brunnen, Gutachter*)
- **Hafenwertung**
- **Sonderwertung New Orleans**

Hafenwertung

Bestimmt, wessen Hafenmeister am weitesten auf der Hafenleiste vorgerückt ist. Bei Gleichstand vergleicht ihr die Nummern eurer Phasenkarten aus Runde 4: von den Beteiligten gilt als weiter vorn, wer die Phasenkarte mit der kleineren Nummer besitzt. Dieser Spieler bekommt die **volle Punktzahl** für die Flussboote, die sein Hafenmeister erreicht oder passiert hat. Die Punktzahl eines Flussbootes entspricht dabei seiner Lademenge. Alle anderen Spieler erhalten nur die **halbe Punktzahl** für ihre Flussboote (*aufgerundet*). Für Flussboote vor der Position eures Hafenmeisters bekommt ihr keine Punkte.



Beispiel: Annabell bekommt $4+2+7+1+5=19$ SP, falls ihr Hafenmeister am weitesten vorne ist. Andernfalls bekommt sie nur $19/2=10$ SP (*aufgerundet*).

Die Abbildung oben rechts auf euren Spielertableaus erinnert euch daran, wie die Hafenwertung abgerechnet wird.

Sonderwertung New Orleans

Bestimmt, wie viele Kommissionäre ihr in New Orleans stehen habt.

- Wer die meisten hat, bekommt 20 Siegpunkte.
- Wer die zweitmeisten hat, bekommt 10 Siegpunkte.
- Wer die drittmeisten hat, bekommt 5 Siegpunkte.
- Der vierte Spieler geht leer aus.



Auch hier gilt: bei Gleichstand entscheidet die kleinere Nummer eurer Phasenkarte aus Runde 4. Ihr müsst mindestens einen Kommissionär in New Orleans haben, um an dieser Sonderwertung teilzunehmen.

GEWINNER DES SPIELS

Es gewinnt, wer nach der Schlusswertung die meisten Siegpunkte besitzt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner!

Anmerkungen zum historischen Hintergrund

In Spielen, wie auch in Geschichtsbüchern, ist es üblich, nur einen bestimmten historischen Aspekt zu beleuchten, um etwas Bestimmtes zu erzählen. Mit diesem Spiel möchten wir die positiven Elemente des Lebens und geschäftlichen Treibens am Mississippi zelebrieren. Gezielt haben wir durch die Wahl des Schauplatzes und der Ackerfrüchte in diesem Spiel das sehr reale und schreckliche Thema der Sklaverei, die Anfang bis Mitte des 19. Jahrhunderts die Landwirtschaft der Vereinigten Staaten geprägt hatte, umgehen wollen. Twain zitieren wir, um dem Spiel eine romantische Note zu verleihen. Keineswegs soll dies den Stellenwert anderer Autoren wie Frederick Douglass oder Sojourner Truth mindern, deren Werke sich mit der wahren Geschichte jener Zeit befassen. Der interessierte Spieler wird ermutigt, seine eigenen Recherchen an Hand der Originalquellen jener Zeit anzustellen und gründlicher und präziser in das Thema einzutauchen, als wir es in dieser Form leisten könnten.