

Strecke Felder hat. Danach stellst du auf jedes Feld der Strecke ein Fuhrwerk deiner Farbe. Für die meisten Strecken ist eine bestimmte Kartenfarbe erforderlich. Eine pinkfarbene Strecke kann z. B. nur mit pinkfarbenen Transportkarten genutzt werden. Für eine graue Strecke kann genau eine beliebige Farbe verwendet werden.

Du kannst jede noch freie Strecke auf dem Spielplan nutzen, sie muss nicht an deine vorherigen Strecken anschließen.

Du kannst eine grüne, drei Felder lange Strecke nutzen, wenn du eines dieser Kartensets ablegst:



Du kannst nie mehr als eine Strecke pro Spielzug nutzen und du musst genügend Fuhrwerk-Figuren übrig haben, um eine auf jedes Feld einer Strecke zu stellen. Andernfalls kannst du diese Strecke nicht nutzen.



Sobald du eine Strecke nutzt, erhältst du Siegpunkte gemäß der Wertungstabelle auf dem Spielplan und rückst deinen Zählstein entsprechend weiter.



Verfügt die genutzte Strecke über Fuhrwerk-Symbole, ziehst du zudem 1 Handelsgüter-Bonuskarte vom Stapel. Diese legst du offen vor dich, damit die anderen Spieler jederzeit sehen können, wie viele du hast.

Hinweis: Du erhältst immer nur 1 Handelsgüter-Bonuskarte pro Strecke mit Fuhrwerk-Symbolen, egal wie lang sie ist.

Vertragskarten ziehen

Auf jeder Vertragskarte sind zwei Orte und ein Punktwert angegeben. Am Ende des Spiels erhältst du den Punktwert jeder Vertragskarte, die du erfüllt hast. Schaffst du es jedoch nicht, eine Vertragskarte zu erfüllen, verlierst du entsprechend viele Punkte. Um eine Vertragskarte zu erfüllen, musst du eine durchgängige Verbindung zwischen den beiden angegebenen Orten herstellen. Du darfst beliebig viele Vertragskarten besitzen.



Mit dieser Aktion erhältst du neue Vertragskarten. Ziehe dafür die obersten zwei Karten vom Stapel der Vertragskarten und schaue sie dir an. Du musst mindestens eine der beiden Karten behalten, kannst aber auch beide behalten, wenn du möchtest. Nicht behaltene Vertragskarten werden unter den Vertragskartenstapel gelegt. Vertragskarten, die du einmal behalten hast, behältst du bis zum Spielende.

Falls nur noch genau eine Vertragskarte im Stapel ist, kannst du auch nur noch eine ziehen und musst sie behalten.

Halte deine Vertragskarten bis zum Spielende vor den anderen geheim, auch nachdem du sie erfüllt hast.

Spielende und Wertung

Hat ein Spieler nur noch zwei oder weniger Fuhrwerk-Figuren übrig, ist jeder noch einmal an der Reihe, auch er selbst. Danach endet das Spiel und jeder berechnet seinen endgültigen Punktestand:

- Die Punkte für genutzte Strecken sollten bereits gewertet sein. Sicherheitshalber könnt ihr trotzdem alle Strecken nochmals nachzählen.
- Dann deckt jeder Spieler seine Vertragskarten auf und erhält die Punkte jeder erfüllten Vertragskarte, aber verliert die Punkte jeder nicht erfüllten Vertragskarte.
- Anschließend zählt jeder Spieler die Handelsgüter-Bonuskarten, die er im Laufe der Partie angesammelt hat, und vergleicht die Anzahl mit der der anderen Spieler. Die folgende Tabelle gibt an, wie viele Punkte jeder Spieler für seine Handelsgüter-Bonuskarten erhält:

	4 Spieler	3 Spieler	2 Spieler
1. Platz	+8	+8	+8
2. Platz	+6	+5	+4
3. Platz	+4	+2	
4. Platz	+2		

Wer überhaupt keine Handelsgüter-Bonuskarten hat, geht leer aus. Bei Gleichstand bekommen alle beteiligten Spieler die Punkte des entsprechenden Platzes und der nächste Platz bzw. die nächsten Plätze werden übersprungen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei Gleichstand ist der daran beteiligte Spieler besser platziert, der mehr Vertragskarten erfüllt hat. Sind das mehrere Spieler, teilen sie sich die Platzierung.

Alan und DoW danken allen ganz besonders, die geholfen haben, dieses Spiel zu testen: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Michelle & Scott Alden, Ewan Martinot-Tudal, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch.

Days of Wonder, das Days of Wonder-Logo und Ticket to Ride sind Marken oder eingetragene Marken von Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Autor: Alan R. Moon
Illustration: Julien Delval
Grafische Gestaltung: Cyrille Daujean
Übersetzung: Susanne Kraft

DAYS OF WONDER

Willkommen im 17. Jahrhundert. Baut euer Handelsnetzwerk im wahren Herzen des Welthandels auf. Das Glück ruft euch nach Amsterdam.

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler nimmt sich 16 Fuhrwerk-Figuren seiner Farbe sowie den passenden Zählstein. Dieser wird auf das Startfeld 1 der Zählleiste gelegt. Legt die 16 Handelsgüter-Bonuskarten als Stapel neben den Spielplan 2.

Mischt die Transportkarten verdeckt und teilt zwei davon als Startkarten an jeden Spieler aus 3. Legt die restlichen Karten verdeckt als Stapel neben den Spielplan. Deckt die obersten fünf Karten auf und legt sie offen nebeneinander aus 4. Falls nun drei oder mehr bunte Joker-Karten ausliegen, legt ihr alle fünf Karten auf

Spielvorbereitung

den Ablagestapel und zieht fünf neue Karten als Ersatz.

Mischt die Vertragskarten verdeckt und teilt zwei davon an jeden Spieler aus 5.

Jeder Spieler schaut sich seine Vertragskarten an und behält eine oder beide davon. Jeder muss mindestens eine Karte behalten. Legt alle nicht behaltenen Karten unter den Stapel der Vertragskarten. Legt anschließend den Stapel neben den Spielplan 6. Haltet eure Vertragskarten bis zum Spielende vor den anderen geheim.

Nun kann es losgehen!



Spielmaterial

- 1 Spielplan mit dem Handelsnetz von Amsterdam
- 64 Fuhrwerke aus Kunststoff (16 in jeder Spielerfarbe)
- Einige Ersatz-Fuhrwerke
- 44 Transportkarten (8 bunte Joker-Karten und je 6 Karten in den folgenden Farben: Orange, Rot, Pink, Grün, Blau, Schwarz)



- 24 Vertragskarten
- 16 Handelsgüter-Bonuskarten
- 4 Zählsteine
- Diese Spielregel



Ziel des Spiels

Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Du sammelst Punkte, indem du:

- eine Strecke zwischen zwei benachbarten Orten nutzt;
- deine Vertragskarten erfüllst (mit durchgängigen Verbindungen zwischen den zwei angegebenen Orten);
- Handelsgüter-Bonuskarten sammelst, indem du Strecken mit Fuhrwerk-Symbolen nutzt.

Allerdings verlierst du bei Spielende Punkte für jede Vertragskarte, die du nicht erfüllst hast.

Ein Spielzug

Der jüngste Spieler beginnt die Partie. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, muss genau eine der folgenden drei Aktionen ausführen: Transportkarten ziehen, eine Strecke nutzen oder Vertragskarten ziehen.

Transportkarten ziehen

Die Farben der normalen Transportkarten passen zu den verschiedenen Strecken auf dem Spielplan (Orange, Rot, Pink, Grün, Blau, Schwarz). Außerdem gibt es bunte Joker-Karten, die jede Karte ersetzen können, wenn du eine Strecke nutzt. Du darfst jederzeit beliebig viele Transportkarten auf der Hand haben.



Mit dieser Aktion ziehst du zwei Transportkarten. Du kannst jeweils entscheiden, ob du die oberste Karte vom verdeckten Stapel ziehst oder eine der fünf ausliegenden Karten nimmst. Ersetze in diesem Fall die genommene Karte durch eine neue vom Stapel.

Es gibt nur eine Ausnahme: Wenn du zuerst eine offen ausliegende Joker-Karte nimmst, darfst du keine zweite Karte mehr nehmen. Daher darfst du auch keine offen ausliegende Joker-Karte als zweite Karte nehmen.

Sobald zu einem beliebigen Zeitpunkt drei Joker-Karten offen ausliegen, werden alle fünf ausliegenden Karten sofort auf den Ablagestapel gelegt und durch fünf neue Karten vom Stapel ersetzt.

Ist der Stapel leer, wird der Ablagestapel neu gemischt.

Eine Strecke nutzen

Eine Strecke besteht aus zusammenhängenden Feldern der gleichen Farbe, die zwei benachbarte Orte miteinander verbinden.

Manche Orte sind über zwei Strecken miteinander verbunden. Kein Spieler darf beide Strecken einer solchen Doppelstrecke nutzen.

Hinweis: In einer Partie zu zweit kann nur eine der beiden Doppelstrecken genutzt werden. Sobald eine genutzt wurde, kann die andere von keinem Spieler mehr genutzt werden

Um eine Strecke zu nutzen, musst du so viele Transportkarten der passenden Farbe von deiner Hand ausspielen und ablegen, wie die