

Spielaufbau

1. Legt zuerst den **Spielplan** in die Tischmitte. Er zeigt einen Teil der Hamburger Speicherstadt und enthält Wasserfelder, Gebäudefelder und eine Punktleiste.

2. Packt alle 45 **Warensteine** in den **Beutel** und legt diesen neben den Spielplan.



3. Platziert alle **Münzen** als **Vorrat** neben den Spielplan.



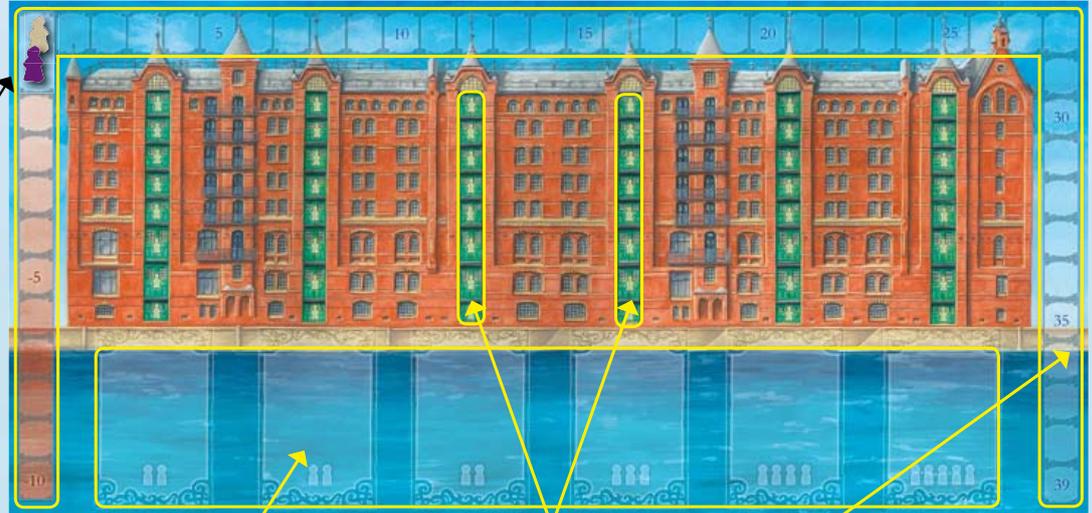
4. Jeder Spieler erhält **5 Münzen** aus dem Vorrat und legt sie vor sich ab.



5. Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt **1 Arbeiter** seiner Farbe auf das Feld 0 der **Punktleiste**.



6. Die übrigen **3 Arbeiter** seiner Farbe stellt jeder Spieler vor sich ab.



Wasserfelder

Gebäudefelder

Punktleiste

7. Jeder Spieler erhält die **Markthallenkarte** seiner Farbe.



9. Sucht je nach Spielerzahl die folgenden Handelskarten mit der Rückseite Herbst (D) heraus und legt sie in die Schachtel zurück, sie werden nicht benötigt:

- **2 Spieler:** *Hafen / Feuerwehrmann* mit dem Wert 3
- **3 Spieler:** *Flussschifferkirche / Feuerwehrmann* mit dem Wert 3
- **4 Spieler:** keine
- **5 Spieler:** *Flussschifferkirche / Feuerwehrmann* mit dem Wert 3

8. Sortiert alle **Handelskarten** nach ihren Rückseiten:

- Winter (A)
- Frühling (B)
- Sommer (C)
- Herbst (D)
- 4. Brand (E)



10. Mischt die 4 Stapel mit den Handelskarten, getrennt nach Jahreszeiten, gut durch. Bildet dann aus allen Handelskarten einen **Zugstapel** wie folgt: Legt zunächst die Karte **4. Brand** (E) nach unten. Darauf legt ihr die Herbstkarten (D), auf den Herbst kommt der Sommer (C), darauf wiederum der Frühling (B), und ganz oben platziert ihr die Winterkarten (A). Dabei zeigen jeweils alle Rückseiten nach oben. Platziert den **Zugstapel** neben den Spielplan.

Lasst daneben Platz für einen **Ablagestapel**.



11. Wer zuletzt in Hamburg war, wird zum Startspieler bestimmt und erhält die **Metallmünze**.



So geht's weiter

Ihr habt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu erlernen:

Schnelleinstieg: Wenn ihr möglichst schnell mit dem Spiel beginnen wollt, lest nun den Schnelleinstieg auf der Rückseite dieses Blattes. Er ist so aufgebaut, dass ihr zügig starten könnt, ohne die gesamte Anleitung vorher lesen zu müssen. Dabei lernt ihr die verschiedenen Handelskarten erst während des Spiels kennen.

Anleitung: Vielleicht möchtet ihr aber vor eurer ersten Partie schon wissen, was euch alles erwartet und welche unterschiedlichen Handelskarten es gibt? Dann legt dieses Blatt jetzt aus der Hand und lest die Anleitung ab dem Kapitel *Spielablauf*. Dort werden alle Regeln und Handelskarten ausführlich erklärt.

Spielablauf

Das Spiel läuft über mehrere **Runden**. Eine Runde besteht aus **5 Phasen**:

- 1) Angebot
- 2) Nachfrage
- 3) Kauf
- 4) Verladung
- 5) Einkommen

1) Angebot

Nehmt die obersten Handelskarten vom Zugstapel und legt sie offen von links nach rechts auf die Wasserfelder des Spielplans. Die Anzahl der aufzudeckenden Karten ist um 1 größer als die Zahl der Spieler.

Auf jeder Karte findet ihr ihre Bezeichnung. Nur die 4 Brände sind nicht namentlich benannt, aber ihr erkennt sie leicht an ihrem Bild. Auf die Bedeutung oder Funktionen der Handelskarten gehen wir an dieser Stelle nicht weiter ein. Sobald ihr eine Karte aufdeckt, die euch noch unbekannt ist, lest einfach deren Erläuterung in der Anleitung. So lernt ihr die Karten nach und nach während des Spiels kennen. Lest die Funktion der Markthalle am besten nach, sobald ihr das erste Schiff aufdeckt.

2) Nachfrage

Beginnend mit dem Startspieler stellt ihr reihum im Uhrzeigersinn jeweils 1 eurer Arbeiter auf den Spielplan. Dazu platziert ihr euren Arbeiter auf das unterste freie Gebäudefeld einer Karte eurer Wahl. Diese Aktion ist zwingend, ihr dürft nicht darauf verzichten. Ihr wiederholt den Vorgang, bis jeder seine 3 Arbeiter eingesetzt hat.



Beispiel: Ihr spielt zu dritt, das Angebot umfasst die 4 abgebildeten Karten. Beige und Lila haben schon je 1 Arbeiter platziert. Orange ist an der Reihe und muss seinen Arbeiter auf eines der 4 markierten Felder stellen.

3) Kauf

Von links nach rechts wickelt ihr nacheinander den Kauf jeder Karte einzeln ab. Der Ablauf ist bei jeder Karte gleich: In der Reihenfolge, in der ihr eure Arbeiter bei der Karte platziert habt, also von unten nach oben, entscheidet ihr nun, ob ihr die Karte kaufen wollt oder nicht.

• **Kauf:** Wer die Karte kauft, bezahlt Münzen in Höhe der gesamten Anzahl aller Arbeiter oberhalb dieser Karte zu diesem Zeitpunkt. Er legt die Karte vor sich ab und darf ab sofort ihre Funktion nutzen. Alle Arbeiter dieser Reihe werden von ihren Besitzern zurückgenommen. Dann wird die nächste Karte abgewickelt.

• **Kein Kauf:** Wer die Karte nicht kaufen kann oder will, nimmt seinen Arbeiter zu sich zurück. Nun kann der nächste Spieler entscheiden, ob er die Karte kaufen möchte. Der Preis ist um 1 Münze gesunken, da jetzt 1 Arbeiter weniger dort steht.



Beispiel: Beige kann die Karte für 4 Münzen kaufen. Lehnt Beige ab, kann Orange die Karte für 3 Münzen kaufen. Will Orange ebenfalls nicht, wird erneut Beige gefragt, diesmal zum Preis von 2 Münzen. Lehnt Beige erneut ab, kann Lila für 1 Münze kaufen.

4) Verladung

Diese Phase findet erstmals im Frühling (B) statt, sobald das erste Schiff gekauft wurde. Ihr dürft Warensteine verschieben oder verkaufen. Es beginnt der Startspieler, die anderen folgen im Uhrzeigersinn, ihr könnt aber auch alle gleichzeitig agieren, um das Spiel zu beschleunigen. Ihr dürft nicht untereinander handeln oder tauschen. Weitere Details dazu findet ihr bei der Beschreibung der jeweiligen Handelskarten in der Anleitung, mehr müsst ihr im Moment noch nicht wissen.

5) Einkommen

Jeder Spieler erhält 1 Münze. Wer in dieser Runde keine Handelskarte gekauft hat, bekommt 1 zusätzliche Münze. Danach gibt der Startspieler die Metallmünze an seinen linken Nachbarn, und ihr beginnt eine neue Runde.

Spielende

Die letzte Karte des Zugstapels ist der **4. Brand**. Dieser wird noch abgewickelt, danach endet das Spiel. Nun ermittelt ihr alle Punkte, die ihr gesammelt habt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand ist derjenige besser, der noch mehr Münzen besitzt.

Sonderfälle

Die folgenden Punkte müsst ihr noch nicht lesen, sie beschreiben ein paar Sonderfälle, die nur selten auftreten. Ihr könnt jetzt mit dem Spiel beginnen.

- **Alle 8 Gebäudefelder besetzt:** Falls alle 8 Gebäudefelder einer Handelskarte bereits durch Arbeiter besetzt wurden, könnt ihr dort keinen weiteren Arbeiter hinzustellen.
- **Handelskarte ohne Arbeiter:** Eine Handelskarte, zu der kein Arbeiter gesetzt wurde, legt ihr einfach auf den Ablagestapel. Das gilt auch für Karten, die niemand kaufen wollte.
- **Münzvorrat leer:** Sollte der seltene Fall eintreten, dass in der Einkommensphase nicht genügend Münzen im Vorrat sind, nehmt Hilfsmittel von außerhalb des Spiels, zum Beispiel Geldstücke oder Würfel.