

PACKET ROW

NEW YORK, 1842



New York, 1842. Auf den Docks an der South Street herrscht rege Geschäftigkeit. Ständig kommen und gehen neue Postschiffe und an Land vermischen sich die Stimmen von Einwanderern vieler verschiedener Nationalitäten mit den Geräuschen der Arbeiter, die Ladung und Vorräte in die Schiffe laden.

Es gab an diesen Docks so viele Postschiffe, die auf Passagiere und Fracht warteten, dass diese Gegend als „Paketstraße“ bekannt wurde.

Hier hatten die großen Import- und Exportfirmen ihre Hauptbüros. Jeder Spieler übernimmt eine dieser Handelsgesellschaften und versucht, so viel Profit wie möglich mit dem Transatlantikhandel zu machen.

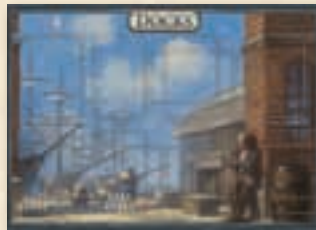
Aber es hilft nicht, viel Geld zu haben, um dieses Spiel zu gewinnen. Viel wichtiger ist es, dass die Spieler während des Spiels ihr Geld zum richtigen Zeitpunkt zum Wohle der Stadt ausgeben, um so viele Siegpunkte wie möglich einzuheimsen.

SPIELMATERIAL

4 Spielpläne:



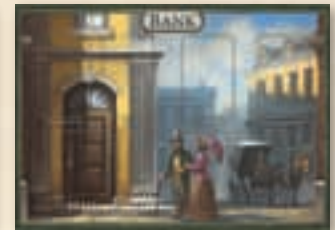
Zunftthaus



Docks

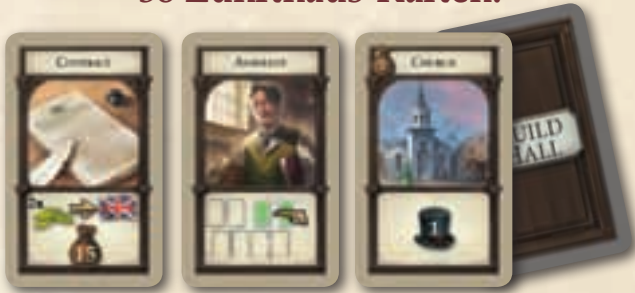


Markt



Bank

38 Zunftthaus-Karten:



24x Vertrag
5x Gehilfe
9x Siegpunkte

42 Dock-Karten:



18x Handelsschiff
5x Kapitän
5x ein Goldbarren
5x zwei Goldbarren
9x Siegpunkte

42 Markt-Karten:



7 Karten jeder Warensorte:
Getreide, Baumwolle, Fell
und Tabak
5x Händler
9x Siegpunkte

38 Bank-Karten:



24x Geld
5x Bankier
9x Siegpunkte



12 Startvertragskarten:
3 Karten pro Warensorte:
Getreide, Baumwolle,
Fell und Tabak.

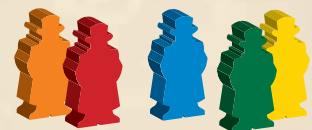
Startvertragskarten sind leicht durch dieses Symbol zu erkennen.

Geld:

In den Werten 1 \$, 5 \$, 10 \$ und 20 \$.



5 Spielerfiguren
je 1 pro Spielerfarbe.



1 Plättchen
Hafenmeister

SPIELAUFBAU

- Die Spielpläne werden in die Mitte der Spielfläche gelegt.
- Die Karten werden entsprechend ihrer Rückseite nach Spielplänen sortiert. Jeder Stapel wird gemischt und verdeckt auf das Feld **Nachziehstapel** des zugehörigen Spielplans gelegt.

Sonderregel im 2-Personen-Spiel:

Von jedem Stapel werden sechs Karten gezogen und unbesehen zurück in die Spielschachtel gelegt. Diese Karten werden in diesem Spiel nicht benutzt.

- Von jedem Stapel werden zwei Karten gezogen und offen auf die beiden Felder **zukünftiger Vorrat** dieses Spielplans gelegt.
- Von jedem Stapel werden Karten gezogen und offen auf die Felder **aktueller Vorrat** dieses Spielplans gelegt. Die Anzahl der gezogenen Karten hängt von der Anzahl der Spieler ab:

Anzahl der Spieler	2	3	4	5
Karten für aktuellen Vorrat	2	2	3	4

- Die Startvertragskarten werden gemischt und jeder Spieler erhält eine davon. Die übrigen Startvertragskarten werden zurück in die Spiel-

schachtel gelegt. Diese Karten werden in diesem Spiel nicht benutzt.

- Das Geld wird als allgemeiner Vorrat neben den Spielplänen bereit gelegt.
- Jeder Spieler erhält 25 \$.

Wichtig:

Die Spieler müssen ihr Geld immer sichtbar für alle vor sich liegen lassen.

- Jeder Spieler nimmt eine Spielfigur in der Farbe seiner Wahl und setzt sie vor sich ab.
- Auf beliebige Weise wird ein Startspieler gewählt. Er erhält das Hafenmeister-Plättchen und ist damit der Hafenmeister der ersten Spielrunde.



SPIELÜBERSICHT

Das Spiel wird über mehrere Spielrunden gespielt. In jeder Spielrunde wählt der Hafenmeister einen der vier Spielpläne (Zunftthaus, Docks, Markt oder Bank) und fragt die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn (beginnend mit dem links neben ihm sitzenden Spieler), ob sie eine Karte aus dem **aktuellen Vorrat** dieses Spielplans nehmen möchten oder nicht. Nachdem er alle anderen Spieler gefragt hat, muss der Hafenmeister sich entscheiden, auch eine Karte zu nehmen oder nicht (falls überhaupt noch vorhanden).

Falls der Hafenmeister sich entscheidet, keine Karte von diesem Spielplan zu nehmen, wählt er einen anderen Spielplan (der in dieser Spielrunde nicht gewählt wurde) und die oben beschriebene Prozedur

wird wiederholt. Wenn ein Spieler eine Karte nimmt, muss er seine Spielfigur auf den Platz stellen, von dem er die Karte genommen hatte.

In jeder Spielrunde kann jeder Spieler nur eine Karte nehmen. Ein Spieler, der seine Spielfigur bereits auf einen der Spielpläne gesetzt hat, kann in dieser Spielrunde keine weitere Karte mehr nehmen. Wer sich entscheidet, keine Karte zu nehmen, behält seine Spielfigur und erhält vielleicht Gelegenheit, noch in dieser Spielrunde eine Karte von einem anderen Spielplan zu nehmen.

Falls alle anderen Spieler in dieser Spielrunde eine Karte genommen haben, muss der Hafenmeister eine

Karte entweder von dem aktuellen Spielplan nehmen oder von einem anderen, der in dieser Spielrunde noch nicht gewählt wurde. Er darf weder eine Karte von einem bereits vorher gewählten Spielplan nehmen noch einen anderen Spielplan wählen und dann keine Karte davon nehmen. Falls der Hafenmeister zu diesem Zeitpunkt keine Karte nehmen will oder kann, muss er passen und die Spielrunde ist beendet.

Regeln für das Nehmen von Karten:

- Die Spieler können nur Karten aus dem aktuellen Vorrat nehmen (Ausnahme: Gehilfe – siehe Kartenübersicht).
- Falls ein Spieler eine Waren-, Siegpunkt- oder Goldbarrenkarte nimmt, muss er deren Kosten in den allgemeinen Vorrat zahlen.
- Die Spieler fügen alle Karten zu ihren Handkarten hinzu, ohne dass die anderen Spieler diese sehen können (Ausnahme: Handelsschiffe werden vor den Spielern offen ausgelegt).

Eine Spielrunde endet, sobald der Hafenmeister eine Karte nimmt oder wenn es keine Spielpläne mehr gibt, die er wählen könnte. Es wird vorkommen, dass nicht alle Spieler in jeder Spielrunde eine Karte nehmen.

Nachdem eine Spielrunde beendet ist, wird die nächste Spielrunde vorbereitet:

- Für jeden Spielplan, der in dieser Spielrunde gewählt wurde, gilt:
 - › **Die Spieler nehmen ihre Spielfiguren zurück.**
 - › Alle noch übrigen Karten des aktuellen Vorrats werden auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.
 - › Die Karten des zukünftigen Vorrats werden auf die Plätze des aktuellen Vorrats gelegt. Es wird eine Karte (4-Personen-Spiel) bzw. werden zwei Karten (5-Personen-Spiel) vom entsprechenden Nachziehstapel gezogen und offen zum aktuellen Vorrat hinzugefügt.
 - › **Vom Nachziehstapel werden zwei Karten gezogen und offen in den zukünftigen Vorrat gelegt.**
- Der Hafenmeister reicht das Hafenmeisterplättchen an seinen linken Nachbarn weiter, der nun Hafenmeister der nächsten Spielrunde ist.

Dann wird die nächste Spielrunde gespielt.

VERTRÄGE ERFÜLLEN

Die Spieler können jederzeit während des Spiels Verträge erfüllen. Um einen Vertrag zu erfüllen, muss ein Spieler eine **Vertragskarte** haben, die dafür verlangte(n) **Warenkarte(n)** und das passende **Handelsschiff**. Der Spieler wirft diese Karten ab und erhält den auf der Vertragskarte genannten Geldbetrag aus dem allgemeinen Vorrat.

Regeln für das Erfüllen von Verträgen

- Ein Vertrag kann mit mehr Waren erfüllt werden, als dafür erforderlich sind. Die überzähligen Waren sind ersatzlos verloren.
- Mehrere Verträge mit demselben Bestimmungsland können mit nur einer Handelsschiffkarte erfüllt werden.
- Falls ein Spieler mehrere Verträge auf einmal erfüllt (mit demselben oder verschiedenen Bestimmungsländern), kann er die Waren der dafür genutzten Warenkarten nach Erfordernis auf die Verträge aufteilen. Er kann also die Waren einer Karte auf zwei oder mehr Schiffe verteilen.

Beispiel 1: Anna hat diese Karten:



Anna kann diesen Vertrag erfüllen, indem sie die Vertragskarte, die beiden Warenkarten und die Handelsschiff Karte abgibt. Sie erhält dafür 35 \$ aus dem allgemeinen Vorrat.

Beispiel 2: David hat diese Karten:



Er kann drei Verträge auf einmal erfüllen. Sein Tabak wird auf zwei Verträge aufgeteilt. Die überzählige Baumwolle ist verloren. Er erhält 35 \$ + 15 \$ + 15 \$ = 65 \$ aus dem allgemeinen Vorrat. Alle für die Erfüllung dieser Verträge benutzen Karten werden abgeworfen.

BEISPIEL EINER SPIELRUNDE:



In einem 4-Personen-Spiel ist Anna Hafenmeister. Sie beschließt, zum Markt zu gehen und fragt Ben, ob er eine Karte von diesem Spielplan nehmen möchte.

Ben wählt die Bücherei und zahlt 15 \$ in den allgemeinen Vorrat. Dann setzt er seine Spielfigur auf den Platz, von dem er die Karte genommen hatte, und nimmt die Karte auf seine Hand. Als nächsten fragt Anna Cedric. Er möchte aber keine Karte von diesem Spielplan haben und behält seine Spielfigur.

Nun ist David an der Reihe zu entscheiden, ob er eine Karte vom Markt haben möchte. Er möchte Tabak haben, aber da die Karte mit drei Einheiten Tabak zum zukünftigen Vorrat gehört, nimmt er die Karte mit nur einer Einheit Tabak und zahlt 2 \$.

Schließlich muss Anna entscheiden, eine Karte zu nehmen oder nicht. Sie interessiert sich für keine der noch übrigen Markt-Karten und muss deshalb einen anderen Spielplan wählen.



Da nur Anna und Cedric in dieser Spielrunde noch keine Karte genommen haben (vom Markt), fragt Anna Cedric, ob er eine Karte von den Docks haben möchte. Er passt aber erneut und hofft, noch eine Karte von einem anderen Spielplan bekommen zu können. Aber dumm gelaufen ... denn Anna nimmt ein Handelsschiff. Das kostet kein Geld und sie legt die Karte offen vor sich aus.

Anna als Hafenmeister hat eine Karte genommen, womit die Spielrunde endet. Pech für Cedric, der in dieser Spielrunde keine Karte erhalten hat. Die Spielrunde ist beendet und die noch übrigen Karten des aktuellen Vorrats vom Markt und von den Docks werden abgeworfen. Der aktuelle Vorrat auf diesen beiden Spielplänen wird vom jeweiligen zukünftigen Vorrat aufgefüllt, außerdem wird noch je eine Karte vom Nachziehstapel hinzugelegt. Ebenfalls werden neue Karten für den zukünftigen Vorrat gezogen. Dann reicht Anna das Hafenmeisterplättchen an Ben weiter, der nun Hafenmeister der nächsten Spielrunde ist.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, sobald der **aktuelle Vorrat** auf einer bestimmten Anzahl von Spielplänen nicht mehr vollständig nachgefüllt werden kann. Diese Anzahl hängt von der Spieleranzahl ab.

Spieleranzahl	2	3	4	5
Anzahl Spielpläne, die nicht Nachgefüllt werden können	1	1	2	3

Hinweis: Falls nur der zukünftige Vorrat nicht vollständig nachgefüllt werden kann, endet das Spiel nicht! In der letzten Spielrunde eines 4- oder 5-Personen-Spiels haben die Spieler weniger Karten zur Auswahl, da nicht mehr auf allen Spielplänen die erforderliche Menge an Karten zur Verfügung steht.

WERTUNG UND SPIELSIEGER

Zum Spielende können alle Spieler noch Verträge nach den üblichen Regeln erfüllen. Außerdem können sie jetzt alle Geldkarten, die sie noch besitzen, abwerfen und den entsprechenden Betrag aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

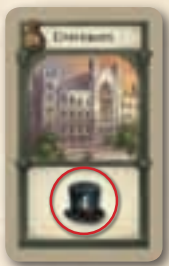
Alle Spieler erhalten nun Siegpunkte (SP) für:

- **Siegpunkt Karten:** SP auf den Karten
- **Geld:** 1 SP pro 10 \$
- **Bankier:** 3/2/1 SP (siehe „Die Bank-Karten“)

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Spielsieger. Einen Gleichstand für den Spielsieg gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der mehr Geld besitzt.



KARTENÜBERSICHT



Siegpunkte

Diese Karten gibt es auf allen Spielplänen. Um eine Siegpunktkarte zu nehmen, muss der Spieler den auf der Karte genannten Betrag in den allgemeinen Vorrat zahlen. Zum Ende des Spiels erhält der Spieler dafür so viele Siegpunkte, wie auf der Karte angegeben.

Beispiel: Die Universität kostet 18 \$ und der Spieler erhält dafür zum Spielende 4 SP.

DIE MARKT-KARTEN



Waren

Um eine Warenkarte zu nehmen, muss der Spieler den auf der Karte genannten Betrag in den allgemeinen Vorrat zahlen. Warenkarten werden benötigt, um Verträge zu erfüllen.

Beispiel: Diese Karte kostet 6 \$ und bringt dem Spieler zwei Einheiten Fell.



Händler

Es kostet kein Geld, eine Händlerkarte zu nehmen. Wer einen Vertrag erfüllt, kann mit einem Händler die Warensorte einer Warenkarte gegen eine andere Warensorte tauschen. Die Händlerkarte wird nach ihrer Nutzung abgeworfen.

Hinweis: Der Händler kann nur genau dann genutzt werden, wenn ein Vertrag erfüllt wird; er dient nicht

dazu, Karten zu tauschen! Natürlich ist auch ein Handelsschiff nötig, um den Vertrag zu erfüllen.

Beispiel: Ein Spieler hat einen Vertrag, für den er drei Einheiten Fell benötigt. Er hat eine Warenkarte mit einer Einheit Fell und eine andere mit zwei Einheiten Baumwolle. Er kann den Händler nutzen, um die Baumwolle in Fell zu „tauschen“ und so seinen Vertrag erfüllen.

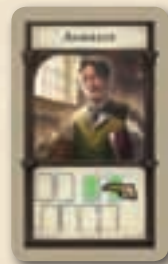
DIE ZUNFTHAUS-KARTEN



Vertrag

Es kostet kein Geld, eine Vertragskarte zu nehmen. Auf jeder Vertragskarte ist angegeben, wie viele Einheiten einer Warensorte zu einem bestimmten Bestimmungsland verschifft werden müssen und welchen Erlös der Spieler für die Erfüllung dieses Vertrages erhält.

Beispiel: Um diesen Vertrag zu erfüllen, muss der Spieler drei Einheiten Baumwolle haben und ein Schiff, das in die Niederlande segelt. Für die Erfüllung des Vertrages erhält er 25 \$.



Gehilfe

Es kostet kein Geld, eine Gehilfenkarte zu nehmen. Ein Spieler kann einen Gehilfen nutzen, um von dem gewählten Spielplan eine Karte aus dem zukünftigen Vorrat zu nehmen anstatt aus dem aktuellen Vorrat. Die Gehilfenkarte wird nach ihrer Nutzung abgeworfen.

Beispiel: Falls David in dem Beispiel auf Seite 5 einen Gehilfen hätte, könnte er ihn nutzen, um die Karte mit drei Einheiten Tabak aus dem zukünftigen Vorrat zu nehmen. Natürlich müsste er dann für die Karte 10 \$ zahlen, wie auf der Karte angegeben.

DIE DOCK-KARTEN



Handelsschiff

Es kostet kein Geld, eine Handelsschiffkarte zu nehmen. Handelsschiffkarten werden vor dem Spieler offen ausgelegt.

Jede Handelsschiffkarte zeigt eins der sechs verschiedenen Bestimmungsländer (Großbritannien, Frankreich, die Niederlande, Schweden, Spanien und Deutscher Bund) und kann nur dazu dienen, Verträge mit diesem Bestimmungsland zu erfüllen.

Beispiel: Mit dieser Karte können Waren nach Großbritannien verschifft werden.



Goldbarren

Um eine Goldbarrenkarte zu nehmen, muss der Spieler den auf der Karte genannten Betrag in den allgemeinen Vorrat zahlen. Ein Goldbarren kann als Ersatz für eine Einheit einer beliebigen Warensorte dienen, wenn ein Vertrag erfüllt wird.

Zwei Goldbarren können als Ersatz für zwei Einheiten einer (1) beliebigen Warensorte dienen.

Beispiel: Diese Karte kostet 4 \$ und kann als eine Einheit beliebiger Ware benutzt werden.



Kapitän

Es kostet kein Geld, eine Kapitänskarte zu nehmen. Mit einer Kapitänskarte kann ein Spieler das Bestimmungsland eines Handelsschiffes ändern, wenn er einen oder mehrere Verträge erfüllt. Die Kapitänskarte wird nach ihrer Nutzung abgeworfen.

Hinweis: Wenn zwei oder mehr Verträge mit demselben Schiff erfüllt werden, muss für die Verträge dasselbe Bestimmungsland gelten, auch falls ein Kapitän an Bord ist.

Beispiel: Ein Spieler hat einen Vertrag, um Waren nach Frankreich zu verschiffen. Er hat auch die erforderlichen Waren, aber sein Handelsschiff hat Spanien als Bestimmungsland. Er kann die Kapitänskarte nutzen, um das Bestimmungsland seines Schiffes zu ändern und den Vertrag zu erfüllen.

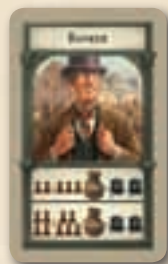
DIE BANK-KARTEN



Geld

Es kostet kein Geld, eine Geldkarte zu nehmen. Ein Spieler kann eine Geldkarte jederzeit während des Spiels abwerfen, um dafür den entsprechenden Geldbetrag aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen.

Beispiel: Für diese Karte erhält der Spieler 4 \$.



Bankier

Es kostet kein Geld, eine Bankierskarte zu nehmen. Bankierskarten haben keine Bedeutung im Spielverlauf, aber können zum Spielende Siegpunkte für den Spieler mit dem meisten Geld bedeuten.

In einem 2- oder 3-Personen-Spiel: Der Spieler mit dem meisten Geld zum Spielende erhält für jede Bankierskarte auf seiner Hand 2 SP. Bei Gleichstand für das meiste Geld werten alle daran beteiligten Spieler ihre Bankierskarten.

In einem 4- oder 5-Personen-Spiel: Der Spieler mit dem meisten Geld zum Spielende erhält für jede Bankierskarte auf seiner Hand 3 SP. Der Spieler mit dem zweitmeisten Geld erhält für jede Bankierskarte auf seiner Hand 1 SP. Wer weder das meiste noch das zweitmeiste Geld hat, erhält keine SP für seine Bankierskarten. Bei Gleichstand für das meiste Geld werten alle daran beteiligten Spieler ihre Bankierskarten. In dem Falle erhält der Spieler mit dem zweitmeisten Geld keine SP. Bei Gleichstand für das zweitmeiste Geld erhält jeder daran beteiligte Spieler für jede Bankierskarte auf seiner Hand 1 SP.

IMPRESSUM

Spielautoren: Åse & Henrik Berg

Illustrationen: Michael Menzel

Grafische Gestaltung: Hans-Georg Schneider, Christine Conrad

Regelentwicklung: Jeroen Hollander

Projekt Manager: Jonny de Vries

Deutsche Übersetzung: Ferdinand Köther



© 2013 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com