

ALBERTO MILLAN

# Phraya

SPIELREGELN



# PHRAYA

Auf den Flussarmen des Chao Phraya wimmelt es von Händlern, die auf ihren Booten von Stand zu Stand ziehen.

Als einer der Kaufleute auf diesem schwimmenden Markt bewegt ihr euer Boot auf dem Fluss umher, immer auf der Suche nach dem nächsten Schnäppchen. Handelt Waren um Geld zu verdienen und euer Geschäft auszubauen. Bringt am Buddhatempel Opfergaben um Ansehen zu erlangen. Oder wagt ihr es gar, dem König auf seiner Barke eure Aufwartung zu machen?

## 1. SPIELMATERIAL



## HAUPTRESSOURCEN IN PHRAYA



## 2. ZIEL DES SPIELS

Der Erwerb von Marktständen, Tribute an den König und Opfergaben beim Tempel bringen euch Punkte und bereiten gleichzeitig das große Flussfest vor. Das Spiel endet sofort, wenn 2 der 3 möglichen Vorbereitungen abgeschlossen sind. Dann werden die Punkte zusammengezählt und die Person mit den meisten gewinnt.

## 3. AUFBAU

**A** Setzt den Spielplan zusammen, indem ihr die 4 Teile mit den Klemmen in Form eines Quadrats zusammenfügt. Ihr könnt dabei beliebig drehen und Vorder- und Rückseiten kombinieren. Wenn ihr das Quadrat zusammengebaut habt, stellt ihr die königliche Barke auf die Flusskreuzung in der Mitte des Spielplans. **B**

**C** Legt das Hafentableau neben den Hauptspielplan. Lasst dazwischen etwas Platz für die Marktkartenauslage.

**D** Legt die Preisanzeiger für die Waren auf ihre Startpositionen (schattiert) auf der jeweils passenden Reihe der Preistabelle. Dann legt den Großhändler auf sein Startfeld (mit „\*“). **E**

**F** Legt die Ruderer und die Gunstmarker auf die jeweils dafür vorgesehenen Stellen. **G**

**H** Gebt jedem Spieler ein Bootstableau und das dazugehörige Material (1 Boot, 5 Start-Marktkarten, 7 Standmarker und 12 Scheiben). *Im Spiel zu dritt benötigt ihr nur je 6 Marktstände. Zu viert benötigt ihr je 5. Legt die übrigen in die Schachtel zurück.*

**I** Die Person die als letztes thailändisch gegessen hat, wird Startspieler und erhält 8 Münzen. Gebt reihum allen andern Spielern jeweils eine Münze mehr. (Also 9 für den zweiten, 10 für den dritten, etc...)

**J** Mischt die 25 Marktkarten und legt sie als Stapel auf die vorgesehene Stelle unterhalb des Hafentableaus. Zieht dann 4 Karten und legt diese von links nach rechts auf die dafür vorgesehenen Plätze. **K**

**L** Mischt die Korbplättchen und legt (zufällig ausgewählt) jeweils eines davon auf jedes Korbgeschäft auf dem Spielplan (mit der Preisseite nach oben).

**M** Sortiert die Restaurantbestellungen nach der Zahl auf der Rückseite (1 bis 4), mischt jeden Stapel einzeln und legt die Stapel dann verdeckt neben den Spielplan. *Im Spiel zu zweit, entfernt von jedem Stapel jeweils ein Plättchen.* Legt auf jedes Restaurant auf dem Spielplan eine Bestellung vom ersten Stapel (1). **N**

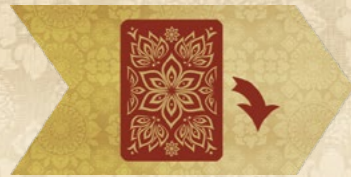
**O** Setzt beginnend mit dem Startspieler und dann reihum euer Boot auf einen Kanalabschnitt am Rand des Spielplans. Legt dann in umgekehrter Reihenfolge einen eurer Standmarker auf eine freie Standsilhouette. **P**

Legt die übrigen Münzen, Blumen und Waren als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.



## ❖ 4. ZUGÜBERSICHT ❖

Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum führen alle Spieler Züge aus, bis 2 der 3 Bedingungen für das Spielende erreicht sind. Jeder Zug besteht aus den folgenden 3 Phasen, die immer in dieser Reihenfolge ausgeführt werden:



### 1. KARTE SPIELEN:

Spiele eine Karte und führe ihre Effekte aus.



### 2. BEWEGUNG:

Bewege dein Boot.



### 3. AKTIONEN:

Handle mit den angrenzenden Marktständen.



#### 4.1 KARTE SPIELEN

Zu Beginn des Spiels hast du 5 Start-Marktkarten auf der Hand. **Zu Beginn jedes Zuges musst du genau eine Karte von deiner Hand ausspielen und ihre Effekte ausführen.** Karten erlauben dir z.B. die Marktpreise zu beeinflussen oder die königliche Barke zu bewegen (vollständige Übersicht s. Rückseite dieses Regelhefts). Du kannst frei wählen, welche Karte von deiner Hand du spielst (*ausser wenn dein Boot blockiert ist, siehe 4.2 Bewegung*).

**Du musst immer alle Effekte ausführen, von oben nach unten.**

Bilde aus deinen ausgespielten Karten einen Ablagestapel neben deinem Bootstableau. Du erhältst die Karten zurück auf deine Hand, wenn du die Ausruhen-Karte spielt (siehe roter Kasten).



**Ausruhen-Karte:** Du erhältst alle Karten vom Ablagestapel zurück auf deine Hand (auch die Ausruhen-Karte selbst). Nimm dir für jede dieser Karten eine Münze aus dem Vorrat. Der Rest deines Zuges (Bewegung und Aktionen) entfällt. **Du darfst die Marktkartenauslage auffrischen:** Lege dazu die Karte ganz links unter den Marktkartenstapel, rücke den Rest der Auslage nach links und ziehe dann eine neue Karte nach.

Du kannst während des Spiels beim Amtsschreiber neue Marktkarten erwerben (siehe S. 7). Diese kommen direkt auf deine Hand und können schon im nächsten Zug gespielt werden.

❖ Du darfst dein Boot über andere Boote hinweg bewegen, falls du genügend Ruderer hast um den nächsten freien Abschnitt zu erreichen. Es darf nie mehr als 1 Boot auf einem Abschnitt stehen.



❖ Die königliche Barke verhindert alle Bewegungen durch die Kreuzung auf der sie sich befindet.

❖ Du musst dein Boot mindestens einen Abschnitt weiter bewegen. Wenn du durch die königliche Barke blockiert bist, musst du eine Karte spielen, die sie weiterbewegt (du hast dafür immer zumindest die Ausruhen-Karte zur Verfügung).



❖ Dein Boot kann den Spielplan nicht verlassen. Die Kanalabschnitte am Rand des Spielplans sind Sackgassen.

4

#### 4.3 AKTIONEN

In dieser Phase kannst du mit den beiden Marktständen handeln, die an den Kanalabschnitt angrenzen, auf dem sich dein Boot befindet. Sollte sich die königliche Barke auf einer angrenzenden Kreuzung befinden, kannst du zusätzlich dem König Tribut zollen. Hierbei gilt folgendes:

❖ **Du kannst pro Zug nur einmal mit jedem Standdu handeln.** Beispielsweise kannst du niemals mehr als ein Opfer an einem Tempel bringen, mehr als einen Korb kaufen, mehr als eine Bestellung abliefern, und so weiter. Du darfst jedoch beliebig viele oder wenige Waren eines Typs bei einem Warenstand kaufen oder verkaufen - solange dies in einem Rutsch, im Zuge einer einzigen Aktion, stattfindet.



❖ **Die Reihenfolge in der du mit den Marktständen handelst (oder ggf. Tribut zollst) ist dir überlassen.** Du kannst z.B. Waren oder Münzen, die du in der ersten Aktion erhältst, bereits in der zweiten nutzen.



Hier könntest du Gemüse kaufen und damit (zusammen mit 1 Fleisch) im Restaurant gegenüber die Bestellung abliefern. Mit den erhaltenen Münzen könntest du auf der Barke dem König Tribut zollen.

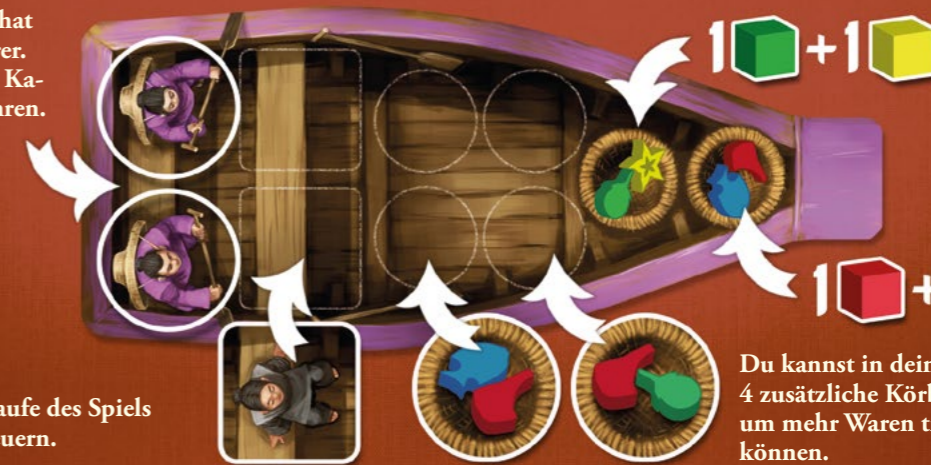
Auf S. 6/7 sind die verschiedenen Stände und ihre Aktionen erklärt, auf S. 8 die Tribute an den König.

## ❖ 5.0 DAS BOOTSTABLEAU ❖

Du beginnst das Spiel mit einem Tableau, das dein Boot repräsentiert. Es hat anfangs 2 Ruderer und 2 freie Plätze um im Laufe des Spiels weitere anzuheuern. Die Anzahl der Ruderer bestimmt die Anzahl der Kanalabschnitte, die sich dein Boot weiterbewegen kann. Bis du also mehr Ruderer anheuerst, wird deine Bewegung auf 1 oder 2 Abschnitte beschränkt sein (zur Erinnerung: Du musst dich immer mindestens einen Abschnitt weiterbewegen.).

Auf deinem Boot befinden sich ausserdem 2 Startkörbe und 4 freie Korbplätze. In jeden Korb passen 2 Waren, jeweils eine von beiden auf dem Korb abgebildeten Typen. Du kannst nie mehr Waren kaufen, als du in deinen Körben unterbringen kannst, auch nicht, wenn du sie direkt in diesem Zug wieder verkaufen würdest. Wenn du mehr Waren transportieren möchtest, wirst du neue Körbe kaufen müssen.

Zu Beginn des Spiels hat dein Boot zwei Ruderer. Es kann also 1 oder 2 Kanalabschnitte weit fahren.



Mit den beiden Startkörben kannst du jeweils 1 Obst, 1 Gemüse, 1 Fisch und 1 Fleisch transportieren.

Aber du kannst im Laufe des Spiels weitere Ruderer anheuern.

Du kannst in deinem Boot bis zu 4 zusätzliche Körbe unterbringen um mehr Waren transportieren zu können.

## ❖ 6.0 DER GROSZHÄNDLER ❖

*Der Großhändler mag auf dem schwimmenden Markt ein Fremder sein, dennoch ist sein Einfluß beträchtlich. Seine Kauf- und Verkaufsentscheidungen beeindrucken die Händler und lassen die Preise der Waren in die Höhe steigen - oder abstürzen.*

**Die Preistabelle auf dem Hafentableau legt den Preis für die 4 Waren fest: Gemüse, Obst, Fisch und Fleisch.** Der angezeigte Preis ist sowohl der Kaufpreis als auch der Verkaufspreis für alle Spieler.



Manche Karten erlauben es dir die Preise zu manipulieren. Wenn du eine solche Karte spielst, **bewegst du den Großhändler wie auf der Karte angegeben.** Du kannst die Richtung der Bewegung bestimmen, musst die Figur aber **immer genau so viele Felder bewegen wie angezeigt.** Nur bei Karten mit Auswahl (z.B. 1-2 Schritte) kannst du unter den vorgegebenen Möglichkeiten frei wählen.

5

Nachdem du den Großhändler bewegt hast, **musst du die Preise der Waren verändern, auf deren Feld er sich nun befindet.** Wähle eine der Preisänderungen aus, die auf der Karte zu sehen sind, und führe sie für eine der Waren aus. Dann führe die andere Änderung für die zweite Ware aus. **Erhöhe oder verringere den Preis indem du den Marker auf der Preistabelle nach rechts (erhöhen) oder links (verringern) bewegst, immer um genau so viele Felder, wie**

**auf der Karte angegeben.** Manche Karten erlauben nur eine Änderung. In dem Fall bleibt der Preis der anderen Ware unverändert. Preise können nicht höher steigen oder niedriger fallen, als es die Preistabelle ermöglicht, zusätzliche Bewegungen über den rechten oder linken Rand der Tabelle hinaus verfallen (Es ist erlaubt Preisbewegungen bewusst so auszuwählen, dass sie verfallen).



Mit dieser Karte musst du den Großhändler genau zwei Felder weit bewegen (A). Da auf dem neuen Feld Fisch und Gemüse zu sehen sind, müssen nun deren Preise verändert werden (B). Du entscheidest dich, den Fischpreis zu erhöhen (C) und den Preis für Gemüse zu senken (D).



## 7.0 DIE MARKTSTÄNDE

Viele Stände erlauben euch unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten. Bedenkt aber: Mit jedem Stand kann nur einmal pro Zug gehandelt werden.

### WARENSTAND (Gemüse, Obst, Fisch oder Fleisch)

Hier kannst du die jeweilige Ware kaufen oder verkaufen. Bezahle den auf der Preistabelle angegebenen Preis um zu kaufen, oder erhalte beim Verkauf die entsprechende Anzahl Münzen. Du darfst mit einer Aktion so viele Waren kaufen, wie in deine Körbe passen, oder so viele verkaufen wie du besitzt. **Du kannst jedoch niemals in einer Runde am selben Stand kaufen und verkaufen.**



**WICHTIG:** Wenn du mit dem Stand eines anderen Spielers handelst (auf der Silhouette steht einer seiner Stände), erhält dieser Spieler eine Blume aus dem Vorrat.



### KORBLADEN

Hier kannst du den Korb kaufen, der auf dem Laden liegt. Zahle den angezeigten Preis, drehe den Korb auf die andere Seite und lege ihn auf ein freies Korbfeld auf deinem Bootstableau. Die angezeigten Waren kannst du von nun an zusätzlich transportieren. Ersetze den Korb mit einem neuen aus dem Baumwollsäckchen (jeder Korbladen sollte immer einen Korb im Angebot haben, solange es noch Körbe im Säckchen gibt).



Statt einen Korb zu kaufen, darfst du auch einen weiteren Ruderer anheuern, indem du 1 Fleisch oder 1 Fisch abwirfst. Nimm einen Ruderer aus dem Vorrat und lege ihn auf ein freies Feld auf deinem Bootstableau. Von nun an kannst du dein Boot jede Runde 1 Abschnitt weiter bewegen.



### RESTAURANT

Hier ist immer eine Bestellung zu erfüllen. Als Aktion kannst du die abgebildeten Waren abwerfen um den angezeigten Bonus zu erhalten. Die abgebildete Menge Münzen erhältst du sofort, die abgebildeten SP am Ende des Spiels. Dann ziehe eine neue Bestellung vom niedrigsten verfügbaren Stapel und lege sie offen auf das freigewordene Feld.



### TEMPEL

Hier kannst du eine Opfergabe darbringen. Wähle eine Ware von deinem Bootstableau und sieh dir das am weitesten links befindliche freie Feld dieser Ware auf dem Tempelbereich des Hafentableaus an. **Wirf die Ware und die angegebene Anzahl an Blumen ab, um eine deiner Scheiben auf dieses Feld zu legen.** Am Ende des Spiels erhältst du SP für die Anzahl und die unterschiedlichen Arten von Opfern, die du Buddha dargebracht hast.



### AMTSSCHREIBER

Hier kannst du eine Karte aus der Auslage unterhalb des Hafentableaus kaufen. **Zahle den angegebenen Preis, entweder in Münzen oder in Blumen, und nimm dann die Karte direkt auf die Hand.** Fülle dann die Auslage auf, indem du Karten nach links verschiebst bis nur noch das Feld ganz rechts frei ist. Ziehe dann eine Karte vom Stapel und lege sie offen auf dieses Feld.



### MARKTAUFSEHER

Hier kannst du einen Marktstand kaufen. **Wähle einen beliebigen freien Warenstand (mit freier Standsilhouette), zahle 10 Münzen und lege einen deiner Standmarker auf das entsprechende Feld.** Dadurch erhältst du verschiedene Vorteile, sowie SP am Ende des Spiels (siehe 7.1 Eigene Marktstände).



## 7.1 EIGENE MARKTSTÄNDE

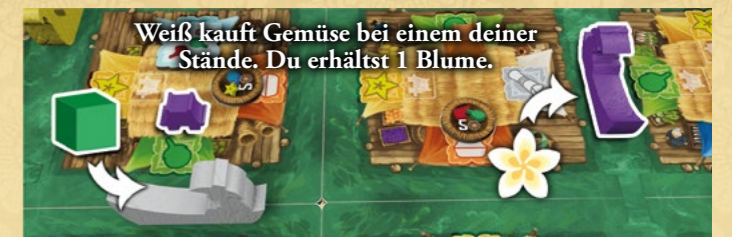
Jeder Spieler startet das Spiel mit einem eigenen Stand (mit einem eigenen Standmarker darauf), kann aber für je 10 Münzen beim Marktaufseher weitere kaufen. Nur Warenstände können gekauft werden.

### Der Besitz von Ständen gibt dir einige Vorteile:

Du erhältst die Segnung des Königs (meist Blumen), wenn die königliche Barke auf einer angrenzenden Kreuzung anhält.



Du erhältst 1 Blume, wenn immer ein anderer Spieler an einem deiner Stände eine Aktion ausführt.



Am Ende des Spiels erhältst du SP für Mehrheiten in den verschiedenen Standorten (Obst, Fisch, Gemüse, Fleisch). Siehe S. 10.



Mit dem Setzen deines letzten Marktstandes erfüllst du eine der Bedingungen, die das Spielende auslösen.

## ❁ 8.0 DIE KÖNIGLICHE BARKE ❁

Der König hat Freude daran, den Markt in seiner prachtvollen Barke zu besuchen, seine Segnungen zu verteilen und Tribut zu erhalten.

Die königliche Barke steht zu Spielbeginn auf der zentralen Kreuzung. Die Barke bewegt sich immer von Kreuzung zu Kreuzung. Sie bewegt sich nur, wenn ein Spieler eine Karte spielt, die diesen Effekt hat. Sie muss immer um die exakte Anzahl an Kreuzungen bewegt werden, die auf der Karte angegeben sind (A) und fährt nie in einer Bewegungsaktion zweimal durch den selben Kanalabschnitt. Die Boote der Spieler blockieren die Bewegung der Barke nicht. Sobald eine Bewegung beendet ist, segnet der König die Eigentümer aller Stände in den 4 angrenzenden Kanalabschnitten (B). Meistens erhalten alle Gesegneten 1 Blume, aber manche Marktkarten geben andere Segnungen. Diese sind immer auf der Karte angegeben. Der König gibt seinen Segen allen angrenzenden Ständen. Es ist egal, wer den Stand besitzt, oder wer die Karte gespielt hat. Das bedeutet, dass verschiedene Spieler zeitgleich Segnungen erhalten können, und auch einzelne Spieler mehr als eine.



### 8.1 TRIBUT ZOLLEN

Wenn du deine Bewegung in einem Kanalabschnitt neben der königlichen Barke beendest, kannst du, zusätzlich zu deinen Aktionen an den beiden Ständen, dem König Tribut zollen. Wähle ein freies Feld auf dem Königsbereich des Hafentableaus und zahle den angezeigten Preis (Münzen, Blumen oder Waren). Lege dann eine deiner Scheiben auf das gewählte Feld. Erhalte zur Belohnung einen Gunstmarker.



Ein Gunstmarker kann abgeworfen werden, um ...

- 1 bei einem Tempelopfer keine Blumen abzuwerfen (die Ware muss trotzdem abgeworfen werden);
- 2 beim Einkauf an einem Warenstand eine Ware kostenlos zu erhalten (weitere Waren müssen normal bezahlt werden);
- 3 beim Einkauf in einem Korbladen 1 Korb oder Ruderer kostenlos zu erhalten.

Dem König Tribut zu zollen ist schlicht eine weitere Aktion. Sie kann vor, nach oder zwischen Aktionen an Marktständen stattfinden.

## EIN BEISPIELZUG

Andrea beginnt ihren Zug mit 6 Münzen, 2 Fisch und 1 Fleisch. (1)

Sie will ein Restaurant beliefern, doch sie hat nicht genug Waren für die 2 Restaurants, die sie erreichen kann (2) (das dritte wird durch das weiße Boot blockiert (3)). Sie benötigt Obst für das eine und 2 Gemüse, für das andere.

Sie hat aber eine gute Idee und entscheidet sich die rechts abgebildete Karte zu spielen.

Zunächst führt sie die Karteneffekte von oben nach unten aus. Sie bewegt den Großhändler 1 Feld nach rechts (A) und erhöht den Preis von Fisch um 2 Felder (auf den Wert 8) (B), um ihre 2 Fische später gewinnbringend zu verkaufen und reduziert den Preis von Gemüse um 2, (auf 4) (C), was ihr in diesem Zug sehr nützen wird. Schliesslich erhält sie 2 Münzen (D). Jetzt hat sie insgesamt 8.



Dann muss sie ihr Boot bewegen. Sie bewegt sich 2 Kanalabschnitte weiter, um das Restaurant zu erreichen, das sie beliefern will (4).

Dafür bewegt sie sich über das orangene Boot hinweg (das geht, da sie nicht in einem Abschnitt anhält, in dem sich ein anderes Boot befindet).



Da sie nun 8 Münzen hat und der Preis für Gemüse gefallen ist, kann sie jetzt 2 Gemüse kaufen (5) (die schwarze Spielerin erhält eine Blume, da sie den Warenstand besitzt).

Dann liefert sie die 2 Gemüse zusammen mit dem Fleisch, das sie noch vorrätig hatte im angrenzenden Restaurant ab. (6). Sie erhält sofort 13 Münzen legt das erfüllte Bestellungsplättchen vor sich ab. Bei der Endwertung bringt es ihr 6 Punkte (7).

(Sie konnte 2 Gemüse kaufen, da sie bereits einen zusätzlichen passenden Korb gekauft hatte (8)).

Schließlich kann sie noch dem König Tribut zollen, da sich dessen Barke auf einer angrenzenden Kreuzung befindet (E). Sie gibt 8 Münzen (die niedrigste mögliche Wahl) um eine ihrer Scheiben auf den Königsbereich des Hafentableaus zu legen (F) und erhält einen Gunstmarker (G).

Nun ist ihr Zug zuende. Sie hat 5 Münzen, 1 Gunstmarker, 2 Fisch (die jetzt wertvoller sind) sowie eine erfüllte Restaurantbestellung.



## ❁ 9.0 SPILENDE - DAS GROßE FLUSSFEST ❁

Das Spiel endet, wenn 2 der 3 folgenden Bedingungen erfüllt sind:

❁ **Der königliche Zehnt ist beglichen:** Eine der Tributsreihen im Königsbereich ist vollständig gefüllt.

❁ **Ein Händler dominiert den Markt:** Ein Spieler hat alle seine Standmarker auf dem Spielplan platziert.



❁ **Buddha wurde geehrt:** Mindestens 1 Scheibe liegt im letzten Abschnitt des Tempels (also den letzten 2 Spalten).



Das Spiel endet sofort, wenn 2 Bedingungen erfüllt sind. Verkauft sofort alle Waren auf euren Bootstableaus (egal wo sich euer Boot befindet) und erhaltet Münzen nach der aktuellen Preistabelle.



Nehmt dann den Wertungsbogen zur Hand und vermerkt für jeden Spieler alle Siegpunkte in den folgenden Kategorien:



Je 5 Münzen bringen 1 SP.



Jede Scheibe im Tempelbereich bringt Punkte, je nach Warentyp (2 SP für jedes Gemüseopfer, 3 SP für Obst, 4 SP für Fisch, 5 SP für Fleisch). Stellt dann fest, wer die Mehrheit in jedem der 3 Abschnitte hat. Die jeweiligen Spieler erhalten die angegebene Anzahl an Punkten. Bei Gleichstand werden die Punkte geteilt (aufrunden). Spieler, die in einem Abschnitt gar keine Opfer gebracht haben, erhalten die angegebenen Minuspunkte.



Der Spieler mit den meisten Scheiben im Königsbereich erhält 12 SP, der zweite erhält 6 SP. Bei Gleichstand um den ersten Platz werden 18 SP unter diesen Spielern aufgeteilt (keine SP für den 2. Platz). Bei Gleichstand um den 2. Platz werden 6 SP aufgeteilt (jeweils aufgerundet). Schliesslich erhält jeder Spieler 8 SP für jeweils 3 Scheiben in unterschiedlichen Reihen des Bereichs (also für jedes Set von Münz-, Blumen- und Warentribut).



Jeder erfüllte Bestellmarker bringt die aufgedruckte Menge an Punkten.



Einige Marktkarten geben ebenfalls einen Endwertungsbonus. Siehe Rückseite dieses Regelhefts.



Wer die Mehrheit der Marktstände in jeder der 4 Warenarten besitzt erhält Punkte entsprechend der folgenden Tabelle. Der Spieler mit der Mehrheit erhält die SP in der linken Spalte, der 2. Platz die in der rechten. Bei Gleichstand um den 1. Platz zählt die Punkte aus beiden Spalten zusammen und teilt sie gleichmässig auf (aufgerundet, 2. Platz erhält nichts). Bei Gleichstand um Platz 2 teilt die Punkte der rechten Spalte gleichmässig auf (aufgerundet).

1 ↑ 14	2 ↑ 7
1 ↑ 12	2 ↑ 6
1 ↑ 10	2 ↑ 5
1 ↑ 8	2 ↑ 4



Wer insgesamt die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Gunstmarkern. Falls immernoch ein Gleichstand besteht, gewinnt der Spieler mit den meisten Blumen. Falls immernoch ein Gleichstand besteht, teilen sich diese Spieler den Sieg.

## BEISPIEL ENDWERTUNG



Das Spiel ist vorbei, und Petra verkauft sofort alle ihre Waren zum aktuellen Marktpreis (A). Sie erhält 14 Münzen und hat nun insgesamt 17 (sie hatte 3). Damit erhält sie 3 SP (1 für je 5 Münzen).



Dann erhält sie 12 SP für ihre erfüllten Bestellungen:



Im Tempelbereich erhält sie folgende Punkte: 2 Fleischopfer bringen ihr 10 SP (5x2) (B), 2 Obstopfer 6 SP (3x2) (C) und das Gemüseopfer 2 SP (D).



Sie hat 3 Marktkarten mit Endwertungsbonus. Mit der ersten erhält sie 2 SP für jede ihrer Scheiben im Königsbereich (H). Sie hat dort 4 Scheiben, erhält also 8 SP. Die zweite Karte bringt einen weiteren Punkt für je 5 Münzen (I), was ihr weitere 3 SP einbringt.



Nun schaut sie sich die drei Abschnitte an. Sie hat die Mehrheit im ersten Abschnitt und erhält dafür 10 SP (E). Sie hat 2 Scheiben im zweiten Abschnitt, erhält dafür aber keine SP da der weiße Spieler mit 3 Scheiben dort die Mehrheit hat (F). Sie hat es nicht geschafft eine Scheibe in den letzten Bereich zu legen und erhält dafür -2 SP (G), ergibt 10-2=8 SP.



Sie hat nicht genug Gemüse- oder Fischstände um dafür Siegpunkte zu bekommen. Aber sie hat die zweitmeisten Fleischstände, was 4 SP bringt (J). Sie hat genauso viele Obststände auf dem Spielplan wie lila (K) doch sie hat eine Marktkarte, die als ein weiterer Obststand zählt (L), daher erreicht sie hier die Mehrheit und erhält die vollen 12 SP.



Im Königsbereich hat sie 4 Scheiben, genau wie der weiße Spieler, sie teilen sich die 18 SP (12 SP+6 SP) und erhalten je 9 SP. Zusätzlich erhält Petra 8 weitere SP für ihr Set von 3 Scheiben in unterschiedlichen Reihen.



Petra	
3	3
8	8
10	10
0	0
6	6
2	2
9	9
8	8
12	12
11	11
0	0
12	12
0	0
4	4
85	85

Insgesamt hat sie 85 Punkte erzielt. Sehr gut!

## 10.0 VARIANTE MIT ASYMMETRISCHEM START

Für einen leicht unterschiedlichen Start könnt ihr die Rückseite der Bootstableaus (leere Körbe) nutzen. Mischt beim Aufbau die Korbplättchen und gebt jedem Spieler zufällig 2 davon. Addiert den Preis für beide Plättchen und teilt ihn durch 2 (aufgerundet). Alle Spieler erhalten zusätzliche Münzen in Höhe der Differenz ihres durchschnittlichen Korbpreises verglichen mit dem Spieler mit dem höchsten durchschnittlichen Korbpreis.



## \* KARTENSYMBOLLE \*



### SOFORTEFFEKT

Dieser Effekt wird direkt beim Spielen der Karte, noch vor der Bewegung, ausgeführt.



Bewege den Großhändler die angegebene Anzahl an Feldern. Erhöhe bzw. reduziere die an diesem Feld angezeigten Waren um die angegebene Menge.



Erhalte 1 Blume.



Bewege vor deiner normalen Bewegung dein Boot um 2 Abschnitte.



Bewege die königliche Barke die angegebene Anzahl an Kreuzungen weiter. Der König segnet die Besitzer angrenzender Stände.



Erhalte 2 Münzen.



Erhalte 5 Münzen.



Wirf beliebig viele Waren ab. Erhalte ebenso viele Blumen.



Wirf beliebig viele Blumen ab. Erhalte für jede 3 Münzen.



### ANDAUERENDE EFFEKTE

Dieser Effekt tritt ein, wann immer du eine Aktion an einem entsprechenden Marktstand ausführst.



Erlässt dir beim Erfüllen einer Bestellung die angegebene Ware.



Du kannst Waren des angegebenen Typs diese Runde zu ihrem niedrigsten Preis (ganz links auf der Leiste) kaufen.



Diese Runde zahlst du bei Opfergaben im Tempel 2 Blumen weniger.



Diese Runde kannst du für 5 statt 10 Münzen einen Marktstand kaufen.



### ENDWERTUNGSBONUS

Diese Effekte treten während der Endwertung ein.



Zählt als Marktstand des abgebildeten Typs (für die Mehrheitsberechnung & SP-Verteilung).



2 SP für jede erfüllte Restaurantbestellung.



2 SP für jede eigene Scheibe im Königsbereich.



2 SP für jede eigene Scheibe im Tempelbereich.



3 SP für jeden eigenen Gemüsestand.



3 SP für jeden eigenen Obststand.



3 SP für jeden eigenen Fischstand.



3 SP für jeden eigenen Fleischstand.



2 SP für jeden eigenen Marktstand.



1 SP für jede eigene noch übrige Blume.



4 SP für jeden eigenen noch übrigen Gunstmarker.



1 SP je 5 Münzen.



nicegamepublishing.com



www.dmzgames.es

**Autor** \* Alberto Millán

**Illustrationen** \* Michael Menzel

**Graphikdesign** \* Dossom Studio

**Entwicklung** \* Pau Carles & Javi Caparrós

**Dt. Übersetzung** \* Nice Game

**Lektorat** \* Stephan Rothschuh

**Grafische Überarbeitung** \* Judith Jughenn