

## Canal grande

Für die Startaufstellung siehe Schema unten.  
Die Spielfläche ist hier vorgegeben, d.h. 4 mal 12 Karten und folgt dem Verlauf des Canal Grande. Am Ende des Spieles bringen alle bewachten Sektoren einen Punkt ein.  
In dieser Variante ist es schwierig, die Kais vor dem Boot zu schützen. Deshalb kommt es in diesen Spielen zu viel Bewegung.



## Gullivers Reisen

Die Startaufstellung besteht allein aus der Karte „Anker“. Die Hafenausmaße sind 5 mal 5 Karten. Die Karten „Kran“ ohne Bootsymbol werden aus dem Spiel genommen. Am Ende des Spieles bringen alle bewachten Sektoren einen Punkt ein. In dieser Variante sind die Spiele kurz und jeder Fehler verhängnisvoll.

## Armut

Die Startaufstellung und die Hafenausmaße (7 mal 7 Karten) sind dieselben wie in der Grundregel. Die Spieler bekommen zu Spielbeginn wie üblich 3 Gulden, das restliche Geld kommt aus dem Spiel. Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler kein Geld mehr besitzt und die Stadtkasse ebenfalls leer ist. Der Spieler, der alle Gulden besitzt, gewinnt.



**TILSIT**  
Z.A. des Clotais  
rue Jean Jaurès  
91160 Champlan - Frankreich

Autor: Michael Schacht  
Illustration: Olivier Frot  
& Franz Vohwinkel  
Entwurf: TILSIT Studio  
© TILSIT 2007



Die Spieler sind Händler im Amsterdam des 17. Jahrhunderts. Sie beteiligen sich am Bau des neuen Hafens, um im Handel mit Tee, Wein und Gewürzen die Vorherrschaft zu erlangen. Der Hafen ist in Sektoren aufgeteilt, in denen die Spieler ihre Lager und Kräne optimal aufstellen müssen, um dort die Mehrheit zu gewinnen. Sobald der Hafen fertig ist, endet das Spiel. Die Spieler erhalten für jeden Sektor, in der sie die Mehrheit haben einen Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

## Spielmaterial

- 100 Karten, davon 42 Karten „Kai“, 44 Karten „Kanal“, 6 Spezialkarten und 8 Karten Spielhilfe (2 in jeder Sprache)
- 48 Lager in 3 Farben: Beige für Tee, Braun für Wein und Grün für Gewürze



- 10 Figuren „Wächter“: 5 in Rot und 5 in Schwarz
- 20 Gulden
- 1 Schiff



## Die Karten

Von den 42 Kaikarten haben 21 einen Wert in Schwarz und die anderen 21 einen Wert in Rot. Die Mehrheit dieser Karten stellt eine oder mehrere der drei Waren (Tee, Wein, Gewürz) dar.

Auf den 44 Kanalkarten befindet sich ein Wert in Weiß und manchmal auch ein Symbol. Die Karte, auf der ein Anker aber kein Wert abgebildet ist, ist die Zentralkarte des Hafens (siehe „Spielvorbereitung“).

Pro Spieler gibt es auch 2 Krankarten.

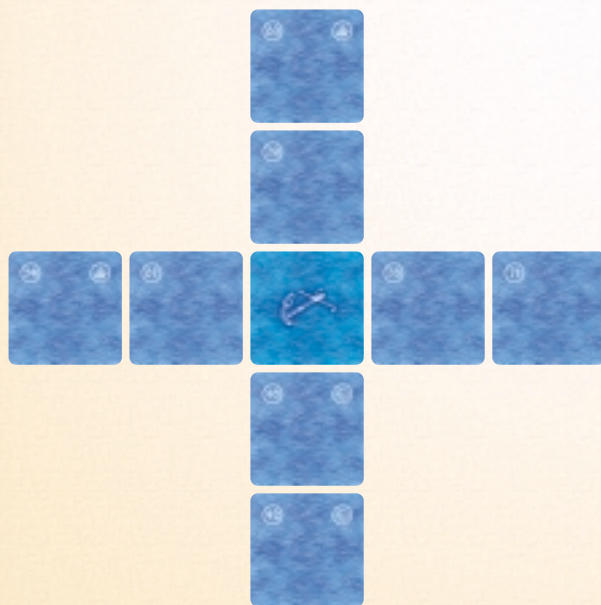
Bei den 6 Spezialkarten handelt es sich um: 2 Überschwemmungen, 2 Brücken und 2 Zollstationen. Die 2 Karten Spielhilfe geben einen Überblick über die Spielzüge und den relativen Wert der Waren: Wein ist mehr wert als Gewürze, welche teurer sind als Tee, der wiederum kostbarer als Wein ist.

## Spielvorbereitung

Die Karten „Kai“ und „Kanal“ werden voneinander getrennt. Die Karte „Anker“ wird in die Tischmitte gelegt und das Boot daraufgestellt. Die Kanalkarten

werden gemischt und als verdeckter Stapel ausgelegt, von dem sofort 8 Karten gezogen und offen, wie in der Abbildung unten ausgelegt werden. Diese Karten bilden die Basis des Hafens. Die Spieler ziehen jeweils zwei Karten vom Stapel und nehmen sie verdeckt auf die Hand. Dann wird die oberste Karte des Stapels „Kanal“ aufgedeckt.

Die Kaikarten werden ihrer Farbe nach (rot und schwarz) sortiert. Jeder Spieler nimmt einen dieser diversen Stapel, mischt ihn und zieht daraus 3 Karten, die er auf die Hand nimmt ohne sie seinem Gegner zu zeigen. Die restlichen Karten breitet er offen vor sich aus. Jeder Spieler nimmt sich auch die Figuren „Wächter“ in seiner Farbe, 3 Gulden und eine Karte Spielhilfe. Die Lager werden der Farbe nach sortiert und ebenso wie die übrigen Gulden, die die Stadtkasse von Amsterdam bilden, in Reichweite gelegt. Die 6 Spezialkarten werden aus dem Spiel genommen, sie werden nur in einer Variante gebraucht (siehe Spielregelende).



## Spielrunde

Eine Spielrunde gliedert sich in sieben Phasen, die der Reihe nach gespielt werden. Beide Spieler führen die ersten drei Phasen gemeinsam aus, dann führt der erste Spieler die Phasen 4 bis 7 nacheinander aus und danach der zweite Spieler.

1. Wahl und Aufdeckung einer Karte
  2. Entrichtung der Hafensteuer
  3. Bestimmung des Startspielers
  4. Benutzung des Bootes
  5. Ausbau des Hafens
  6. Aufstellen der Lager
- Erhalt der Gewinne und Ziehen einer Karte

### 1) Wahl und Aufdecken einer Karte

Die Spieler wählen insgeheim eine ihrer 5 Handkarten aus und legen sie verdeckt vor sich ab. Sobald beide Spieler ihre Wahl getroffen haben, decken sie ihre Karten gleichzeitig auf.

Ein Spieler kann auch beschliessen, keine Karte zu spielen und eine Runde auszusetzen. In diesem Fall nimmt er einen Gulden aus der Stadtkasse und der Gegner spielt wie gehabt seinen Spielzug. Ein Spieler, der auf seinen Spielzug verzichtet, muss die Hafensteuer selbstverständlich nicht entrichten (siehe unten).

### 2) Entrichtung der Hafensteuer

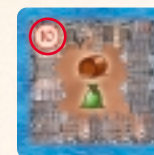
Spielt ein Spieler die Karte mit dem Symbol „Gulden“, muss sein Gegner einen Gulden an die Stadtkasse entrichten. Kann der Gegner das nicht, muss der Spieler seine Karte zurück auf die Hand nehmen und sein Spielzug ist damit beendet.

Das heißt also, dass wenn ein Spieler seine Karte mit dem Symbol „Gulden“ wieder aufnimmt, sein Gegner die Steuer nicht entrichten muss, da die Karte ja nicht

gespielt wird. Wenn beide Spieler zahlungsunfähig sind, nehmen beide ihre Karten auf und erhalten jeweils einen Gulden aus der Kasse. Ihr Spielzug ist damit beendet.

### 3) Bestimmung des Startspielers

Der Spieler, der die Karte mit dem höchsten Wert gespielt hat, beginnt. Er spielt nach und nach die restlichen Spielphasen und nach ihm sein Gegner.



### 4) Benutzung des Bootes

Wenn Sie dieses Spiel zum ersten Mal spielen, sollten Sie zum besseren Verständnis zuerst die Abschnitte über die nächsten Spielphasen lesen. Das Boot gehört der Hafenbehörde von Amsterdam, die den Ausbau des Hafens überwacht. Mit dem Boot können einige Kaikarten aus dem Spiel entfernt werden.

### Bewegung des Bootes

Spielt ein Spieler eine Karte mit dem Symbol „Boot“, kann er entscheiden, ob er das Boot fortbewegt oder nicht. Wenn er es fortbewegen möchte, kann er es auf jede Kanalkarte des Spieles stellen, nur nicht auf die Karte, auf der das Boot zuvor gestanden hat. Beschließt der Spieler das Boot nicht zu bewegen, bleibt es an seinem Platz.

### Eine Karte aus dem Spiel nehmen

Wenn das Boot (rechtwinklig) eine Kaikarte mit dem Bootsymbol berührt, kann der Spieler diese

aus dem Spiel nehmen. Ihr Besitzer muss diese Kaikarte dann unter seinen Ziehstapel legen. Das Boot hat weder Auswirkungen auf die Kanalkarten, noch auf die Kaikarten ohne Bootsymbol oder die Karten, die zu einem geschlossenem Sektor gehören (siehe nachfolgend „die Sektoren“).

Eine Karte zu entfernen ist eine Option. Man kann sich auch damit begnügen, einfach das Boot zu verstellen. Man muss aber das Boot bewegt haben, bevor man eine Karte entfernen darf. Selbst wenn das Boot mehrere Kais mit dem Bootsymbol berührt, darf man immer nur eine Karte aus dem Spiel entfernen. Ein Spieler kann auch eine seiner eigenen Karten entfernen. Im nächsten Spielzug, das heißt beim Ausbau des Hafens, ist es dann möglich eine Karte auf den durch das Boot freigegebenen Platz zu legen.



Mit dem Boot kann nur der rechte Kai entfernt werden. Der Kai unter dem Boot trägt nicht das Bootsymbol und die diagonal liegenden Kais sind nicht von ihm betroffen.

### Auflösung der Lager

Wird eine Kaikarte aus einem Sektor genommen, werden auch die dazu gehörenden Lager entfernt. War diese Karte auch gleichzeitig das Verteilungszentrum, so muss ein neues gewählt

werden. Dasselbe geschieht, wenn durch das Entfernen eines Kais ein Sektor geteilt wurde. War der entfernte Kai der einzige, den ein Spieler in diesem Sektor besaß, so verliert er selbstverständlich auch all seine Lager.

## 5) Ausbau des Hafens

Der Spieler legt seine gewählte Karte so, dass sie orthogonal (rechtwinklig) eine schon auf dem Tisch liegende Karte berührt. So können sich auch die Karten beider Spieler berühren.

## Die Fläche (Ausmaße) des Hafens

Die maximale Fläche des Hafens ist ein Quadrat von 7 mal 7 Karten. Der Hafen beginnt als Kreuz von 5 mal 5 Karten. Die Grenzen des Hafens sind also zu Spielbeginn noch nicht vorgegeben. Sobald er in seiner Länge oder Breite 7 Reihen erreicht, sind die Grenzen des Hafens in diese Richtung festgelegt. Der Hafen kann dann nicht mehr erweitert, sondern nur noch innerhalb dieser Grenze ausgefüllt werden.

## Die Sektoren

Eine oder mehrere Karten, die sich orthogonal berühren, bilden einen Sektor, egal welchem Spieler sie gehören. Ein Sektor gilt als geschlossen, wenn er von Kanalkarten eingeschlossen oder vom Spielplanrand abgegrenzt wird. Geschlossene Sektoren bringen Punkte ein (siehe unten).

## 6) Aufstellen des Lagers

Legt ein Spieler in einem Sektor seine erste Kaikarte aus, so stellt er auf diese das oder die Lager, welche den auf der Karte abgebildeten Waren entsprechen.



Im Ausbau begriffener Sektor. Der Kai 11 ist das Vertriebszentrum: alle Lager des Spielers stehen auf dieser Karte.

Diese Karte wird somit in diesem Sektor das Vertriebszentrum des Spielers. Angenommen ein Spieler erweitert seinen Sektor mit einer neuen Kaikarte. Dann legt er die Lager, die den auf der neuen Karte abgebildeten Waren entsprechen, auf das Vertriebszentrum.



Der Sektor wurde durch die Ankunft von Schwarz vergrößert. Schwarz macht Kai 8 zu seinem Vertriebszentrum.

Dank der Vertriebszentren kann man auf einen Blick sehen, wie viele Lager ein Spieler in jedem Sektor besitzt. Wenn zwei Sektoren fusionieren und ein Spieler in beiden Sektoren Verteilungszentren besaß, bestimmt er eines davon, in dem alle Lager zusammengeführt werden. Das andere wird dann wieder ein normaler Kai.

## Geschlossene Sektoren bringen Punkte ein

Sobald durch das Auslegen einer Karte ein Sektor geschlossen wird, wird er ausgewertet. Diese Auswertung unterbricht das Spiel, das danach nor-

mal weiter läuft. Der Spieler, der in einem Sektor über die Mehrheit verfügt, erhält einen Punkt. Er stellt dort einen seiner Wächter auf und nimmt alle Lager von den Karten. Sie kommen neben das Spiel. Die Punkte werden auf einem Blatt Papier notiert.

## Errechnung der Mehrheit in einem Sektor

Die Mehrheit wird durch die Lager bestimmt, die die Spieler in dem Sektor besitzen. Die Spieler zählen für jede Warenart ihre Lager und vergleichen deren Anzahl. Der Spieler der den größten Unterschied aufweist, erlangt die Mehrheit.



Rot hat den größten Unterschied bei Wein: 3 zu 0, während Schwarz bei Tee nur 2 zu 0 aufweist. Bei den Gewürzen herrscht Gleichstand.

Im Falle eines Gleichstands erlangt der Spieler mit den meisten Unterschieden die Mehrheit.



Rot und Schwarz haben beide den größten Unterschied (zwei), aber Rot erlangt die Mehrheit, weil die Unterschiede bei Wein und Gewürzen für ihn sprechen.

Bei erneutem Gleichstand entscheidet der Wert der Waren. Man schaut, bei welcher Warenart die Spieler ihren größten Unterschied vorweisen können. Wein ist mehr wert als die Gewürze. Diese sind mehr wert als der Tee, der wiederum kostbarer ist als der Wein.



Schwarz erlangt in diesem heiß umkämpften Sektor die Mehrheit, da er seinen größten Unterschied im Tee aufzuweisen hat. Und dieser ist mehr wert als der Unterschied bei Wein von Rot.

Sollte weiterhin Gleichstand herrschen, wird dieser Sektor nicht ausgewertet..

## 7) Erhalt der Gewinne und Ziehen einer Karte

Hat ein Spieler in seinem Spielzug eine Kanalkarte gespielt, erhält er von der Stadtkasse einen Gulden als Subvention für den Hafenausbau.

Nicht vergessen: ein Spieler, der darauf verzichtet eine Karte zu spielen, bekommt ebenfalls einen Gulden aus der Stadtkasse (siehe „Wahl und Aufdeckung einer Karte“).

Zum Schluss zieht jeder Spieler eine Karte derselben Art, welche er zuvor ausgespielt hat.

Hat er zum Beispiel eine Karte „Kanal“ ausgespielt,

nimmt er die oberste, sichtbare Karte des Stapels „Kanal“. Selbstverständlich gilt das nicht für den Spieler, der keine Karte gespielt hat, weil er die Hafengebühr nicht bezahlen konnte. So hat jeder Spieler am Ende seiner Spielrunde 3 Kaikarten und 2 Kanalkarten. .

## Spielende

Das Spiel endet, sobald die Fläche des Hafens (7 mal 7 Karten) völlig ausgefüllt ist. Es kann vorkommen, dass der zweite Spieler seine Karte nicht mehr auslegen kann. Wird ein Sektor durch das Spielen der letzten Karte geschlossen, wird er ganz normal ausgewertet.

Die Spieler erhalten für ihre im Spiel befindlichen Wächter Punkte. Nur die 5 größten bewachten Sektoren bringen jeweils einen Punkt ein. Um die Größe eines Sektors zu bestimmen, zählt man alle Kaikarten aus denen er besteht. Sind zwei Sektoren gleich groß, nimmt man denjenigen, der am meisten in der Hafenummitte liegt (d.h. man zählt orthogonal die Karten, die zwischen dem Sektor und dem Anker liegen). Befinden sich gleichgroße Sektoren auch in gleicher Entfernung zur Hafenummitte, werden sie nicht in Betracht gezogen. So kann es vorkommen, dass kleinere Sektoren unter die ersten 5 gelangen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Gulden.

## Der Kran

Mit dem Kran kann man den Gegner am Auslegen von Kaikarten hindern. Nur der Kranbesitzer darf einen Kai neben seinen Kran anlegen, der Gegner darf dort nur Kanalkarten anlegen. Ein Feld, das sich zwischen zwei gegnerischen Kränen befindet, kann also nur von einer Kanalkarte belegt werden. Beim Nachziehen einer Karte am Ende des

Spielzuges wird der Kran wie eine Kaikarte angesehen. Jeder Spieler verfügt über zwei Kräne.

## Varianten

Diese Varianten sollen die Möglichkeiten des Spieles erweitern. Außer in aufgeführten Ausnahmefällen gelten die üblichen Regeln.

## Die Spezialkarten

Die 6 Spezialkarten (Brücke, Überschwemmung und Zollbüro) werden gemischt und als verdeckter Stapel ausgelegt. Sie können am Anfang der Spielrunde, noch vor der Phase „Wahl und Aufdeckung einer Karte“ für 2 Gulden gekauft werden. Der Spieler, der eine dieser Karten kaufen möchte, zahlt 2 Gulden an die Stadtkasse, zieht die oberste Karte des Stapels und nimmt sie auf die Hand. Er kann die Karte noch in derselben Runde spielen. Falls nur noch eine Spezialkarte übrig ist und beide Spieler sie gleichzeitig kaufen wollen, müssen sie eine ihrer Handkarten aussuchen und vorzeigen. Der Spieler, dessen Karte den höchsten Wert hat, darf die Spezialkarte kaufen. Die vorgezeigten Karten kommen wieder auf die Hand. Die Spezialkarten dürfen weder neben noch in geschlossene Sektoren abgelegt werden. Hat ein Spieler eine Spezialkarte gespielt, darf er am Ende seines Zuges keine Karte ziehen.

## Die Überschwemmung



Mit dieser Karte kann eine Kaikarte mit einer Ware oder eine Karte „Brücke“ überschwemmt werden. Sie hat allerdings weder Auswirkungen auf Kaikarten mit zwei oder mehr Waren noch auf Kanalkarten. Wenn diese Karte gespielt wird, wird sie einfach auf die zu überschwemmende Karte gelegt. Die Überschwemmung gilt dann als Kanal.

## Die Brücke



Mit dieser Karte kann man einen „Kanal“ oder eine „Überschwemmung“ überbrücken. Wenn diese Karte gespielt wird, wird sie einfach auf die zu überbrückende Karte gelegt. So können zwei noch nicht geschlossene Sektoren miteinander verbunden werden. Die Brücke wird dann als Kanal angesehen.

## Das Zollbüro



Das Zollbüro kann wie eine Kai- oder Kanalkarte gespielt werden. Es darf nicht gespielt werden, wenn dadurch ein Sektor geschlossen wird.

Das Zollbüro erhöht die Anzahl der Punkte eines Sektors um 1. Ein Sektor mit den zwei Zollbüros ist dann 3 Punkte wert.

## Wasserspiele

Startaufstellung: eine Reihe von 5 Kanalkarten, in ihrer Mitte die Karte „Anker“. Ausmaße des Hafens: 6 mal 6 Karten. Alle Kaikarten müssen so ausgelegt werden, dass mindestens eine ihrer Seiten eine Kanalkarte berührt. Wenn ein Spieler eine Kaikarte auslegen möchte, aber diese Bedingung nicht erfüllen kann, so muss er seine Karte wieder auf die Hand nehmen und sein Spielzug ist vorbei. Am Ende des Spiels bringen alle bewachten Sektoren einen Punkt ein.

In dieser Variante ist also das Auslegen der Kanalkarten entscheidend.



## Tic tac toe

Für die Startaufstellung siehe Schema unten. Die Ausmaße des Hafens sind also 8 mal 8 Karten und von Anfang an vorgegeben. Die Krankarten werden aus dem Spiel genommen. Man kann zwar Kanalkarten auslegen, aber keine neuen Sektoren gründen. Gewinner ist derjenige, der zuerst 3 sich folgende Sektoren kontrolliert, egal ob horizontal, vertikal oder diagonal. Diese Sektoren müssen vollständig von Kanälen umgrenzt sein und dem Spieler gehören. Das Spiel endet, sobald ein Spieler dieses Ziel erreicht hat. Schafft dies keiner der beiden Spieler, so gewinnt derjenige, der zum Spielende die meisten Sektoren kontrolliert.

In dieser Variante zahlt sich der kluge Umgang mit Geld aus.

