

MERCHANTS & COVES



WILLKOMMEN IN MERCHANTS COVE,

wo du weder Held noch Bösewicht bist,
sondern nur ein einfacher Händler ...

SEI GEGRÜSST, HÄNDLER!

Alchemistin oder Schmied, Zeitreisender oder Kapitänin – welche Rolle eines Händlers übernimmst du in diesem außergewöhnlichen, asymmetrischen Spiel? In deinem einzigartigen Laden produzierst du deine eigenen Waren mit individuellem Spielmaterial und nach ganz eigenen Regeln. Denn schließlich stellst du deine Tränke als Alchemistin völlig anders her als der Schmied seine Waffen!

Danach heißt es: Auf zum Hafen von Merchants Cove! Dort findet der große Markt statt, auf dem du deine Waren unter das Volk bringen möchtest. Doch die Konkurrenz ist groß, hier wetteiferst du mit allen anderen Händlern. Beeinflusse die Nachfrage, locke Kundschaft an und sichere dir die Unterstützung der vier Gilden. Du kannst auch Mitarbeiter einstellen oder dir sogar von der hiesigen kriminellen Unterwelt unter die Arme greifen lassen. Dabei riskierst du aber entsprechende Konsequenzen.

Wer innerhalb von drei Markttagen den größten Reichtum anhäuft, gewinnt.

Die Anleitungen

In dieser Anleitung werden alle **Grundregeln** von *Merchants Cove* sowie das **allgemeine Spielmaterial** beschrieben. Diese gelten für **alle Händler**. In den **Händleranleitungen** werden die **speziellen Regeln** und das **spezielle Spielmaterial** für jeden einzelnen Händler erklärt. Und in der Anleitung für den **Hausierer** findest du die Regeln und das Material für das **Solospiel**.

Die Goldene Regel: Wenn die Regel eines Händlers oder Hausierers einer Grundregel widerspricht, hat immer die Regel des Händlers oder Hausierers Vorrang!

ALLGEMEINES SPIELMATERIAL

- 1 Hauptspielplan
- 1 Abenteuerbeutel
- 52 Abenteuerfiguren:
 - ▶ 13 rote Krieger / 13 grüne Barden / 9 blaue Zauberer / 9 gelbe Adlige / 8 graue Schurken
- 6 Boote
- 12 rote Edelsteine (aus Kunststoff)
- 5 Banner (1 pro Spielerfarbe) und 5 Aufsteller
- 5 Goldmarker (1 pro Spielerfarbe)
- 5 Zeitmarker (1 pro Spielerfarbe)
- 36 Städterkarten, bestehend aus 3 Sets:
 - ▶ 12 Bürger
 - ▶ 12 Söldner
 - ▶ 12 Matrosen
- 3 Schurkenkarten
- 4 Händlerkarten (1 pro Händler)
- 60 Korruptionskarten
- 2 Mausmarker
- 1 Marktphasenmarker
- 2 Abenteuermarker






Hinweis: In dieser Anleitung verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Händler, Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team










VORBEREITUNG DES HAUPTSPIELPLANS



1. Legt den **Hauptspielplan** in die Mitte eurer Spielfläche.
2. Stellt die **6 Boote** auf den Wasserbereich des Spielplans, je 3 links und rechts der Dracheninsel.
3. Wählt **2 oder mehr Städterkarten-Sets** (Bürger , Söldner , Matrosen ). Mischt die Sets zu einem **Städterstapel** zusammen und legt diesen verdeckt auf die **Brücke**. Deckt dann die obersten **4 Karten** auf und legt sie auf den **Marktplatz**.
4. Mischt alle **60 Korruptionskarten** und legt den Stapel verdeckt auf den dafür vorgesehenen Platz unten rechts.
5. Stellt je **1 Krieger** , **1 Barden** , **1 Zauberer**  und **1 Adligen**  in die **Gildenhäuser** der jeweiligen Farbe.
6. Legt die übrigen **12 Krieger**, **12 Barden**, **8 Zauberer** und **8 Adligen** in den **Abenteurerbeutel**.
7. Wählt **1 Schurkenkarte** und legt diese offen auf den dafür vorgesehenen Platz unten links. Auf dieser Karte sind oben rechts 2 Symbole zu sehen:



- a. Legt so viele **Schurken** , wie das **linke** Symbol anzeigt, in den **Abenteurerbeutel**.
 - b. Stellt so viele **Schurken** , wie das **rechte** Symbol anzeigt, in den **Unterschlupf** unten rechts.
 - c. Legt evtl. übriggebliebene Schurken in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht.
8. Wählt alle je eine **Spielerfarbe** und nehmt euch jeweils das **Banner** (mit Aufsteller), den **Goldmarker** und den **Zeitmarker** eurer Farbe. (Das Banner zeigt an, wer von euch welche Farbe gewählt hat, eine weitere Funktion hat es nicht.)
 9. Bereitet die **Uhr** wie folgt vor:
 - a. Legt den **Marktphasenmarker** auf das Feld „12“.
 - b. Legt je 1 **Mausmarker** auf die beiden **Zeigerfelder** der Uhr .
 - c. Nehmt die **Zeitmarker** aller Spieler und stapelt sie in zufälliger Reihenfolge auf dem Feld „1“.
 - d. Falls ihr **nicht genau 4 Spieler** seid, nehmt noch folgende Anpassungen vor:
 - **2 Spieler:** Legt **je 1 Abenteurermarker** bei „9:30“ und „11:30“ auf die weißen Abenteurersymbole , sodass die „2“ zu sehen ist.
 - **3 Spieler:** Legt **1 Abenteurermarker** bei „11:30“ auf das weiße Abenteurersymbol , sodass die „2“ zu sehen ist.
 - **5 Spieler** (nur mit Erweiterung): Legt **1 Abenteurermarker** bei „3:30“ auf das weiße Abenteurersymbol , sodass die „0“ zu sehen ist.
 10. Legt die **Goldmarker** aller Spieler auf das Feld am Anfang der Goldleiste . Legt alle **Edelsteine** als Vorrat bereit.
 11. Wählt alle je einen **Händler** und nehmt euch jeweils die entsprechende **Anleitung** sowie das **Spielmaterial**, welches in eurer Händleranleitung aufgeführt ist. Alternativ könnt ihr auch die **Händlerkarten** verdeckt mischen und zufällig verteilen, anstatt zu wählen.
 12. Führt nun die **Vorbereitung** eures Händlermaterials aus, wie in eurer Händleranleitung beschrieben.

Tip: In eurer ersten Partie wählt am besten in Schritt 3 die Städterkarten der „Bürger“ und „Söldner“ sowie in Schritt 7 die Schurkenkarte Nr. 1 „Betrüger“.

II.



MERCHANTS COVE
The Alchemist

3.

SPIELABLAUF

Eine Partie *Merchants Cove* verläuft über **3 Runden** (Tage). Jede Runde besteht aus **4 Phasen**, die ihr in folgender Reihenfolge ausführt:

A) Bootsphase: Die ersten Abenteurer besteigen die Boote.

B) Produktionsphase: Ihr produziert Waren, sichert euch Unterstützung und beeinflusst Abenteurer, um eure Ziele zu erreichen.

C) Marktphase: Ihr verdient Gold durch den Verkauf eurer Waren und sammelt Unterstützungen ein.

D) Aufräumphase: Ihr bereitet die nächste Runde vor.


Nach 3 Runden erfolgt eine **Schlusswertung**. Wer danach das meiste Gold besitzt, gewinnt.

A) BOOTSPHASE

In dieser Phase beladet ihr die Boote mit **Kunden**, vielleicht auch mit **Schurken**. Dadurch erhaltet ihr eine ungefähre Vorstellung, von welchen **Gilden** (Farben) in dieser Runde Kunden verfügbar sein werden, wenn ihr eure Waren verkaufen wollt.

Zieht für jedes Boot zufällig **2 Abenteurer** aus dem **Abenteurerbeutel** und stellt diese in das Boot. Beachtet dabei das **Symbol oben links auf der Schurkenkarte**:

: Stellt gezogene **Schurken** in die Boote, genau wie **Kunden**.

: Legt gezogene **Schurken** beiseite und zieht so lange weitere Abenteurer aus dem Beutel, bis in jedem Boot **2 Kunden** stehen. Legt danach alle gezogenen Schurken zurück in den Beutel.

B) PRODUKTIONSPHASE

In dieser Phase nutzt ihr die Aktionsfelder auf euren **Ladenspielplänen**, um Waren zu produzieren, Städte einzustellen, Mitarbeiter zu aktivieren und euch Unterstützung zu sichern. Zudem beeinflusst ihr das Platzieren und die Ankunft von Kunden und Booten, wodurch die Warenwerte für die Marktphase festgelegt werden.

ZUGABLAUF

Die Produktionsphase verläuft über mehrere **Züge**. Dabei dient die **Uhr** als Zeitleiste. Sie zeigt an, wer **am Zug** ist und wann die Runde endet. Am Zug ist derjenige, dessen **Zeitmarker** auf der Uhr am weitesten **hinten** liegt. Bei einem **Gleichstand** ist von den Beteiligten derjenige am Zug, dessen Zeitmarker ganz **oben** liegt.

Bist du am Zug, führst du **4 Schritte** in folgender Reihenfolge aus:

1. Aktion wählen und Figur bewegen
2. Aktion ausführen
3. Korruptionskarte ziehen (falls angegeben)
4. Zeitmarker bewegen

Danach bestimmt ihr auf dieselbe Weise, wer als Nächstes am Zug ist. Es ist möglich, dass ein Spieler mehrere Züge nacheinander ausführt.

1. Aktion wählen und Figur bewegen

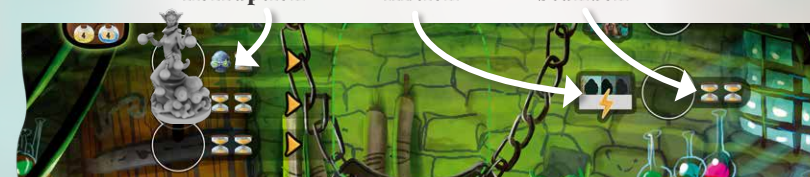
Wähle ein **freies Aktionsfeld** auf deinem **Ladenspielplan** und setze deine **Figur** darauf. Du darfst dasselbe Feld **nicht** zweimal nacheinander nutzen, musst also deine Figur auf ein anderes Feld bewegen.

Jedes Aktionsfeld zeigt ein **Aktionssymbol** sowie die mit der Aktion verbundenen **Kosten in Stunden** und ggf. **Korruptionskarten**. Diese Kosten werden im 3. und 4. Schritt bezahlt.










Beispiel: Die Zeitmarker von Blau und Orange sind am weitesten hinten. Blau liegt dort oben, deshalb ist Blau am Zug.

Korruption **Aktion** **Stunden**



BOOTSPHASE



Hinweis: „Kunden“  und „Schurken“  werden im Spiel unterschiedlich behandelt. Wenn explizit **Kunden** erwähnt werden, handelt es sich ausschließlich um die Figuren **in den 4 Gildenfarben**    . Die Bezeichnung „Abenteurer“  ist ein Oberbegriff und umfasst sowohl Kunden als auch Schurken.

PRODUKTIONS- PHASE



2. Aktion ausführen

Führe nun die Aktion des zuvor gewählten Feldes vollständig aus.





Die Aktionen „**Städter einstellen**“ und „**Mitarbeiter aktivieren**“ sind **allgemeine Aktionen**, die jeder Händler auf seinem Ladenspielplan zur Verfügung hat; sie sind **in dieser Anleitung** beschrieben (siehe S. 10). Die anderen möglichen Aktionen stehen nur dir allein zur Verfügung; sie werden deshalb **in deiner Händleranleitung** beschrieben.

Generell gilt für alle Aktionen:

- Wenn du Waren produzierst, platziert du diese für alle Spieler gut ersichtlich auf deinem **Verkaufsregal**.
- Jegliches Spielmaterial ist in seiner Anzahl begrenzt.


Thematisch betrachtet erzeugst du andere Waren als die anderen Händler. Spielmechanisch betrachtet haben die Waren aller Händler 2 spezifische Merkmale, **Farbe** und **Größe**:

- Die **Farbe** einer Ware (rot, grün, blau, gelb) gibt vor, an die Kunden welcher **Gilde** du diese Ware verkaufen kannst.
- Die **Größe** einer Ware (groß, klein) bestimmt, welchen **Wert** sie hat und an welchen **Anlegern** du diese Ware verkaufen kannst.

Hinweis: Es gibt mehr rote Krieger  und grüne Barden  als blaue Zauberer  und gelbe Adlige . Allerdings sind rote und grüne Waren auch weniger Gold wert als gelbe und blaue Waren.




3. Korruptionskarte ziehen (falls angegeben)

Für jedes **Korruptionssymbol** , das bei den Kosten der gewählten Aktion abgebildet ist, ziehst du **1 Korruptionskarte** vom Stapel und legst sie verdeckt vor dir in deinen Vorrat. Du darfst deine eigenen Korruptionskarten jederzeit ansehen. Du musst sie niemals anderen Spielern zeigen, allerdings darfst du die **Anzahl** deiner Korruptionskarten nicht geheim halten.

Korruptionskarten zeigen entweder ein einzelnes Korruptionssymbol oder eine Mischung aus Korruptions- und Gildensymbolen. Während der Schlusswertung sorgen diese Symbole für den Verlust oder Gewinn von Gold.

4. Zeitmarker bewegen

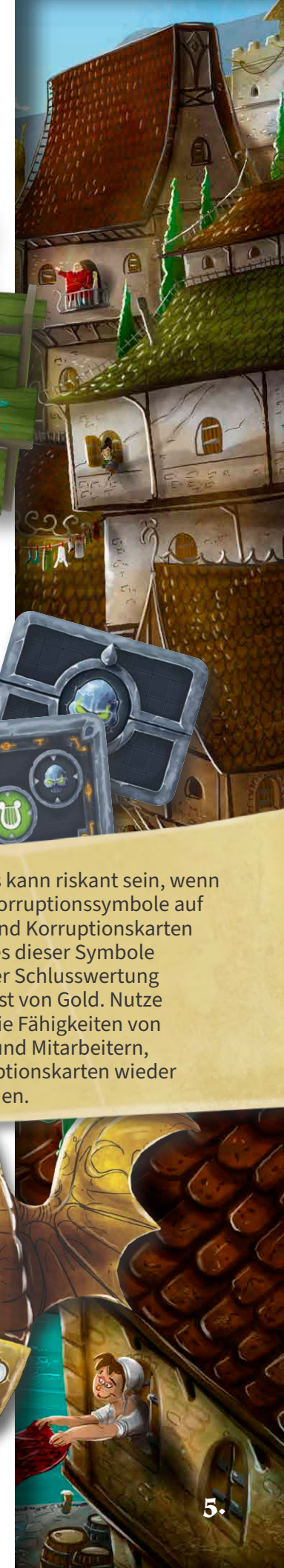
Ziehe deinen **Zeitmarker** auf der Uhr für jedes **Stundensymbol** , das bei den Kosten der gewählten Aktion abgebildet ist, um je 1 Stunde vorwärts. Endet die Bewegung deines Zeitmarkers dabei auf einem Feld, auf dem sich bereits ein oder mehrere andere Zeitmarker befinden, legst du deinen Zeitmarker **obendrauf**.

- Der **Marktphasenmarker**  hat keine Auswirkungen auf die Bewegung deines Zeitmarkers. Es ist also möglich, dass du deinen Zeitmarker oben auf den Marktphasenmarker legst bzw. an ihm vorbeiziehst.
- Falls dein Zeitmarker an einem **Abenteurersymbol**  vorbeizieht, führst du nun die Sonderaktion „**Boote beladen**“ aus (siehe S. 6).
- **2 und 3 Spieler:** Falls dein Zeitmarker an einem **Abenteurermarker mit dem Wert „2“**  vorbeizieht, führst du nun die Sonderaktion „**Boote beladen**“ aus (siehe S. 6) aus mit folgender Änderung: Ziehe **2 Abenteurer** aus dem Beutel und stelle diese in der Reihenfolge deiner Wahl nacheinander jeweils in ein Boot auf See. Falls du den zweiten Abenteurer nicht platzieren kannst, lege ihn zurück in den Beutel.
- **5 Spieler** (nur mit Erweiterung): Falls dein Zeitmarker an einem **Abenteurermarker mit dem Wert „0“**  vorbeizieht, geschieht nichts. (Es findet also **keine** Sonderaktion „Boote beladen“ statt.)

(„Zeitmarker bewegen“ wird auf der nächsten Seite fortgesetzt.)



Tipp: Es kann riskant sein, wenn du viele Korruptionssymbole auf Städter- und Korruptionskarten hast. Jedes dieser Symbole führt in der Schlusswertung zum Verlust von Gold. Nutze deshalb die Fähigkeiten von Städtern und Mitarbeitern, um Korruptionskarten wieder loszuwerden.



Zeitmarker bewegen (Fortsetzung)

Du darfst deinen Zeitmarker nicht auf oder über ein **Zeigerfeld** bewegen, auf dem sich ein **Mausmarker** befindet. In der 2. und 3. Runde einer Partie darfst du deinen Zeitmarker aber auf oder über ein **leeres Zeigerfeld** bewegen. Tust du dies, gewinnst du durch diesen Zwischenschritt eine zusätzliche Stunde. Dafür musst du allerdings sofort **1 Korruptionskarte** ziehen. Außerdem musst du das Abenteurersymbol ignorieren und darfst somit **nicht** die Sonderaktion „Boote beladen“ ausführen.

Nach dem Bewegen des Zeitmarkers bestimmt ihr, wer als Nächstes am Zug ist.

SONDERAKTION: BOOTE BELADEN

Um diese Sonderaktion auszuführen, ziehst du **1 Abenteurer** aus dem Abenteurerbeutel und stellst ihn in ein Boot deiner Wahl, das sich noch **auf See** befindet, also noch **nicht im Hafen angelegt** hat.

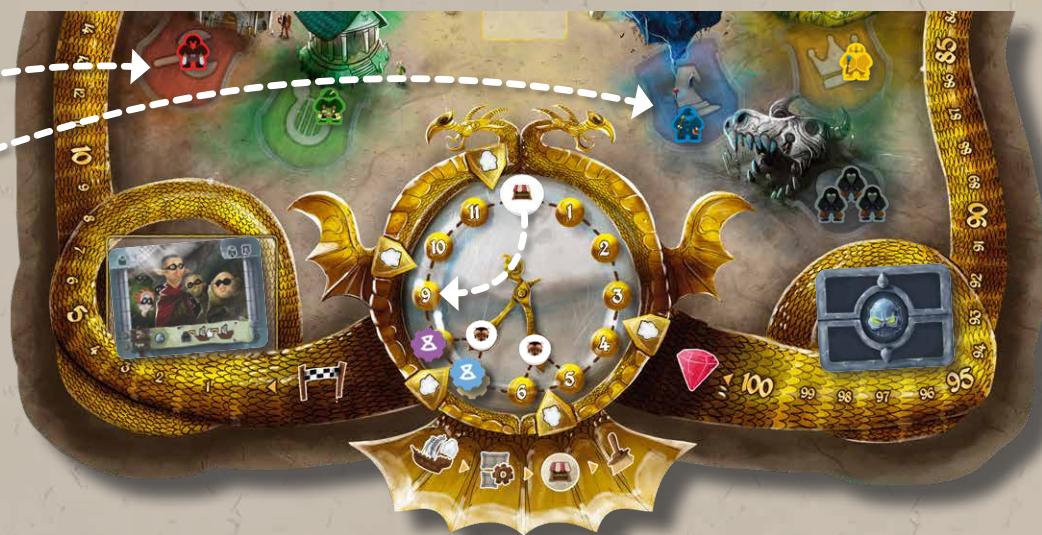
Anders als in der Bootsphase hat das Symbol oben links auf der **Schurkenkarte** hier keine Auswirkung. Einige Schurkenkarten haben jedoch in ihrem unteren Bereich Effekte, die das Einsetzen von Schurken verändern oder die ausgelöst werden, wenn ein Schurke auf ein Boot gesetzt wird (siehe S. 11).

Wenn du den letzten freien Platz eines Bootes auf See besetzt, musst du dieses Boot sofort auf ein leeres **Anlegerfeld** stellen, das sich auf derselben Seite der Drachensinsel befindet. Stelle alle **Abenteurer** aus diesem Boot auf den entsprechenden **Anleger**.

Sobald beide Anlegeplätze auf einer Seite der Drachensinsel besetzt sind, entfernst du das verbleibende Boot auf See, welches sich auf derselben Seite der Insel befindet, vom Spielplan. Alle Abenteurer aus diesem Boot kommen sofort an Land: Stelle die **Kunden** in ihre farblich passenden **Gildenhäuser** und die **Schurken** in den **Unterschlupf**.

Sobald alle vier Anlegeplätze besetzt sind, wird das **Ende der Produktionsphase** eingeleitet:

- Falls noch kein **Zeitmarker** mindestens die „11“ erreicht hat, dann versetze den **Marktphasenmarker** auf der Uhr auf das Stundenfeld, das sich unmittelbar vor dem Zeitmarker befindet, der am weitesten vorangeschritten ist.
- Ab sofort wird die Sonderaktion „**Boote beladen**“ für den Rest der Runde **nicht mehr ausgeführt**.



ENDE DER PRODUKTIONSPHASE

Sobald **alle** Zeitmarker den Marktphasenmarker erreicht haben oder an ihm vorbeigezogen sind, werden keine Züge mehr ausgeführt und die Produktionsphase endet.

Nehmt nun alle Zeitmarker, die am Marktphasenmarker vorbeigezogen sind, ohne ihre Reihenfolge zu ändern, und legt sie auf die Zeitmarker, die auf dem Marktphasenmarker liegen, obendrauf.

In seltenen Fällen ist es möglich, dass sich am Ende der Produktionsphase noch Boote **auf See** befinden. Diese Boote legen nicht mehr an, es bleiben also ggf. ein oder mehrere Anleger leer. Alle Abenteurer aus diesen Booten kommen sofort an Land: Stellt alle **Kunden** in ihre farblich passenden **Gildenhäuser** und alle **Schurken** in den **Unterschlupf**.

MARKT- PHASE



C) MARKTPHASE

In dieser Phase verkauft ihr die Waren aus euren Verkaufsregalen an die Kunden auf den Anlegern, um Gold zu verdienen. Zudem sammelt ihr Gold für aktivierte Unterstützungen ein, je nach Anzahl der Abenteurer in den Gildenhäusern.

Während der Marktphase führt ihr **2 Schritte** in folgender Reihenfolge aus:

1. Waren verkaufen
2. Unterstützungen einsammeln

I. WAREN VERKAUFEN

Alle Händler dürfen an allen drei **Anlegern** beliebig viele Waren verkaufen. Dies geschieht in folgender Reihenfolge:

1. Handelt zuerst den **Basaranleger** (links) ab. Hier dürft ihr nur **große Waren** verkaufen.
2. Danach handelt ihr den **Hauptanleger** (mittig) ab. Hier dürft ihr nur **kleine Waren** verkaufen.
3. Zum Schluss handelt ihr den **Schwarzmarktanleger** (rechts) ab. Hier dürft ihr **sowohl große als auch kleine Waren** verkaufen. Wenn du hier Waren verkaufst, egal wie viele, musst du allerdings **genau 1 Korruptionskarte** ziehen.

An jedem Anleger führt ihr eure Verkäufe in **Zugreihenfolge** aus, entsprechend des Stapels der Zeitmarker von oben nach unten. Bist du **am Zug**, führst du alle deine Verkäufe an diesem Anleger **vollständig** aus. Dann ist der nächste Spieler am Zug.

Die **Kunden** an den Anlegern stellen die **Nachfrage** für bestimmte Waren dar. Für **jede Ware**, die du verkaufst, erhältst du so viel **Gold**, wie als Grundwert auf der Ware angegeben ist, **multipliziert mit der Anzahl farblich passender Kunden** am jeweiligen Anleger. Ziehe deinen **Goldmarker** entsprechend viele Felder auf der Goldleiste vorwärts. Lege die verkauften Waren von deinem Verkaufsregal zurück in deinen Vorrat.

Du darfst frei entscheiden, welche Waren du verkaufen möchtest und welche nicht. Du darfst an einem Anleger keine Waren verkaufen, für die kein farblich passender Kunde vorhanden ist. Nicht verkaufte Waren bleiben in deinem Verkaufsregal.

Wichtig: Entfernt keine Kunden von den Anlegern während der Marktphase. Alle Kunden stehen allen Händlern zur Verfügung.



Gleichzeitiges Spielen: Ihr könnt euch darauf einigen, eure Verkäufe alle gleichzeitig auszuführen, da die Verkäufe eines Händlers keine direkten Auswirkungen auf die Verkäufe der anderen Händler haben. Andererseits ermöglicht euch die Ausführung in Zugreihenfolge, auf die Entscheidungen der anderen Händler taktisch reagieren zu können.

Hinweis: Der Grundwert für rote und grüne Waren ist 3 Gold (klein) bzw. 6 Gold (groß). Der Grundwert für blaue und gelbe Waren ist 4 Gold (klein) bzw. 8 Gold (groß). Es gibt jedoch weniger blaue und gelbe Kunden im Abenteurerbeutel.

Beispiel: Die Alchemistin hat in ihrem Verkaufsregal 1 blaues **Elixier** (große Ware), 2 rote **Tränke** und 2 gelbe **Tränke** (kleine Waren). Sie verkauft das Elixier am Bazaranleger (links), wo sich 2 blaue Zauberer befinden, für $8 \times 2 = 16$ Gold. Am Hauptanleger (mittig) befinden sich 4 rote Krieger, hier verkauft sie deshalb die 2 roten Tränke für je $3 \times 4 = 12$ Gold, zusammen also 24 Gold. Sie könnte hier auch die 2 gelben Tränke für je $4 \times 1 = 4$ Gold verkaufen, da sich hier 1 gelber Adliger befindet. Oder sie könnte die gelben Tränke auch behalten und darauf spekulieren, in der nächsten Runde mehr Gold dafür zu erhalten.

Die Alchemistin entscheidet sich für eine dritte Option: Sie verkauft die 2 gelben Tränke am Schwarzmarktanleger (rechts), wo sich 2 Adlige befinden, für je $4 \times 2 = 8$ Gold, zusammen also 16 Gold. Dafür muss sie allerdings 1 Korruptionskarte ziehen. Insgesamt erhält sie für alle Verkäufe $16 + 12 + 12 + 8 = 56$ Gold sowie die Korruptionskarte. Alle verkauften Waren legt sie vom Verkaufsregal zurück in den Vorrat.





2. UNTERSTÜTZUNGEN EINSAMMELN

Alle Händler dürfen **Unterstützungen** einsammeln. Dies geschieht wie folgt:

Prüfe zunächst, ob du auf deinem **Ladenspielplan Unterstützungssymbole aktiviert** hast. Ein solches Symbol besteht aus 3 Teilen:

- Oben links: Marktphasensymbol
- Mitte: Gildensymbol in Schildform
- Unten rechts: Goldsymbol

Wie du diese Unterstützungen aktivierst, ist in deiner Händleranleitung beschrieben.

Für jedes aktivierte Symbol erhältst du je **1 Gold** für jeden **Abenteurer**, der sich im entsprechenden **Gildenhause** befindet.



Beispiel: Du hast dieses Symbol aktiviert. Im blauen Gildenhause stehen 4 Zauberer. Du erhältst 4 Gold als Unterstützung.

Sofortunterstützungen:

Manche Händleraktionen gewähren dir Sofortunterstützungen. Du erkennst sie daran, dass oben links anstelle des Symbols für die Marktphase ein **Blitzsymbol** abgebildet ist. Eine Sofortunterstützung sammelst du **nicht während der Marktphase** ein, sondern **einmalig** sofort bei ihrer Aktivierung **während der Produktionsphase**. Ermittle ihren Wert genauso wie oben beschrieben.



D) AUFRÄUMPHASE

Diese Phase findet **nur in der 1. und 2. Runde** statt. Überspringt sie in der 3. Runde und führt stattdessen die **Schlusswertung** durch.

Bereitet die nächste Runde wie folgt vor:

- Legt alle **Abenteurer**, die auf **Anlegern** stehen, in den **Abenteurerbeutel**. (Abenteurer in den Gildenhäusern und im Unterschlupf bleiben dort.)

- Stellt alle **Boote** wieder so auf wie bei Spielbeginn.
- Legt die **Städterkarte**, die auf dem Marktplatz am weitesten **rechts** liegt, **unter** den Städterstapel. Füllt dann den Marktplatz wieder auf wie unter „Städter einstellen“ beschrieben (siehe S. 10).
- Bereitet die **Uhr** wie folgt vor:
 - a) Nach der **1. Runde** versetzt ihr den **Mausmarker** vom ersten Zeigerfeld bei „5:30“ auf das **Feld „1“**.
 - b) Nach der **2. Runde** versetzt ihr den **Mausmarker** vom zweiten Zeigerfeld bei „7:30“ auf das **Feld „2“**.
 - c) Versetzt den Stapel mit allen **Zeitmarkern** – ohne deren Reihenfolge zu verändern – auf das Feld mit der **niedrigsten** Zahl, welches nicht von einer Maus besetzt ist.
 - d) Legt den **Marktphasenmarker** auf das Feld „12“.

Danach beginnt ihr die **nächste Runde** mit der Bootsphase.



SCHLUSSWERTUNG & SPIELENDE

Nach der 3. Runde erhalten alle Händler finale Unterstützungen von den Gilden, verlieren aber meist auch Gold an die Schurken.

Decke zuerst alle deine **Korruptionskarten** auf, die du während des Spielverlaufs in deinem Vorrat gesammelt hast. Beachte außerdem die Symbole oben links auf den Städterkarten deiner **Mitarbeiter**.

- Für jedes Gildensymbol **erhältst** du Gold entsprechend der **Anzahl der Abenteurer**, die sich im entsprechenden **Gildenshaus** befinden.
- Für jedes Korruptionssymbol **verlierst** du Gold entsprechend der **Anzahl der Abenteurer**, die sich im **Unterschlupf** befinden.

Hinweis: Gildensymbole und Korruptionssymbole, die für die **Schlusswertung** zählen, haben eine **Kreisform**. Sie sind vor allem auf Städterkarten und Korruptionskarten zu finden. Dagegen haben Gildensymbole, für die du in der **Marktphase** Unterstützungen einsammelst, eine **Schildform**. Sie sind vor allem auf den Ladenspielplänen der Händler zu finden.

Wer nach der Schlusswertung das meiste Gold hat, gewinnt.

- Bei einem Gleichstand gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten, wer die meisten unverkauften Waren in seinem Verkaufsregal hat.
- Besteht immer noch Gleichstand, gewinnt von diesen Beteiligten, wer die wenigsten Korruptionskarten besitzt.
- Falls auch dies keine Entscheidung bringt, teilen sich alle am letzten Gleichstand Beteiligten den Sieg.



Beispiel: Bei der Schlusswertung befinden sich 5 Krieger (rot), 2 Barden (grün), 4 Zauberer (blau) und 2 Adlige (gelb) in ihren Gildenhäusern. Der Schmied besitzt 2 Korruptionskarten und 4 Mitarbeiter. Diese zeigen insgesamt folgende Gildensymbole: 4× Krieger (rot), 1× Zauberer (blau), 3× Adlige (gelb). Somit erhält der Schmied $4 \times 5 = 20$ Gold für die Krieger (rot), $1 \times 4 = 4$ Gold für die Zauberer (blau), $3 \times 2 = 6$ Gold für die Adligen (gelb), insgesamt also 30 Gold von den Gilden. Im Unterschlupf befinden sich 3 Schurken. Der Schmied hat 6 Korruptionssymbole. Somit verliert der Schmied $6 \times 3 = 18$ Gold an die Schurken. Alles zusammen betrachtet erhält der Schmied also $30 - 18 = 12$ Gold in der Schlusswertung.

Hinweis: Wenn dein Goldmarker den Wert „100“ erreicht, nimm dir 1 Edelstein aus dem Vorrat. Dieser ist 100 Gold wert. Setze dann deinen Goldmarker wieder auf das Feld am Anfang der Goldleiste.





Städter einstellen



Mitarbeiter aktivieren

ALLGEMEINE AKTIONEN

Es gibt zwei allgemeine Aktionen, die jeder Händler auf seinem Ladenspielplan zur Verfügung hat: „**Städter einstellen**“ und „**Mitarbeiter aktivieren**“. Ihr heuert damit Städter vom Marktplatz an und könnt dabei einmalig deren Fähigkeiten nutzen. Danach weist ihr ihnen Mitarbeiterfähigkeiten in euren Läden zu. Diese Fähigkeiten könnt ihr dann aktivieren.

STÄDTER EINSTELLEN

Führe diese Aktion wie folgt aus:

1. Wähle **1 Städterkarte** auf dem **Marktplatz**.
2. Führe die **Städterfähigkeit** der Karte aus (siehe S. 11). Du **musst** diese Fähigkeit **sofort** ausführen, wenn du kannst. Ansonsten verfällt sie.
3. Nimm die gewählte Städterkarte vom Marktplatz und schiebe sie unter ein Feld deiner **Mitarbeiterleiste**, sodass die Städterfähigkeit von einer **Mitarbeiterfähigkeit** verdeckt wird. (Diese Mitarbeiterfähigkeit kannst du zukünftig mit der Aktion „Mitarbeiter aktivieren“ nutzen, siehe unten.)

Du darfst frei wählen, an welche der vier Positionen du die Karte legst. Du darfst die Position der Karte später nicht mehr ändern und die Karte auch nicht freiwillig ablegen. Aber du darfst die Karte später durch eine andere ersetzen, wenn du einen weiteren Städter einstellst; in diesem Fall legst du die ersetzte Karte **unter** den Städterstapel.

4. Zahle die **Kosten** für die Aktion. Diese sind auf dem **Marktplatz** unterhalb des Feldes angegeben, auf dem die Karte zuvor lag.
 5. Verschiebe die verbliebenen Städterkarten auf dem Marktplatz ggf. nach **rechts**, sofern möglich. Ziehe dann die oberste Karte vom Städterstapel und lege sie auf das Feld ganz links.
- Auf Städterkarten sind oben links oft **Gildensymbole** und/oder **Korruptionssymbole** abgebildet. Diese Symbole sind nur bei der **Schlusswertung** von Bedeutung (siehe S. 9).



MITARBEITER AKTIVIEREN

Führe diese Aktion wie folgt aus:

1. Aktiviere **beliebig viele Mitarbeiterfähigkeiten** auf deiner **Mitarbeiterleiste**, denen eine **Städterkarte** zugewiesen ist. Du darfst sie **in beliebiger Reihenfolge** aktivieren. Führe jede aktivierte Fähigkeit **vollständig** aus, bevor du die nächste ausführst. (Diese Aktion wird umso wirksamer, je mehr Städter du eingestellt hast.)
2. Zahle die **Kosten** für die Aktion, wie in deiner Händleranleitung angegeben (normalerweise 2 Stunden, es kann aber davon abweichen).

Jeder Händler hat eine **individuelle** Zusammenstellung von Mitarbeiterfähigkeiten. Du findest ihre Erklärung in deiner **Händleranleitung**.

Impressum

Autoren: Carl Van Ostrand, Jonathan „Jonny Pac“ Cantin, Drake Villareal • **Illustration:** Mihajlo „The Mico“ Dimitrievski, Bojan Drango

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Jessy Töpfer, Jens Wiese • **Redaktion:** Thygra Spiele, Matthias Wagner • **Übersetzung:** Thygra Spiele, Matthias Wagner, basierend auf einer Übersetzung von Markus Wienhöfer und Marko Tatge

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Final Frontier Games. © 2021 Final Frontier Games. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele

ANHANG

STÄDTERFÄHIGKEITEN



BÜRGER



Lege **1 Korruptionskarte** deiner Wahl ab.



Lege **bis zu 3 Korruptionskarten** deiner Wahl ab.

Hinweis: Städterfähigkeiten führst du generell aus, **bevor** du die Kosten der Aktion „Städter einstellen“ bezahlst. Das bedeutet, du kannst keine Korruptionskarten ablegen, die du als Kosten dieser Aktion erhältst.



SÖLDNER



Lege **1 Ware** der entsprechenden Farbe und Größe aus deinem Vorrat auf dein **Verkaufsregal**, falls möglich.



MATROSEN



Ziehe **1 Abenteuer** aus dem **Abenteuerbeutel** und stelle ihn in ein **Boot** auf See deiner Wahl.



Nimm **1 Abenteuer** deiner Wahl aus einem **Boot** auf See und stelle ihn auf einen **Anleger** deiner Wahl.



Nimm **1 Kunden** deiner Wahl aus einem **Boot** auf See und stelle ihn in sein entsprechendes **Gildenhau**.



Nimm **1 Abenteuer** deiner Wahl aus einem **Boot** auf See und lege ihn zurück in den **Abenteuerbeutel**.

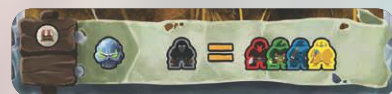


Nimm **1 Abenteuer** deiner Wahl aus einem **Boot** auf See und stelle ihn in ein anderes **Boot** auf See deiner Wahl.

EFFEKTE VON SCHURKENKARTEN



1. Betrüger: Kein Effekt.



2. Kultisten: Während der Marktphase darfst du beliebig oft 1 Korruptionskarte ziehen, um 1 Schurken auf einem Anleger deiner Wahl wie einen Kunden zu behandeln, der jede der 4 Gildenfarben hat. Das heißt, dieser Schurke erhöht bei jedem einzelnen Warenverkauf an diesem Anleger deinen Multiplikator um 1, egal welche Farbe die verkaufte Ware hat.



3. Räuber: Immer wenn du während der Produktionsphase 1 Schurken in ein Boot gestellt hast, darfst du 1 Korruptionskarte ziehen, um 1 Kunden deiner Wahl aus diesem Boot zu nehmen und ihn in ein anderes Boot auf See deiner Wahl zu stellen. Dies geschieht, bevor geprüft wird, ob Boote voll sind und anlegen.



KURZANLEITUNG

Eine Partie *Merchants Cove* verläuft über **3 Runden** (Tage). Wer danach das meiste Gold hat, gewinnt.

Jede Runde besteht aus **4 Phasen**:

A) Bootsphase: Stellt zufällig 2 Abenteurer in jedes Boot. Beachtet dabei die Schurkenkarte.

B) Produktionsphase: Ihr produziert Waren, stellt Städter ein, aktiviert Mitarbeiter und sichert euch Unterstützung. Außerdem beeinflusst ihr Abenteurer und das Anlegen der Boote.

Zugablauf: Wenn dein Zeitmarker auf der Uhr am weitesten hinten (bei Gleichstand oben) ist, bist du am Zug. Wähle ein Aktionsfeld in deinem Laden und stelle deine Figur darauf. Führe die Aktion aus, ziehe 1 Korruptionskarte (falls angegeben) und zahle die Zeitkosten.

Boote beladen: Diese Sonderaktion führst du aus, wenn dein Zeitmarker an einem Abenteurersymbol vorbeizieht. Ziehe 1 Abenteurer aus dem Beutel und stelle ihn in ein Boot. Ein volles Boot stellst du danach an einen Anleger auf derselben Seite der Drachensinsel.

Phasenende: Wenn alle Anleger besetzt sind, wird das Phasenende eingeleitet und ggf. der Marktphasenmarker versetzt.

C) Marktphase: Ihr verkauft Waren von euren Verkaufsregalen und sammelt Unterstützungen ein.

Waren verkaufen: Du verkaufst Waren an farblich passende Kunden auf den Anlegern:

- Basaranleger (links): Nur große Waren.
- Hauptanleger (mittig): Nur kleine Waren.
- Schwarzmarktanleger (rechts): Große und kleine Waren. Wenn du hier verkaufst, musst du 1 Korruptionskarte ziehen.

Dein Verkaufspreis errechnet sich für jede Ware wie folgt: Grundwert der Ware multipliziert mit der Anzahl der farblich passenden Kunden auf dem Anleger, an dem du die Ware verkaufst.

Unterstützungen einsammeln: Du erhältst Gold für jedes aktivierte Unterstützungssymbol auf deinem Ladenspielplan entsprechend der Anzahl der Abenteurer im entsprechenden Gildenhau.

D) Aufräumphase: Ihr leert die Anleger, stellt die Boote zurück, legt die rechte Städterkarte unter den Städterstapel und füllt den Marktplatz wieder auf. Außerdem setzt ihr die Uhr zurück:

- Nach der 1. Runde versetzt ihr die erste Maus auf die „1“.
- Nach der 2. Runde versetzt ihr die zweite Maus auf die „2“.
- Versetzt den Zeitmarkerstapel auf das niedrigste freie Feld ohne Maus.
- Legt den Marktphasenmarker auf die „12“.

Schlusswertung:

- Ihr erhaltet für jedes runde Gildensymbol auf euren Korruptionskarten und Mitarbeitern Gold entsprechend der Anzahl der Abenteurer im entsprechenden Gildenhau.
- Ihr verliert für jedes runde Korruptionssymbol auf euren Korruptionskarten und Mitarbeitern Gold entsprechend der Anzahl der Abenteurer im Unterschlupf.

