

MERCHANTS COVE

Solo-Szenarien

Inhaltsverzeichnis

Höllische Pocken	02	Vollmond	17
Eisernes Turnier	05	Eissturm	20
Roter Freitag	08	Die 50-Jahr-Feier	23
Nozamas duplizierte Duplikate	11	Da ist was faul (Kap. 1/3)	26
Auf der schwarzen Liste	13	Wohltäter (Kap. 2/3)	29
Jahrmarkt der Seelen	15	Invasion (Kap. 3/3)	32



Höllische Pocken

„Eine schreckliche Seuche bedroht die Bucht. Patient Null ist nach meiner Einschätzung einer der Gildenmeister, der vor seiner Ankunft mit Dämonen zu tun hatte. Je früher wir die Opfer isolieren und untersuchen können, desto schneller kann ich einen Impfstoff gegen diese besondere Art der Dämonenpocken herstellen.“

- Pious Pelly, OME (Oberster Magischer Seuchterapeut)

Vorbereitung



- ▶ Verwende die Schurkenkarte „**7. Graue Wanderer**“.
- ▶ Lege (davon abweichend) **7 Schurken** in den **Abenteurerbeutel** und stelle **keine Schurken** in den **Unterschlupf**.
- ▶ Verwende die Städterkarten-Sets **Bürger** 🏠 und **Funktionäre** ⚡.
- ▶ Ermittle **zufällig 1 Gildenmeister** und lege diesen auf die **Schurkenkarte**.
- ▶ Lege das Plättchen „**Halle des Überflusses**“, welches der Farbe des zuvor ermittelten Gildenmeisters entspricht, neben den Hauptspielplan.

Höllische Pocken

Produktionsphase

Infektionen

Alle Kunden der Gilde, deren Gildenmeister auf der Schurkenkarte liegt, sowie alle Schurken gelten als **infiziert**. Alle infizierten Abenteurer gelten als **Schurken**.

Hinweis: Dies ist vor allem wichtig, wenn du den Effekt der Schurkenkarte prüfst bzw. ausführst sowie wenn infizierte Abenteurer in den Unterschlupf gestellt werden.

Abzocke des Hausierers

Immer wenn der Hausierer eine Ware in der Farbe des infizierten Gildenmeisters beschaffen würde, ignoriere dies. Stattdessen erhält der Hausierer sofort Gold entsprechend des Grundwerts dieser Ware und zusätzlich je 1 Gold für jeden Abenteurer im entsprechenden Gildenhaus.

Pandemie

Falls du (oder der Hausierer) jemals mindestens 1 Abenteurer aus dem Abenteurerbeutel ziehen müsstest, dies aber nicht möglich ist, **verlierst** du sofort das Spiel.

Marktphase

Quarantäne

Zu Beginn der Marktphase, noch vor dem Verkaufen von Waren, nimm **alle infizierten Abenteurer** von allen **Anlegern** und stelle sie in den **Unterschlupf**.



Höllische Pocken

Behandlung

Du darfst **Waren** in der Farbe des infizierten Gilde-meisters aus deinem Verkaufsregal in den Vorrat zurückstellen, um Abenteurer aus dem Unterschlupf zu entfernen:

- **Kleine Ware:** Nimm **3 Abenteurer** aus dem Unterschlupf; lege **2** davon in den **Abenteurerbeutel** und stelle **1** in das **Gildenhause** des infizierten Gilde-meisters.
- **Große Ware:** Nimm **4 Abenteurer** aus dem Unterschlupf; lege **3** davon in den **Abenteurerbeutel** und stelle **1** in das **Gildenhause** des infizierten Gilde-meisters.

Hinweis: Es ist möglich, graue Schurken in das Gildenhause zu stellen.

Sonderfälle:

- Als **Gastwirt** kannst du ein Bett in deinem Schlafzimmer als große Ware abgeben.
- Als **Drachenzüchterin** kannst du einen riesigen Drachen als große Ware abgeben.

Schlusswertung

Zweite Welle

Falls sich zu Beginn der Schlusswertung **2 oder mehr Abenteurer** im **Unterschlupf** befinden, **verlierst** du sofort das Spiel.

Hartes Durchgreifen

Für jedes **Korruptionssymbol** verlierst du **3 Gold**, egal wie viele Abenteurer sich im Unterschlupf befinden. Das gilt ebenfalls für den Hausierer.

Besondere Anerkennung

Denke daran, die **Halle des Überflusses** für dich bzw. für den Hausierer zu werten, je nachdem wer von euch mehr Gildensymbole der infizierten Gilde besitzt.



Eisernes Turnier

„Das Eiserne Turnier wird nur alle drei Jahre abgehalten. Merchants Cove ist erst zum zweiten Mal Gastgeber dieses Turniers. Wenn du im Geschäft bleiben willst, solltest du dafür sorgen, dass niemand siegt, der von Nozama gesponsort wird.“

- Teobocop, Hauptmann der Stadtwache



Vorbereitung



- ▶ Verwende die Schurkenkarte „**9. Scharlatane**“.
- ▶ Lege (entsprechend der Symbole) **4 Schurken** in den **Abenteurerbeutel** und stelle **3 Schurken** in den **Unterschlupf**.
- ▶ Verwende die Städterkarten-Sets **Legenden**  und **Matrosen** .

- ▶ Verwende das Modul „**Dracheninselfest**“.
- ▶ Lege alle 4 Plättchen „**Hallen des Überflusses**“ zunächst neben den Hauptspielplan.

Gesponsorter Wettbewerb

Suche aus den Städterkarten die **4 Legenden**  mit der Fähigkeit  heraus. Mische sie und lege sie als verdeckten **Wettbewerberstapel** neben den **Hausiererplan**. Ziehe nun die oberste Karte dieses Stapels und lege sie offen vor dir ab, dies ist der **von dir gesponsorte Wettbewerber**. Nimm dann die „**Halle des Überflusses**“, welche dieselben Gildensymbole wie dein Wettbewerber aufweist, und lege sie ebenfalls vor ab.

Eisernes Turnier

Bootsphase

Ankunft eines Wettbewerbers

Drehe die oberste Karte des **Wettbewerberstapels** um, sodass sie offen liegt. Dies ist in dieser Runde der **vom Hausierer gesponsorte Wettbewerber**. Nimm die „**Halle des Überflusses**“, welche dieselben Gildensymbole wie dieser Wettbewerber aufweist, und lege sie neben den **Hausiererplan**.

Produktionsphase

Zwielichtige Machenschaften

Wenn der Hausierer „**Boote beladen**“ ausführt und dabei einen Kunden von der **Dracheninsel** einsetzt, muss er **keine Korruptionskarte** ziehen.

Marktphase

Der Wettbewerb

Vergleiche am Ende der Marktphase den höchsten Wert einer einzelnen von dir verkauften Ware, die den Gildensymbolen des von dir gesponsorten Wettbewerbers entspricht, mit dem höchsten Wert einer einzelnen vom Hausierer verkauften Ware, die den Gildensymbolen des von ihm gesponsorten Wettbewerbers entspricht. Wer den höheren Wert erreicht hat, ist der **Sieger** des Wettbewerbs dieser Runde, der andere ist der **Verlierer**. Bei einem Gleichstand geschieht in der Marktphase nichts weiter.



Eisernes Turnier

Sieger

Wenn du der **Sieger** des Wettbewerbs in dieser Runde bist, nimm 1 Plättchen „**Halle des Überflusses**“ deiner Wahl vom **Hausierer** und lege es in die **Schachtel**.

Falls du den Wettbewerb mit einem Vorsprung von **12 oder mehr Gold** gewonnen hast, lege zusätzlich auch den vom Hausierer gesponsorten **Wettbewerber** dieser Runde in die **Schachtel**.



Verlierer

Wenn du der **Verlierer** des Wettbewerbs in dieser Runde bist, lege **dein** Plättchen „**Halle des Überflusses**“ in die **Schachtel**. Falls du kein Plättchen mehr hast, das du zurücklegen kannst, **verlierst** du sofort das Spiel.

Falls du den Wettbewerb mit einem Rückstand von **12 oder mehr Gold** verloren hast, **verlierst** du sofort das Spiel.

Aufräumphase

Übernahme

Falls die oberste Karte des Wettbewerberstapels offen ist, stellt der Hausierer diesen Wettbewerber sofort wie einen Städter ein.





Roter Freitag

„Der Rote Freitag, ein Piratenfeiertag, wird auch in Merchants Cove gefeiert. Die Piraten überfallen die Abenteurer, die gerade auf dem Festland ihren Akademieabschluss gemacht haben, nur um ihren neuerlangten Reichtum gleich wieder in der Bucht zu verprassen. Sie sind ziemlich ruppig, also lass sie nicht merken, dass du nur auf sie gewartet hast.“

- Dallyhumper, Erster Maat von Kapitänin Ozinotich

Vorbereitung



- ▶ Verwende die Schurkenkarte „**4. Piraten**“.
- ▶ Lege (davon abweichend) **7 Schurken** in den **Abenteurerbeutel** und stelle **1 Schurken** in den **Unterschlupf**.
- ▶ Verwende die Städterkarten-Sets **Matrosen**  und **Unterweltler** .
- ▶ Verwende das Modul „**Graue Schurkenwaren**“ (da du mit den Unterweltlern spielst).
- ▶ Verwende das Modul „**Bootskarten**“.
- ▶ Wähle eine weitere, noch nicht verwendete Spielerfarbe. Lege den entsprechenden **Goldmarker** auf das Feld „**20**“ der Goldleiste; dieser Marker zeigt an, wie viel Gold sich in der **Beute** befindet. Stelle das entsprechende Banner zur Erinnerung neben die Schurkenkarte.

Roter Freitag

Bootsphase

Frühaufsteher

Erhöhe die **Beute** am Ende der Bootsphase um **je 10 Gold** für jeden **Schurken**, der sich nun in einem **Boot** auf See befindetet.

Produktionsphase

Blutgeld

- Erhöhe die **Beute** jedes Mal um **10 Gold**, wenn **1 Schurke** auf ein **Boot** auf See gestellt wird.
- Erhöhe die **Beute** jedes Mal um **10 Gold**, wenn **1 Schurke** von einem Boot in den **Unterschlupf** gestellt wird.
- Immer wenn du oder der Hausierer Gold durch den **Effekt der Schurkenkarte** erhält, erhöhe die **Beute** um das **Doppelte** des entsprechenden Betrags.

Marktphase

Illegale Geschäfte

Der **Hausierer** darf **zuerst** alle seine Waren **an allen Anlegern** verkaufen, bevor du deine Waren verkaufen darfst, unabhängig von der Reihenfolge der Zeitmarker.

Sowohl für den Hausierer als auch für dich gilt: Ihr verkauft jede Ware einzeln nacheinander. Wenn jemand 1 Ware am **Schwarzmarktanleger** verkauft, erhält derjenige **doppelt so viel Gold** wie üblich. Die Ware muss aber aus der **Beute** bezahlt werden; reduziere die Beute um den entsprechenden Betrag. Falls die Beute durch den Verkauf von 1 Ware **unter 0** sinken würde, wird die Beute **auf 0** gesetzt und es wird **nichts ausbezahlt**.

Roter Freitag

Hohe Strafen

Sowohl für den Hausierer als auch für dich gilt: Wenn jemand Waren am **Schwarzmarktanleger** verkauft, muss derjenige **nicht** wie sonst üblich nur insgesamt 1 Korruptionskarte ziehen, sondern stattdessen muss derjenige **für jede dort verkaufte Ware je 1 Korruptionskarte** ziehen.

Beispiel:

Der Hausierer besitzt in seinem Verkaufsregal 3 kleine blaue Waren, die er weder am Basaranleger noch am Hauptanleger verkaufen konnte, weil dort keine blauen Zauberer standen. Am Schwarzmarktanleger stehen 2 blaue Zauberer, also verkauft der Hausierer hier alle 3 blauen Waren. Jede dieser Waren ist am Schwarzmarktanleger $4 \times 2 \times 2 = 16$ Gold wert. In der Beute befinden sich 30 Gold. Der Hausierer verkauft die erste Ware für 16 Gold. In der Beute verbleiben 14 Gold. Nun verkauft der Hausierer die zweite Ware. Da die Beute dafür nicht ausreicht und unter 0 sinken würde, wird die Beute auf 0 gesetzt und der Hausierer erhält dafür kein Gold. Auch für die dritte Ware erhält er kein Gold. Danach zieht der Hausierer 3 Korruptionskarten, da er 3 Waren am Schwarzmarktanleger verkauft hat.

Aufräumphase

Plündern und Brandschatzen

Stelle alle **Schurken**, die auf **Anlegern** stehen, in den **Unterschlupf**, anstatt sie in den Abenteurerbeutel zurückzulegen. Stelle dann die **Hälfte** (ggf. aufgerundet) der **Waren** aus deinem **Verkaufsregal** zurück in deinen **Vorrat**. (Dies gilt nur für dich, nicht für den Hausierer.)

Nozamas duplizierte Duplikate

„Immer das gleiche Zeug zu verkaufen, ist pure Zeitverschwendung.
Man muss sich permanent anpassen und weiterentwickeln. Es sei denn ...
man verkauft tatsächlich immer **dasselbe** Zeug – das ist reiner Gewinn!“

- Nozama, der Hausierer

Vorbereitung



- ▶ Verwende die Schurkenkarte „**1. Betrüger**“.
- ▶ Lege (entsprechend der Symbole) **4 Schurken** in den **Abenteurerbeutel** und stelle **2 Schurken** in den **Unterschlupf**.
- ▶ Nimm aus jedem der 7 Städterkarten-Sets jeweils 3 zufällig ermittelte Karten und mische diese 21 Karten dann zusammen, um den Städterstapel zu bilden.
- ▶ Verwende das Modul „**Hallen des Überflusses**“.
- ▶ Verwende das Modul „**Gildenmeister und Schurkenanführer**“ mit folgender Änderung: Die **4 Gildenmeister** ersetzen **nicht** jeweils 1 Abenteurer im **Abenteurerbeutel**, sondern stattdessen jeweils 1 Abenteurer in jedem **Gildenhause**. (Der Schurkenanführer ersetzt wie üblich 1 Schurken im Abenteurerbeutel.)

Bootsphase

Billige Arbeitskraft

Zu Beginn der Bootsphase stellt der Hausierer **1 Städter** vom **Marktplatz** ein (ohne irgendwelche Kosten). Der Städter wird **nicht** mit den **Positionssymbolen** ermittelt, sondern der Hausierer wählt diejenige Städterkarte,

Nozamas duplizierte Duplikate

welche **am meisten Gold** durch **Gildensymbole** einbringen würde, wenn das Spiel jetzt beendet wäre. Bei einem Gleichstand nimmt der Hausierer keinen Städter vom Marktplatz, sondern zieht stattdessen die oberste Karte des **Städterstapels**.

Marktphase

Imitate

Der **Hausierer** darf **zuerst** alle seine Waren **an allen Anlegern** verkaufen, bevor du deine Waren verkaufen darfst, unabhängig von der Reihenfolge der Zeitmarker.

Der Hausierer verkauft seine Waren **einzeln** und nacheinander. Er erhält dafür nur den auf der Ware angegebenen **Grundwert**, welcher **nicht** mit der Anzahl der Kunden multipliziert wird. Nach jedem Verkauf einer Ware des Hausierers nimmst du **1 Kunden** der entsprechenden **Gildenfarbe** vom entsprechenden **Anleger** und legst ihn zurück in den **Abenteurerbeutel**.

Nachdem der Hausierer mit seinen Verkäufen fertig ist, führst du deine Verkäufe ganz normal zu den üblichen Regeln und Verkaufspreisen durch.

Schlusswertung

Monopol

Alle Plättchen „**Hallen des Überflusses**“, die du nicht aufgrund einer Mehrheit der entsprechenden Gildensymbole erhalten hast, erhält der **Hausierer**. Auch **Gleichstände** werden zu seinen Gunsten aufgelöst.

Der Hausierer verliert für jedes **Korruptionssymbol** nur **je 1 Gold**, unabhängig von der Anzahl der Abenteurer, die sich im Unterschlupf befinden.



Auf der schwarzen Liste

„Keine Ahnung, was du genau getan hast, aber die Stadtwache verhaftet seit heute früh ständig Leute mit Fackeln und Mistforken, genau vor deinem Laden. Ihren Aussagen nach sollten wir aber eigentlich lieber dich einlochen. Dort draußen wartet eine Wache auf dich, sie soll dir dabei helfen, deinen Namen wieder reinzuwaschen. Also los, mach jetzt reinen Tisch!“

- *Trobocop, Hauptmann der Stadtwache*

Vorbereitung



- ▶ Verwende die Schurkenkarte „**11. Assassinen**“.
 - ▶ Lege (davon abweichend) **3 Schurken** in den **Abenteurerbeutel** und stelle **2 Schurken** in den **Unterschlupf**.
 - ▶ Verwende die Städterkarten-Sets **Bürger**  und **Söldner** .
- ▶ Verwende die Module „**Hallen des Überflusses**“ und „**Versteck des Bösen**“.
 - ▶ Verwende das Modul „**Gildenmeister und Schurkenanführer**“.
 - ▶ Lege **3 graue Schurkenwaren** neben den Hauptspielplan in einen Vorrat und stelle darauf **je 1 Schurken**, der noch nicht anderweitig verwendet wurde.



Auf der schwarzen Liste

Verleumdung

Bevor du den Stapel mit den Korruptionssymbolen vorbereitest, nimm dir **12 Korruptionssymbole**, die nur je **1 einzelnes Korruptionssymbol** zeigen, und lege diese 12 Karten vor dir **in deinen Vorrat**. (Mische danach wie üblich den Stapel der Korruptionssymbole und lege ihn auf den Hauptspielplan.)

Decke die oberste Karte des **Städterstapels** auf und schiebe sie unter das rechte Feld deiner Mitarbeiterleiste, sodass sie deiner Mitarbeiterfähigkeit „**Aufpasser**“ zugewiesen ist. Die **Städterfähigkeit** wird dabei **nicht aktiviert**.


Bootsphase

Geschäfte auf dem Hinterhof

Lege zu Beginn der Bootsphase **1 graue Schurkenware** aus dem Vorrat ins **Verkaufsregal** des Hausierers und stelle den darauf befindlichen **Schurken** in den **Abenteurervorrat** des Hausierers.

Produktionsphase

Chaos

Der **Hausierer** wendet den Effekt der Schurkenkarte auf **Bürger**  an, wenn möglich. Gibt es mehr als 1 Bürger auf dem Marktplatz, bestimme 1 davon anhand der Positionssymbole. Gibt es keine Bürger auf dem Marktplatz, verwende die Positionssymbole wie üblich.





Jahrmarkt der Seelen

„Seltsame Dinge geschehen beim Wanderzirkus, der gerade in der Stadt gastiert. Die Vorstellung ist bereits in aller Munde, fanatische Zuschauer sammeln sich und kaufen sämtliche Eintrittskarten auf. Das musst du dir selbst ansehen, nimm aber diesen Anti-Hypnose-Trank mit, wenn du gehst.“

- Birger Buckelzwind, Privatdetektiv

Vorbereitung



- ▶ Bilde einen **offenen Stapel** aus **3 Schurkenkarten** wie folgt: Lege „**12. Hexenmeister**“ ganz nach **unten**, darauf „**14. Hintermänner**“ und obendrauf „**7. Graue Wanderer**“.
 - ▶ Lege (entsprechend der Symbole der obersten Schurkenkarte) **5 Schurken** in den **Abenteurerbeutel** und stelle **3 Schurken** in den **Unterschlupf**.
 - ▶ Verwende die Städterkarten-Sets **Bürger**  und **Legenden** .
- ▶ Lege **3 graue Schurkenwaren** neben den Hauptspielplan in einen Vorrat.



Jahrmarkt der Seelen

Bootsphase

Wanderzirkus (nur 2. und 3. Runde)

Lege zu Beginn der Bootsphase die **oberste Schurkenkarte** in die **Schachtel**. Für diese Runde gilt die neue Schurkenkarte.

Hinweis: Dies hat keine Auswirkungen auf die Anzahl der Schurken im Abenteuerbeutel und im Unterschlupf, da die entsprechenden Symbole nur bei Spielbeginn von Bedeutung sind.

Hereinspaziert, hereinspaziert!

Am Ende der Bootsphase stellt der Hausierer **1 Städter** ein, indem er die **oberste** Karte des **Städterstapels** zieht. Anschließend erhält der Hausierer **für jede Städterkarte**, die er **mehr** besitzt als du, **je 1 Schurkenware**. Allerdings darf der Hausierer niemals mehr als 3 Schurkenwaren gleichzeitig in seinem Verkaufsregal haben; würde dies geschehen, erhält er entsprechend weniger.

Produktionsphase

Sabbernde Volltrottel

Städterfähigkeiten werden generell **nicht** ausgeführt.

Das Finale

Falls der Hausierer jemals auf seinen Städterkarten von allen 4 Gildensymbolen jeweils mehr besitzt als du auf deinen Städterkarten, **verlierst** du sofort das Spiel.





Vollmond

„Wenn du in einer Vollmondnacht in der Schlangenbucht ein Geifern und Schnattern hörst, sei gewarnt: schon bald kommen Werfische zu Tausenden an Land. Üble Kreaturen sind das, Wadenbeißer und Beutelschneider.“

- Daniel Doy, Dockmeister

Vorbereitung



- ▶ Verwende die Schurkenkarte „**5. Der Riesenkrake**“.
- ▶ Lege (davon abweichend) **1 Schurken** in den **Abenteurerbeutel** und lege die restlichen **7 Schurken** als **Vorrat** neben den Hauptspielplan.
- ▶ Verwende die Städterkarten-Sets **Funktionäre**  und **Bürger** .

Werfische

In diesem Szenario stellen alle **Schurkenfiguren** gefürchtete **Werfische** dar. Nimm **4 Werfische** aus dem Vorrat und lege sie auf die **Dracheninsel**. Lege zudem **je 1 Werfisch** über jede **Städterkarte** auf dem **Marktplatz**, mit **Ausnahme** der Städterkarte **ganz links**.

Produktionsphase

Vagabunden

Du kannst keinen Städter einstellen, über dem ein **Werfisch** liegt. Für den Hausierer gilt dieser Effekt nicht. Beim Auffüllen des Marktplatzes werden Werfische nicht bewegt, sie bleiben an ihren Positionen.

Vollmond

Kleptomanen

Immer wenn du eine oder mehrere Waren aus deinem **Vorrat** auf das **Verkaufsregal** stellst, musst du **für jede** dieser Waren zusätzlich je eine identische Ware aus deinem Vorrat auf die **Dracheninsel** neben einen **Werfisch** stellen, wenn möglich. Hast du keine identische Ware in deinem Vorrat, musst du stattdessen eine andere Ware deiner Wahl verwenden.

- Neben jedem Werfisch auf der Dracheninsel kann **höchstens je 1 Ware** stehen.
- Falls neben jedem Werfisch auf der Dracheninsel bereits je 1 Ware steht, werden **keine** weiteren Waren mehr hinzustellen.
- Falls du mehrere Waren **gleichzeitig** erhältst, kannst du die Reihenfolge wählen, in der du diesen Effekt abhandelst.

Für den Hausierer gilt dieser Effekt nicht.

Memmen

Immer wenn du **Korruptionskarten ablegen** dürftest, darfst du stattdessen die gleiche Anzahl an **Werfischen** in beliebiger Reihenfolge vom Marktplatz und/oder der Dracheninsel **entfernen**:

- Werfische, die du vom **Marktplatz** entfernst, stellst du auf die **Dracheninsel**.
- Werfische, die du von der **Dracheninsel** entfernst, legst du in den **Abenteurerbeutel**. Falls neben einem entfernten Werfisch 1 Ware steht, stelle sie zurück in deinen Vorrat.

Für den Hausierer gilt dieser Effekt nicht.

Vollmond

Der Riesenkrake

Der Effekt des Riesenkraken gilt auch für den Hausierer. Bestimme ein Boot durch Verwendung der **Positionssymbole**, nimm dann aus diesem Boot den Abenteurer, der **am weitesten hinten** steht, und entferne ihn aus dem Spiel. Falls sich in diesem Boot keine Abenteurer befinden, lege einfach nur den gezogenen Schurken in den Beutel zurück, ohne weiteren Effekt.

Schrecken

Immer wenn ein **Boot** an einem **Anleger** ankommt und du die Kunden an den Anleger gestellt hast, stellst du einen Kunden derjenigen Gilde, die **am wenigsten** an diesem Anleger vertreten ist, in das entsprechende **Gildenhau**s. Bei einem Gleichstand wählst du einen der am Gleichstand beteiligten Kunden.

Marktphase

Wucher

Für jede **Ware**, die sich auf der **Dracheninsel** befindet, erhält der **Hausierer je 1 Gold** für jeden **Abenteurer**, der sich im entsprechenden **Gildenhau**s befindet.

Schlusswertung

Heldentat

Ziehe **1 Korruptionskarte** für jeden **Werfisch** auf dem Marktplatz.

Huschende Halunken

Nimm **alle Werfische** von der **Dracheninsel** und stelle sie in den **Unterschlupf**.





Eissturm

„Dicker, verdammter Nebel, zusammen mit einem Eissturm, sind immer ein Anzeichen dafür, dass sich Eiswürme nähern. Plötzlich auftauchende, zähe Halunken sowie eine zerstörerische Welle des Verbrechens sind stets die Folge. Wir müssen uns absichern – und unsere Verkaufsregale obendrein!“

- Pierre Pierce, Hafenarbeiter

Vorbereitung



- ▶ Bilde einen **offenen Stapel** aus **2 Schurkenkarten** wie folgt: Lege „**1. Betrüger**“ nach **unten** und obendrauf „**6. Geistermatrosen**“.
- ▶ Lege den **Schurkenanführer** und **1 Schurken** auf diesen Stapel der Schurkenkarten.
- ▶ Lege (entsprechend der Symbole der obersten Schurkenkarte) **4 Schurken** in den **Abenteurerbeutel** und stelle **1 Schurken** in den **Unterschlupf**.
- ▶ Verwende die Städterkarten-Sets **Söldner**  und **Funktionäre** .
- ▶ Verwende die beiden **5-Sitzer Boote**.

Schockgefrostet

- ▶ Lege **keine Städterkarten** auf den Marktplatz, dieser bleibt vorerst leer.
 - ▶ Wähle eine weitere, noch nicht verwendete Spielerfarbe. Lege den entsprechenden **Zeitmarker** auf dem Marktplatz auf das **Städterfeld ganz rechts**. Lege den entsprechenden **Goldmarker** neben dein **Aktionsfeld „Mitarbeiter aktivieren“**.

Eissturm

Bootsphase (nur 3. Runde)

Schwere Schäden ... und klarer Himmel

Nimm zu Beginn der Bootsphase den **Schurkenanführer** und den **Schurken** vom Stapel der Schurkenkarten. Stelle den **Schurkenanführer** in das **Gildenhause** mit den **wenigsten** Abenteurern. Stelle den **Schurken** in das **Gildenhause** mit den **meisten** Abenteurern. Bei einem Gleichstand wähle eines der am Gleichstand beteiligten Gildenhäuser. Falls in allen 4 Gildenhäusern dieselbe Anzahl an Abenteurern steht, musst du für den Schurkenanführer ein anderes Gildenhause wählen als für den Schurken.

Lege zum Schluss die **oberste Schurkenkarte** in die **Schachtel**. Für die 3. Runde gilt die neue Schurkenkarte.

Produktionsphase

Wenn du es reparierst ...

Solange sich der **Zeitmarker** auf dem **Marktplatz** befindet, darfst du das Aktionsfeld „**Mitarbeiter aktivieren**“ für die alternative Aktion „**Marktplatz reparieren**“ nutzen anstatt deine Mitarbeiterfähigkeiten zu aktivieren. Tust du dies, zahlst du **nicht** die **Kosten** der Aktion „Mitarbeiter aktivieren“.

Marktplatz reparieren: Zahle die **Kosten** (Stunden/Korruption), die **unter dem Zeitmarker** auf dem Marktplatz abgebildet sind. Bewege den Zeitmarker danach um ein Feld nach **links**. Falls sich der Zeitmarker bereits ganz links befindet, legst du ihn stattdessen in die Schachtel zurück und legst bis zu 2 Korruptionskarten ab.

... werden sie kommen

Immer wenn du den Zeitmarker auf dem Marktplatz bewegst und dadurch ein Städterfeld rechts vom Zeitmarker frei wird, legst du auf dieses Feld sofort offen

Eissturm

eine **Städterkarte**. Du kannst diesen Städter ab sofort ganz normal einstellen und den reparierten Teil des Marktplatzes dann wie üblich auffüllen.

Geisternebel (nur 1. und 2. Runde)

Immer wenn du „**Boote beladen**“ ausführst, musst du das Boot, auf das du den gezogenen Abenteurer stellen wirst, vor dem Ziehen des Abenteurers aus dem Abenteurerbeutel bestimmen. Falls du an einem Abenteurermarker mit dem Wert „2“ vorbeigezogen bist, führst du das Beladen der Boote einzeln und nacheinander aus.

Gildenhäuser reparieren (nur 3. Runde)

Wenn du am Zug bist, kannst du jederzeit ein Gildenhäuser reparieren:

- Stelle **1 kleine Ware** in der **Farbe** eines Gildenhäuses von deinem Verkaufsregal zurück in deinen Vorrat, um **1 Schurken** aus diesem Gildenhäuser zu entfernen und in die Schachtel zu legen.
- Stelle **1 große Ware** in der **Farbe** eines Gildenhäuses von deinem Verkaufsregal zurück in deinen Vorrat, um den **Schurkenanführer** aus diesem Gildenhäuser zu entfernen und in die Schachtel zu legen.

Schlusswertung

Welle des Verbrechens

- Ziehe **1 Korruptionskarte** für jedes **Feld** des **Marktplatzes**, auf dem sich **keine Städterkarte** befindet.
- Ziehe **2 Korruptionskarten**, falls sich ein **Schurke** in einem **Gildenhäuser** befindet. (Dies gilt nicht für den Schurkenanführer.)
 - Ziehe **3 Korruptionskarten**, falls sich der **Schurkenanführer** in einem Gildenhäuser befindet.




Die 50-Jahr-Feier

„Vor etwa fünfzig Jahren wurde Merchants Cove besiedelt, aber über das genaue Datum ist man sich nicht einig. Von daher haben wir vereinbart, einfach alle in Frage kommenden Tage zu feiern! Dies sind die vier großartigsten Tage in den Fünf Reichen. Die Stadtwachen sind zu betrunken, um das Gesetz aufrecht zu erhalten, und die Verbrecher sind zu betrunken, um es zu brechen – der perfekte Waffenstillstand.“

- Robb „Jobb“ Knobbler, Hofgoblin-Flickschuster

Vorbereitung



- ▶ Verwende die Schurkenkarte „**2. Kultisten**“.
- ▶ Lege (entsprechend der Symbole) **4 Schurken** in den **Abenteurerbeutel** und stelle **3 Schurken** in den **Unterschlupf**.
- ▶ Verwende die Städterkarten-Sets **Legenden** , **Künstler**  und **Funktionäre** .
- ▶ Verwende das **2-Sitzer Boot** und die beiden **5-Sitzer Boote**.
- ▶ Verwende das Modul „**Hallen des Überflusses**“.
- ▶ Verwende das Modul „**Dracheninselfest**“.
- ▶ Verwende das Modul „**Gildenmeister und Schurkenanführer**“ mit den folgenden Änderungen: Lege **alle** 13 Krieger, 13 Barden, 9 Zauberer und 9 Adligen in den **Abenteurerbeutel**. Stelle die **4 Gildenmeister** jeweils in ihr entsprechendes **Gildenhause**. Stelle den **Schurkenanführer** in das Gildenhause der **Krieger** (rot).

Die 50-Jahr-Feier

- ▶ Lege die beiden **Mausmarker** nicht auf die Zeigerfelder, sondern stattdessen auf die **Felder „1“ und „2“ der Uhr**. Der Hausierer und du, ihr beginnt in jeder Runde auf Feld „3“.

Die Festtage

Diese Partie verläuft über **4 Runden** (Tage). In der **3. Runde** findet deshalb eine **Aufräumphase** statt. Führe die **Schlusswertung** erst nach der **4. Runde** durch.

Produktionsphase

Betrunkene Wachen

Immer wenn du mindestens **1 Korruptionskarte** ablegen würdest, lege stattdessen **alle deine Korruptionskarten** ab.

Marktphase

Fest der Stärke (nur 1. Runde)

Für jede verkaufte **rote** Ware (Krieger) erhältst du als **Festbonus je +2 Gold**, unabhängig von der Größe der Ware.

Stelle den **Schurkenanführer** nach dem Einsammeln der Unterstützungen in das Gildenhause der **Barden** (grün).

Fest der Musik (nur 2. Runde)

Für jede verkaufte **grüne** Ware (Barden) erhältst du als **Festbonus je +2 Gold**, unabhängig von der Größe der Ware.

Stelle den **Schurkenanführer** nach dem Einsammeln der Unterstützungen in das Gildenhause der **Zauberer** (blau).



Die 50-Jahr-Feier

Fest der Magie (nur 3. Runde)

Für jede verkaufte **blaue** Ware (Zauberer) erhältst du als **Festbonus je +3 Gold**, unabhängig von der Größe der Ware.

Stelle den **Schurkenanführer** nach dem Einsammeln der Unterstützungen in das Gildenhäus der **Adligen** (gelb).

Fest des Reichtums (nur 4. Runde)

Für jede verkaufte **gelbe** Ware (Adlige) erhältst du als **Festbonus je +3 Gold**, unabhängig von der Größe der Ware.

Lege den **Schurkenanführer** nach dem Einsammeln der Unterstützungen in die Schachtel.

Sonderfall: Als **Gastwirt** erhältst du ebenfalls den **Festbonus**, wenn du Gold für deine **Betten** erhältst. Dies gilt in allen 4 Runden für die jeweilige Farbe.

Schlusswertung

Wohlstand

Wenn du nach der Schlusswertung **mindestens 5 Edelsteine** (also 500 oder mehr Gold) besitzt, **gewinnst** du das Spiel. Wenn nicht, **verlierst** du das Spiel.

Hinweis: Es ist egal, wie viel Gold der Hausierer in dieser Partie erhält.



Da ist was faul



Kapitel 1 von 3

„Du wurdest damit beauftragt, die Gildenhäuser zu untersuchen. Wir vermuten, dass eines davon ein falsches Spiel spielt.“



- Trebocop, Hauptmann der Stadtwache

Vorbereitung



- ▶ Verwende die Schurkenkarte „**10. Doppelgänger**“.
- ▶ Lege (davon abweichend) **keine Schurken** in den **Abenteuerbeutel** und stelle **3 Schurken** in den **Unterschlupf**.
- ▶ Stelle je **1 Schurken** in jedes **Gildenhäuser**.
- ▶ Verwende die Städterkarten-Sets **Bürger**  und **Söldner** .

Wer war es?

Nimm die 4 Städterkarten „Bürger“  mit der Fähigkeit  und mische sie verdeckt. Verteile diese 4 Karten dann wie folgt:

- ▶ Entferne 1 Karte **verdeckt** aus dem Spiel und lege sie in die **Schachtel**. Dies ist der **Täter**, den du ermitteln musst.
- ▶ Lege 1 Karte **verdeckt** neben den **Schwarzmarktanleger**. Dies ist der **Informant**.
- ▶ Lege 1 Karte **verdeckt** an die **Mitarbeiterleiste**. Dies ist der **Lauscher**.
- ▶ Lege 1 Karte **verdeckt** vor dir in deinen **Vorrat**. Dies ist der **Störenfried**. Ziehe dann **3 Korruptionskarten** und lege sie auf den Störenfried obendrauf.

Da ist was faul

Produktionsphase

Alibis

Der Informant, der Lauscher und der Störenfried haben **Alibis**. Diese musst du **überprüfen**, um den wahren Täter zu ermitteln und die Stadt zu retten. Um ein Alibi zu überprüfen, musst du jeweils eine bestimmte Voraussetzung erfüllen. Sobald du ein Alibi **überprüft** hast, deckst du die entsprechende Städterkarte auf und legst sie **offen** in deinen **Vorrat**. (Das heißt, dieser Städter wird **nicht** einer Mitarbeiterfähigkeit zugewiesen).



Der Informant: Wenn du mit einem **Boot** am **Schwarzmarktanleger** anlegst, kannst du **sofort 10 Gold** bezahlen (sofern du mindestens 10 Gold besitzt); tust du dies, ist das Alibi **überprüft**. (Du kannst dies **nicht** tun, wenn der **Hausierer** mit einem Boot am Schwarzmarktanleger anlegt.)

Der Lauscher: Sobald du **allen 4 Fähigkeiten** auf deiner **Mitarbeiterleiste** je 1 Städterkarte zugewiesen hast, ist das Alibi **überprüft**.

Der Störenfried: Wenn du Korruptionskarten erhältst, solange noch mindestens 1 Korruptionskarte auf dem Störenfried liegt, legst du sie immer obendrauf. Du musst **alle Korruptionskarten ablegen**, um das Alibi zu überprüfen. Sobald auf dem Störenfried **keine Korruptionskarte** mehr liegt, ist das Alibi **überprüft**. Erhältst du danach weitere Korruptionskarten, legst du diese wie üblich in deinen Vorrat.

Da ist was faul

Marktphase

Entlasten

Nimm am Ende der Marktphase (nach dem Einsammeln der Unterstützungen) **1 Schurken** deiner Wahl aus einem **Gildenhause** und lege ihn in den **Abenteurerbeutel**.

Schlusswertung

Zeichen der Wertschätzung

Beachte bei der Schlusswertung auch die Gildensymbole der Städterkarten, deren Alibis du überprüft hast und die nun offen in deinem Vorrat liegen.

Ka-Wumm!

Decke die **Städterkarte** des **Täters** auf, die du während der Vorbereitung in die Schachtel gelegt hast. Falls sich im entsprechenden Gildenhause **kein Schurke** befindet, **verlierst** du sofort das Spiel.

Kampagne

Erfolg

Falls du gewonnen hast, notiere die **Golddifferenz** zwischen dir und dem Hausierer. Fahre dann mit dem Szenario „**Wohltäter**“ (Kapitel 2) fort und verwende dabei **denselben Händler** wie in dieser Partie.

Niederlage

Falls du verloren hast, ist die Kampagne zu Ende. Versuche es noch einmal.

Wohltäter



Kapitel 2 von 3

„Seltsame Gestalten mit Kapuzen strömen in die Stadt und kaufen alles auf, was sie in ihre Finger bekommen. Ihr Gold ist echt, aber ihre Absichten sind genauso fragwürdig wie ihr Modegeschmack.“

- *Rudolph, der Hfipster, Modemag*

Vorbereitung



- ▶ Verwende die Schurkenkarte „**2. Kultisten**“.
- ▶ Lege (davon abweichend) **6 Schurken** in den **Abenteurerbeutel** und stelle **2 Schurken** in den **Unterschlupf**.
- ▶ Verwende die Städterkarten-Sets **Matrosen**  und **Künstler** .


Kampagnenbonus

Falls du dieses Szenario als Teil der Kampagne spielst, erhältst du ggf. einen **Bonus**, je nachdem, wie hoch deine **Golddifferenz** im Szenario „**Da ist was faul**“ (Kapitel 1) war:

- **0-19 Gold:** Kein Bonus
- **20-39 Gold:** Der **Hausierer** zieht **3 Korruptionskarten**.
- **40 oder mehr Gold:** Der **Hausierer** zieht **1 Korruptionskarte**. Nimm dann die **oberste** Karte vom **Städterstapel** und schiebe sie offen unter ein Feld deiner **Mitarbeiterleiste**. (Die Städterfähigkeit wird dabei nicht ausgeführt.)

Wohltäter

Finanzen der Kultisten

Wähle eine weitere, noch nicht verwendete Spielerfarbe. Lege den entsprechenden **Goldmarker** auf das Feld  der Goldleiste; dieser Marker zeigt das **Gold der Kultisten** an. Stelle das entsprechende Banner zur Erinnerung neben die Schurkenkarte.

Marktphase

Loyalität der Kultisten

Du darfst den Effekt der Kultisten **nicht** nutzen. Der **Hausierer** nutzt den Effekt der Kultisten wie üblich **immer**, sofern er noch Waren zum Verkauf besitzt.

Schweigegeübde

Der **Hausierer** muss während dieser Phase **keine Korruptionskarten ziehen**, weder durch den Verkauf an Schurken (aufgrund des Effekts der Kultisten) noch durch den Verkauf von Waren am Schwarzmarktanleger.

Schneeballsystem

Immer wenn der **Hausierer** durch den Verkauf einer Ware Gold erhält und mindestens 1 **Schurke** an diesem Verkauf beteiligt ist (aufgrund des Effekts der Kultisten), ziehst du zusätzlich den **Goldmarker der Kultisten** um den Betrag vorwärts, den der Hausierer aufgrund der Schurkenbeteiligung an **zusätzlichem** Gold erhalten hat.

Immer wenn der **Hausierer** durch den Verkauf einer Ware am **Schwarzmarktanleger** Gold erhält, ziehst du zusätzlich den **Goldmarker der Kultisten** um den gleichen Betrag vorwärts, den der Hausierer an Gold erhalten hat.

Hinweis: Falls der Hausierer am Schwarzmarktanleger an mindestens 1 Schurken verkauft, werden dadurch **beide** zuvor genannten Effekte ausgelöst.

Wohltäter

Immer wenn der **Hausierer** für den **Abenteurer ganz links** in seinem Abenteurervorrat **Unterstützung** erhält, ziehst du den **Goldmarker der Kultisten** um den gleichen Betrag vorwärts.

Aufräumphase

Volle Kassen

- Falls der Goldmarker der Kultisten einen **höheren Wert als 100** anzeigt, **verlierst** du sofort das Spiel.
- Falls der Goldmarker der Kultisten einen **höheren Wert als dein Goldmarker** anzeigt, **verlierst** du sofort das Spiel.

Schlusswertung

Volle Kassen

- Falls der Goldmarker der Kultisten einen **höheren Wert als 100** anzeigt, **verlierst** du sofort das Spiel.
- Falls der Goldmarker der Kultisten einen **höheren Wert als dein Goldmarker** anzeigt, **verlierst** du sofort das Spiel.

Kampagne

Erfolg

Falls du gewonnen hast, notiere die **Golddifferenz** zwischen dir und dem Hausierer. Fahre dann mit dem Szenario „**Invasion**“ (Kapitel 3) fort und verwende dabei **denselben Händler** wie in dieser Partie.

Niederlage

Falls du verloren hast, ist die Kampagne zu Ende. Versuche es noch einmal.

Invasion

Kapitel 3 von 3

„Der Kampf um Merchants Cove hat begonnen.“

- Trobocop, Hauptmann der Stadtwache

Vorbereitung

Notfallbefehle

In dieser Partie trittst du nicht gegen den Hausierer an, sondern gegen den Riesenkraaken. Lege die folgenden Materialien in die Schachtel, du benötigst sie in dieser Partie nicht:

- Hausiererplan und Hausiererkarten
- Zeitmarker und Goldmarker des Hausierers
- Marktphasenmarker
- Alle 36 Korruptionskarten, die nur je 1 einzelnes Korruptionssymbol zeigen
- Alle 12 Korruptionskarten aus „Das Geheimversteck“

Alle Mann an Deck

Diese Partie besteht nur aus **einer einzigen durchgehenden Produktionsphase**. Die **Bootsphase**, die **Marktphase**, die **Aufräumphase** und auch die **Schlusswertung** finden nicht statt.

Invasion

Die Bestie der Schlangenbucht



- ▶ Verwende die Schurkenkarte „**5. Der Riesenkrake**“.
- ▶ Lege (davon abweichend) **keine Schurken** in den **Abenteurerbeutel** und stelle **keine Schurken** in den **Unterschlupf**.
- ▶ Stelle **keine Kunden** in die **Gildenhäuser**.



Die Tentakel der Bestie

Verwende **alle 9 Boote**. Verteile die 4-Sitzer und 5-Sitzer jeweils gleichmäßig links und rechts der Dracheninsel und stelle den 2-Sitzer wie üblich zwischen die Dracheninsel und den Hauptanleger.

Stelle je **1 Schurken** jeweils auf den **hintersten** Platz jedes **4-Sitzers** und **5-Sitzers**. Boote mit einem Schurken darin befinden sich **im Griff eines Tentakels**.

Das Volk

Lege **alle Kunden** in den **Abenteurerbeutel**. Fülle dann **alle 9 Boote** mit zufällig gezogenen Abenteurern aus dem Beutel, bis in jedem Boot nur noch **je 1 freier Platz** ist.

Verwende die Städterkarten-Sets **Unterweltler**  und **Matrosen** . Lege **1 graue Schurkenware** in dein **Verkaufsregal** und die restlichen **7 Schurkenwaren** in deinen **Vorrat**.

Wettkampf gegen die Zeit

Lege deinen **Zeitmarker** auf das Feld „**2**“. Lege **1 Abenteurermarker** so auf das weiße Abenteurersymbol bei „1:30“, dass die „**2**“ zu sehen ist. Die **Mausmarker** werden in dieser Partie **nicht** bewegt, du kannst also die Zeigerfelder niemals nutzen.

Invasion

Kampagnenbonus

Falls du dieses Szenario als Teil der Kampagne spielst, erhältst du ggf. einen **Bonus**, je nachdem, wie hoch deine **Golddifferenz** im Szenario „**Wohltäter**“ (Kapitel 2) war:

- **0-19 Gold:** Kein Bonus
- **20-39 Gold:** Nimm die **oberste** Karte vom **Städterstapel** und schiebe sie offen unter das Feld **ganz rechts** auf deiner **Mitarbeiterleiste**. (Die Städterfähigkeit wird dabei nicht ausgeführt.)
- **40 oder mehr Gold:** Nimm die **oberste** Karte vom **Städterstapel** und schiebe sie offen unter das Feld **ganz rechts** auf deiner **Mitarbeiterleiste**. (Die Städterfähigkeit wird dabei nicht ausgeführt.) Stelle dann **1 kleine Ware** deiner Wahl aus deinem **Vorrat** in dein **Verkaufsregal**.

Produktionsphase

Im Tentakelgriff

Wenn du die **Städterfähigkeit** eines **Matrosen** ausführst, darfst du **niemals** einen **Schurken** wählen.

Wenn du „**Boote beladen**“ ausführst, darfst du den Abenteurer **nicht in den 2-Sitzer** stellen.

Angriff der Bestie

Wenn du den letzten freien Platz eines Bootes im Griff eines Tentakels besetzt, stellst du dieses Boot **nicht an einen Anleger**; stattdessen wird das Boot von der Bestie angegriffen. Ziehe für jeden **Kunden** auf diesem Boot **je 1 Korruptionskarte**. Nimm dann **1 Kunden** derjenigen Gilde, die **am häufigsten** in diesem Boot vertreten ist, und lege ihn in den **Abenteurerbeutel**. Bei einem Gleichstand wähle eine der am Gleichstand beteiligten Gilden.

Invasion

Beschütze die Stadt

Der Stapel mit 24 **Korruptionskarten** repräsentiert das Wohl der Stadt. Durch Aktionen, die Korruption verursachen, sowie durch Angriffe der Bestie wird die Stadt geschwächt und es gibt keinen Weg, das Wohl wieder zu verbessern. Falls du jemals 1 Korruptionskarte ziehen müsstest, dies aber nicht möglich ist, **verlierst** du sofort das Spiel.

Rückendeckung

Die Aktion „**Städter einstellen**“ hat eine erweiterte Funktion. Führe die Aktion zunächst wie üblich aus. Nimm danach aus einem **Boot** deiner Wahl **1 Kunden**, dessen **Farbe** mit mindestens 1 Gildensymbol auf der gewählten **Städterkarte** übereinstimmt, und stelle ihn in den **2-Sitzer**.

Wenn du den letzten freien Platz des 2-Sitzers besetzt, stellst du den 2-Sitzer **nicht an einen Anleger**; nimm stattdessen sofort die **2 Kunden aus dem 2-Sitzer** und stelle sie jeweils in ihr entsprechendes **Gildenshaus**. (Dies führt nicht zu einem Angriff der Bestie, da der 2-Sitzer sich nicht im Griff eines Tentakels befindet.)

Gegenangriff

Die Aktion „**Mitarbeiter aktivieren**“ hat eine erweiterte Funktion. Bevor du die Fähigkeiten der Mitarbeiter ausführst, wähle **1 Gildenshaus**. Nimm **für jeden Kunden**, der sich in diesem Gildenshaus befindet, **1 Kunden derselben Farbe** aus einem **Boot** deiner Wahl und lege ihn in den **Abenteurerbeutel**.

Deine Mitarbeiterfähigkeit „**Aufpasser**“ (ganz rechts) steht dir in dieser Partie **nicht** zur Verfügung, sie wird durch die neue Fähigkeit „**Kämpfer**“ ersetzt.

Kämpfer (neue Mitarbeiterfähigkeit):

Du darfst **so viele Waren** aus deinem **Verkaufsregal** zurück in deinen **Vorrat** stellen wie die **Anzahl deiner Mitarbeiterfähigkeiten**, denen du 1 Städter-

Invasion

karte zugewiesen hast. Je nach **Größe** und **Farbe** der zurückgestellten Ware darfst du jeweils den folgenden Effekt ausführen:

- **Kleine Ware:** Nimm bis zu **2 Kunden** der entsprechenden Farbe **aus einem einzigen Boot** und lege sie in den **Abenteurerbeutel**.
- **Große Ware:** Nimm bis zu **3 Kunden** der entsprechenden Farbe aus einem oder mehreren Booten, die sich **auf derselben Seite der Dracheninsel** befinden, und lege sie in den **Abenteurerbeutel**. (Du darfst in diesem Szenario **nicht** graue Schurkenwaren als große Waren abgeben.)
- **Graue Schurkenware:** Nur wenn sich in einem Boot **keine Kunden** mehr befinden, darfst du 1 Schurkenware in deinen Vorrat zurückstellen, um den **Tentakel** zu besiegen, der dieses Boot in seinem Griff hat. Nimm dann sowohl den Schurken als auch das Boot und lege beides in die Schachtel.

Sonderfälle:

- Als **Gastwirt** kannst du ein Bett in deinem Schlafzimmer als große Ware abgeben.
- Als **Drachenzüchterin** kannst du einen riesigen Drachen als große Ware abgeben.

Bezwinge den Riesenkraken!

Sobald du **alle 8 Tentakel besiegt** hast, **gewinnst** du sofort das Spiel.

Impressum

Autoren: Carl Van Ostrand, Jonathan „Jonny Pac“ Cantin, Drake Villareal • **Solo-Szenarien:** Drake Villareal • **Illustration:** Mihajlo „The Mico“ Dimitrievski, Bojan Drango • **Layout der Solo-Szenarien:** Jim Garner

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Jessy Töpfer • **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.



Pegasus Spiele