

PORTS OF EUROPE ROTTERDAM

ZIEL DES SPIELS

Der Spieler mit der höchsten Anzahl an Siegespunkten gewinnt das Rotterdam-Hafen-Spiel. Siegespunkte erwirbt man, indem man sein Schiff mit Rohstoffen belädt, dieses durch die belebten Kanäle des Maas Flusses steuert und sichergeht dass die Rohstoffe im richtigen Hafen ankommen. Dies wiederum befähigt die Spieler zum Erwerb von Produktkarten, welche ihnen Siegespunkte bringen. Die Spieler können ihre Anzahl an Siegespunkten vergrößern indem sie Produktkombinationen auf ihren Auftragskarten sammeln.

SPIELZUBEHÖR

- 1 Spielbrett
- 1 Regelbuch
- 1 Hafenmeister (blaue Spielfigur)
- 1 Platzhalter (blaue Scheibe)
- 20 Schiffe in vier Farben (rot, gelb, blau, grün)
- 24 Rohstoffeinheiten (gelb, rot, grau, schwarz)
- 60 Produktkarten
- 28 Auftragskarten
- 24 Schiffkarten

SPIELBEGINN



► 1 Verteilen der Schiffe

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:

- Bei 2 Spielern: 5 Schiffe in seiner Farbe
- Bei 3 Spielern: 4 Schiffe in seiner Farbe
- Bei 4 Spielern: 3 Schiffe in seiner Farbe

► 2 Rohstoffe platzieren

Verteilen sie die Rohstoffe über die vier Rohstofffläche auf das Spielbrett. Die Farben der Rohstoffe sollten übereinstimmen mit die Farben der Flächen. Zum Beispiel sollten Sie die 7 Einheiten Korn in das gelbe Flach mit die Abbildungen von Kornkolben platzieren und die 5 Einheiten Obst im Roten Flach platzieren.

► 3 Verteilen der Produktkarten

Es gibt vier Arten von Produktkarten: Man erkennt sie anhand

der Hafennamen auf ihrer Rückseite, der Farbe und der jeweiligen Rohstoffe die in den Hafen gebracht werden müssen. Die Karten des Vulcaanhafens in Vlaardingen haben beispielsweise die Farbe Gelb und als Rohstoffe Kornkolben auf der Rückseite. Sortieren Sie die Produktkarten nach den vier verschiedenen Häfen und bilden Sie vier Stapel. Mischen Sie die jeweiligen vier Stapel gut durch und platzieren Sie die Karten mit der Rückseite nach oben (so dass der Hafename sichtbar ist) auf den jeweiligen Plätzen in der Nähe der Häfen.

► 4 Auftragskarten

Die Auftragskarten sind an ihrer blauen Rückseite und dem darauf abgebildeten Bild aller Produktsorten in einem Kreis zu erkennen. Mischen Sie die Auftragskarten und teilen Sie an jeden Spieler drei Karten aus. Platzieren Sie die übrig gebliebenen Karten mit der Rückseite nach oben auf der gekennzeichneten Position in der Nähe des 'World Port Center'.

► 5 Schiffkarten

Die Schiffkarten sind anhand des darauf abgebildeten Schiffes und eines Ankers auf der Rückseite zu erkennen. Mischen Sie die Schiffkarten und platzieren Sie sie mit der Rückseite nach oben auf der gekennzeichneten Position des 'World Port Center'.

► 6 Platzhalter

Der Platzhalter (= blauer runder Spielstein) muss auf dem Kompass in der linken oberen Ecke des Spielbretts in der ersten Hälfte des Kreises platziert werden. Mit Hilfe des Platzhalters können die Spieler die Übersicht darüber behalten, in welcher Spielphase sie sich gerade befinden.

SPIELÜBERSICHT

Alle Spieler führen folgende Aktionen während einer Spielrunde aus:

1. Sie platzieren ein Schiff und darauf eine Rohstoffeinheit; die Spieler können ihre Startposition und die Farbe des Rohstoffes frei wählen.
2. Die Schiffe durch den Maas Fluss lenken; indem man eine Farbe wählt, fahren die Schiffe der einzelnen Spieler die sich vor ein Kanal mit der jeweiligen Farbe befinden, durch den Kanal. Jeder Spieler wählt in seinem Zug eine Farbe.
3. Schiffkarten ziehen wenn das eigene Schiff auf einem Schiffsplatz mit einem Anker darauf ankommt.
4. Die Spieler, die die richtigen Rohstoffe in die Häfen einbringen, erhalten Produktkarten.
5. Austausch von Produktkarten mit anderen Mitspielern.
6. Kombinationen von Produktkarten vorlegen, um Aufträge zu vervollständigen.



VERLAUF DES SPIELS

Der jüngste Spieler ist der erste Hafenmeister und platziert diese Spielfigur vor sich. Der Hafenmeister beginnt jede Runde und danach kommen die anderen Mitspieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Alle Spieler durchlaufen die folgenden sechs Spielphasen:



SPIELPHASE 1

Schiff platzieren und Rohstoffe aufladen

Beginnend mit dem Hafenmeister platziert jeder Spieler eines seiner eigenen Schiffe auf einer Startposition seiner Wahl und ebenfalls eine Rohstoffeinheit seiner Wahl auf diesem Schiff. Am Ende dieser Spielphase verschiebt der Hafenmeister den



Platzhalter um eine Position vorwärts zur nächsten Spielphase (= Abschnitt auf der Spielübersicht in der linken oberen Ecke des Spielbretts).

Spezielle Situationen, die in der ersten Spielphase auftreten können:

- **Keine Startposition verfügbar:** Ab der zweiten Spielrunde kann es passieren dass ein Spieler kein Schiff platzieren kann, da keine Startposition verfügbar ist. Die Spieler müssen nicht unbedingt ein Schiff platzieren.
- **Es sind keine Rohstoffe verfügbar:** Ab der zweiten Spielrunde kann es passieren dass ein bestimmter Typ Rohstoff zum Beladen des Schiffes nicht vorrätig ist. Dann muss der Spieler einen anderen Rohstoff wählen oder ein Schiff ohne Ladung (Rohstoff) auf einer Startposition platzieren.
- **Es ist kein Schiff verfügbar:** Nach einigen Spielrunden kann es sein dass ein Spieler kein Schiff zum Platzieren übrig hat. Weil die Verfügbarkeit von Schiffen ein kritischer Faktor ist, können die Spieler sich dazu entscheiden kein Schiff in dieser Spielphase zu platzieren wenn sie keine gute Startposition oder / und Rohstoffe zum Beladen ergattern.



TAKTISCHE HINWEISE VON THE GAME MASTER

Wählen Sie die Rohstoffe zum Beladen Ihres Schiffes, die zur Fertigstellung Ihrer Auftragskarten beitragen. Wenn Sie beispielsweise den Auftrag haben, Brot und Orangensaft zu überbringen, wäre es klug von Ihnen Getreide (gelbe Einheiten) mit an Bord zu nehmen und eines Ihrer Schiffe in den Vulcaanhafen zu steuern, während Sie andererseits auf einem anderen Schiff Obst (rote Einheiten) in den Merwehafen bringen. Beachten Sie dass die von Ihnen gewählte Start position eines Schiffes großen Einfluss darauf haben kann, ob Ihr Schiff im richtigen Hafen ankommt.



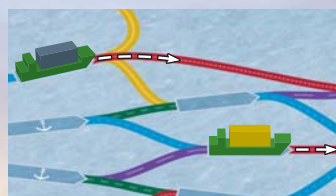
SPIELPHASE 2

Varen over de Maas

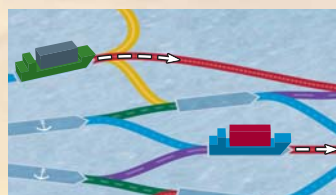
Jeder Spieler muss eine Farbe wählen, zuerst der Hafenmeister. Die gewählte Farbe muss eine Farbe der Kanäle sein. Die Schiffe aller Spieler die vor einem Kanal mit der gewählten Farbe liegen, müssen einen Schritt nach vorne machen.

Die Bewegung der Schiffe erfolgt in der entsprechenden Reihenfolge: als erstes rückt der Spieler, der eine Farbe gewählt hat, vor, dann die Schiffe der anderen Spieler im Uhrzeigersinn (wenn dies möglich ist). Falls ein Schiff vor zwei Kanälen mit der selben Farbe liegt, muss der Besitzer des Schiffes sich für eine Richtung entscheiden. Jetzt wählt der Spieler zur Linken des Hafenmeisters eine Farbe. Die anderen Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Die Spieler dürfen auch eine Farbe wählen, die schon vorher von einem anderen Mitspieler gewählt wurde. Wenn alle Spieler eine Farbe gewählt haben, wird der Platzhalter auf der Spielübersicht auf den Abschnitt 3 verschoben.

Den Maas Fluss befahren

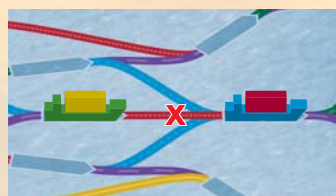


- Zwei Schiffe eines Spielers rücken beide um eine Position nach vorn wenn die Farbe rot gewählt wurde, weil beide Schiffe vor einem Kanal mit der selben Farbe stehen.



- Schiffe von verschiedenen Spielern können in der selben Reihe fahren, wenn die Farbe Rot gewählt wurde.

Spezielle Situationen, die in der zweiten Spielphase auftreten können:



muss das andere Schiff dahinter warten.



den verbleibenden freien Kanal ausweichen.

- **Blockade:** Der Fortschritt eines Schiffes kann blockiert werden, da ein anderes Schiff vor ihm liegt. Da nur ein Schiff auf einer Position zwischen zwei Fahrtrinnen liegen kann, muss das andere Schiff dahinter warten.
- **Ausweichmanöver:** Wenn ein Schiff zwei Kanäle mit der selben Farbe vor sich hat und einer der beiden Kanäle ist durch ein anderes Schiff besetzt, muss das Schiff auf den verbleibenden freien Kanal ausweichen.



TAKTISCHE HINWEISE VON THE GAME MASTER

Wenn Sie eine Farbe wählen, versuchen Sie vorher einzuschätzen welche Farben die anderen Spieler wählen werden, um von davon zu profitieren. Wenn Sie klug verfahren, können Sie viele Spielzüge in einer Spielrunde tätigen. Versuchen Sie auch die Schiffe der anderen Spieler in die falsche Richtung zu lenken oder benutzen Sie taktische Situationen wie Blockaden um die Spielzüge der anderen Spieler zu durchkreuzen.



SPIELPHASE 3

Schiffkarten

Jeder Schiff der sich am Anfang Spielphase 3 auf einem Fach mit einem Anker befindet bringt dem Besitzer eine Schiffkarte. Die Spieler dürfen ihre Schiffkarten in jeder Spielphase benutzen, jedoch nur wenn sie an der Reihe sind. Nachdem die Spieler ihre Schiffkarten erhalten haben, verschiebt der Hafenmeister den Platzhalter auf Abschnitt vier in der Spielübersicht.



SPIELPHASE 4

Übertlieferung und verarbeitung in die Häfen

In dieser Phase ist die Ladung jedes Schiffes in einen Hafen überliefert. Die Spieler erhalten Produktkarten für die überbrachten Rohstoffe. Der Hafenmeister bekommt seine Produktkarten als Erster, dann die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Die Rohstoffe werden auf die gekennzeichneten Plätze auf dem Spielbrett zurückgelegt und die Schiffe werden an die Spieler zurückgegeben. Jetzt können die Schiffe und Rohstoffe auf's Neue benutzt werden.

Wenn ein Schiff mit den falschen Rohstoffen oder ohne Ladung im Hafen einläuft, erhält der Besitzer keine Produktkarte und das Schiff wird an den Spieler zurückgegeben. Wenn zum Beispiel ein Schiff mit Getreide (gelbe Einheit) im Botlek Hafen ankommt, in dem aber nur Öl eingeliefert werden kann, muss das Getreide auf den Getreideplatz zurückgelegt werden und kann wieder von Neuem verwendet werden. Das Schiff geht an den Spieler zurück. Der Spieler erhält keine Produktkarte und auch keine Siegespunkte! Nachdem alle Ladungen der Schiffe in die Häfen eingeliefert worden sind, wird der Platzhalter um eine Position auf Abschnitt fünf der Spielübersicht verschoben.



SPIELPHASE 5

Produktkarten tauschen

In dieser Spielphase können die Spieler Produktkarten untereinander tauschen. Die Spieler dürfen den anderen verraten, welche Produktkarten sie besitzen. Die Reihenfolge in dieser Spielrunde ist unwichtig. Produktkarten tauschen kann Ihnen dabei helfen, Ihre Aufträge zu vollenden. Falls kein Spieler (mehr) tauschen möchte, verschiebt der Hafenmeister den Platzhalter auf Abschnitt sechs in der Spielübersicht.



SPIELPHASE 6

Auftragskarten fertig stellen

Wenn der Platzhalter auf Abschnitt sechs platziert ist, dürfen keine Produktkarten mehr getauscht werden. Jeder Spieler darf seine Aufträge fertig stellen, indem er die Produktkarten, welche eine Produktkombination auf seinen Auftragskarten darstellen, abgibt.

Der Hafenmeister beginnt und die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler darf höchstens einen Auftrag fertig stellen in dieser Spielphase. Die Auftragskarte wird aufgedeckt vor den Spieler gelegt und die Produktkarten, die für

diesen Auftrag abgegeben worden sind, werden aus dem Spiel genommen. Die erlangten Siegespunkte sind jetzt für alle Spieler sichtbar. Wenn der Spieler einen Auftrag fertig gestellt hat, zieht er eine neue Auftragskarte vom Stapel.



TAKTISCHE HINWEISE VON THE GAME MASTER

Ein Spieler kann eine deutliche Auswahl an Produktkarten sammeln, bis er eine Kombination besitzt, mit der er einen Auftrag fertig stellen kann. Der Vorteil dieser Strategie sind die hohe Anzahl an Kombinationen und die Flexibilität. Es kann aber auch eine riskante Strategie gegen Ende des Spiels werden, da die Spieler nicht mehr als einen Auftrag in einer Spielrunde fertig stellen können.

ENDE DES SPIELRUNDES

Sobald alle Spieler ihre Spielzüge in Phase sechs beendet haben, überreicht der Hafenmeister die blaue Spielfigur (= den Hafenmeister) seinem Nachfolger, dem Spieler zu seiner Linken. Der neue Hafenmeister beginnt die neue Spielrunde indem er den Platzhalter auf Abschnitt eins (=1) auf der Spielübersicht platziert.

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler 12 Siegespunkte mit seinen Auftragskarten erworben haben die andere Spieler, die noch nicht an der Reihe gewesen sind in dieser Spielfase noch eine letzte Chance, einen Auftrag fertig zu stellen. Hat jeder Spieler seinem Zug ausgeführt, dann ist das Spiel zu Ende.

DAS SPIEL GEWINNEN

Die Spieler rechnen die Siegespunkte der offenen Auftragskarten, der gesammelten Produktkarten und die Schiffkarten zusammen.

Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt das Spiel. Im Falle eines Unentschieden gewinnt der Spieler mit den meisten durch Aufträge gesammelten Siegespunkten. Falls dabei immer noch ein Unentschieden vorliegt, gewinnt der Spieler mit den meisten Produktkarten.

Wichtig

Der Spieler der als erster 12 Siegespunkte durch Auftragskarten erwirbt, ist nicht automatisch der Gewinner! Waren in die Häfen bringen und verarbeiten Produkte tauschen Aufträge fertig stellen.

Die Schiffkarten

In Spielphase 3 können die Spieler Schiffkarten erwerben. Diese können in jeder Spielphase gespielt werden, doch nur wenn derjenige Spieler auch am Zug ist.

Ein Spieler darf nicht mehr als drei Schiffkarten auf einmal besitzen. Schiffkarten mit Siegespunkten dürfen auf dem Tisch unverdeckt dargelegt werden. Dadurch können die Spieler neue Schiffkarten erwerben. Sind keine Schiffkarten mehr auf dem Spielbrett, werden die schon benutzten Schiffkarten gemischt und als neuer Stapel wieder verwendet.



► Wechseltrick

Der Spieler mit dieser Karte darf die Rohstoffe von zwei Schiffen miteinander tauschen. Es dürfen seine eigenen Schiffe sein, aber auch die der anderen Spieler.



► Extra Ladung

Der Spieler mit dieser Karte darf ein zusätzliches Schiff mit einer extra Rohstoffeinheit auf einer beliebigen Startposition positionieren. Falls es keine freie Startposition gibt, kann die Karte nicht benutzt werden.



► Rückschlag

Versetzen Sie ein Schiff Ihrer Wahl in einem Kanal um einen Schritt zurück. Sie dürfen die Farbe des Kanals ignorieren.



► Starker Sturm

Bewegen Sie ein Schiff Ihrer Wahl in einem Kanal um zwei Schritte zurück. Sie dürfen die Farbe des Kanals ignorieren.



► Der Joker

Diese Karte kann benutzt werden, um Aufträge fertig zu stellen. Der Spieler dieser Karte bestimmt, für welches Produkt diese Karte eingesetzt wird.



► Vorteil

Diese Karte ist einen Siegespunkt wert. Sie dürfen diese Karte bis zum Ende des Spiels verdeckt lassen.



► Extra Vorteil

Diese Karte ist zwei Siegespunkte wert. Sie dürfen die Karte bis zum Ende des Spiels verdeckt lassen.



► Raub verfrachten

Nehmen Sie eine Rohstoffeinheit von einem Schiff Ihrer Wahl und beladen Sie eines Ihrer Schiffe damit. Wenn Sie kein Schiff auf dem Wasser haben, dürfen Sie ein neues Schiff auf eine Startposition setzen. Falls keine Startposition oder ein leeres Schiff verfügbar ist, dürfen Sie die Karte nicht spielen. Ein Schiff ohne Ladung bleibt auf dem Wasser.



► Prüfung der Hafenwacht

Die Hafenwacht hat mitbekommen dass ein Schiff eine zweifelhafte Ladung mit sich führt. Die vollständige Ladung eines Schiffes wird eingezogen. Der Spieler dieser Karte nimmt eine Rohstoffeinheit seiner Wahl von einem Schiff seiner Wahl und legt diese auf den Ausgangsstapel zurück. Das leere Schiff bleibt auf dem Wasser stehen.

SPIELVARIANTEN

Es gibt schon mehrere Hausregel für das Spiel Rotterdam. Sie finden verschiedene Spielvarianten auf unsere website www.thegamemaster.nl

COLOPHON

Autor: Hans van Tol

Illustrationen: Wim Euverman en André Grekhov

Grafisches Design: Yvon-Cheryl Scholten

Übersetzung Deutsch: The Game Master BV

Rotterdam a la Carte und verschiedene Spielvarianten finden Sie auf unseren website www.thegamemaster.nl

© 2007 - 2010
all rights reserved
The Game Master BV
Nieuwerkerk aan den IJssel
The Netherlands

