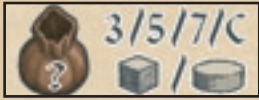


## Kurzübersicht der Aktionen:

### 1. Einnahmen



Der Spieler nimmt entsprechend dem Wert seiner Eigenschaft Einnahmen Händlersteine aus der Kasse in seinen Vorrat.

### 2. Einen eigenen Händlerstein einsetzen



Der Spieler setzt einen seiner Händlersteine auf einen freien Verbindungspunkt einer Handelsroute.

### 3. Einen gegnerischen Händlerstein verdrängen plus einen eigenen an dessen Stelle einsetzen



Der Spieler verdrängt einen gegnerischen Händlerstein von einem Verbindungspunkt einer Handelsroute und setzt an Stelle von diesem einen eigenen ein. Wird ein Händler verdrängt, muss als Gebühr ein weiterer Händlerstein in die Kasse gezahlt werden; wird ein Großhändler verdrängt, müssen zwei weitere Händlersteine in die Kasse abgegeben werden. Der verdrängte Spieler darf seinen verdrängten Händlerstein plus einen (wenn ein Händler) bzw. plus 2 (wenn ein Großhändler verdrängt wurde) Händlersteine aus der Kasse auf angrenzenden Handelsrouten platzieren.

### 4. Eigene Händlerstein auf dem Spielbrett umsetzen



Je nach Entwicklungsstand der Eigenschaft Liber Sophiae darf der Spieler 2-5 Händlersteine von Verbindungspunkten beliebiger Handelsrouten entfernen und auf freie Verbindungspunkte beliebiger Handelsrouten wieder einsetzen.

### 5. Eine Handelsroute einrichten



Ein Spieler kann eine Handelsroute nur dann einrichten, wenn alle Verbindungspunkte dieser Handelsroute mit Händlersteinen seiner Farbe besetzt sind.

In beiden an die eingerichtete Handelsroute angrenzenden Städten wird überprüft, welcher Spieler jeweils die Stadt kontrolliert. Dieser bekommt sofort einen Siegpunkt.

War neben dieser Handelsroute ein Bonusmarker platziert, nimmt sich der Spieler diesen und legt ihn offen vor sich ab. Zum Abschluss seines Zuges platziert der Spieler einen neuen Bonusmarker.

Der Spieler darf einen auf der einzurichtenden Handelsroute befindlichen Händlerstein auf die zu diesem Zeitpunkt niedrigste freie Niederlassung unter Beachtung der Form (quadratisch oder rund) platzieren, falls er das entsprechende Privileg bereits freigelegt hat. Die restlichen Händlersteine kommen in die Kasse.

Gelingt es einem Spieler mit Besetzen der Niederlassung eine Ost-West-Verbindung herzustellen, so erhält der Erste sofort 7, der Zweite 4 und der Dritte 2 Prestigepunkte.

Weist eine der beiden angrenzenden Städte ein Piktogramm einer der Eigenschaften auf, darf der Spieler anstatt eine Niederlassung zu besetzen diese Eigenschaft weiterentwickeln.

Wird die Handelsroute eingerichtet, an die Coellen angrenzt, darf der Spieler anstatt eine Niederlassung zu besetzen einen Großhändler auf eines der Prestigepunktfelder setzen. Der Großhändler muss auf der Handelsroute platziert gewesen sein. Die entsprechende Privilegienfarbe muss bereits entwickelt sein. Es muss hier jedoch keine Reihenfolge beim Besetzen der Prestigepunktfelder beachtet werden.

## Kurzübersicht der Prestigepunkte (PP):

Zur Erinnerung: Während des Spiels werden Prestigepunkte nur bei der Aktion „Eine Handelsroute einrichten“ für die Kontrolle der beiden angrenzenden Städte, für das Besetzen bestimmter Niederlassungen und für das Erstellen einer Kette von Niederlassungen von Ost nach West notiert (zusammengefasst in Punkt A). Alle anderen 5 Prestigepunktkategorien (B-F) werden erst nach Spielende ausgewertet. Prestigepunkte erhält man für:

- A) bestimmte Aktionen während des Spiels (siehe oben)
- B) jede Eigenschaft, die vollständig entwickelt wurde (4 PP)
- C) gesammelte Bonusmarker wie folgt:
  - 1 Bm - 1 PP; 2 od. 3 Bm - 3 PP; 4 od. 5 Bm - 6 PP;
  - 6 od. 7 Bm. - 10 PP; 8 od. 9 Bm. - 15 PP; 10 od. mehr Bm. - 21 PP,
- D) die Sonderprestigepunktfelder in Coellen (7 / 8 / 9 / 11 PP)
- E) die meisten Niederlassungen in einer Stadt (pro Stadt 2PP)
- F) sein größtes Netzwerk an Niederlassungen