

ORANGES & LEMONS

HERE COMES A CANDLE

SPIELÜBERBLICK

Here Comes a Candle ist eine Erweiterung zum Spiel *Oranges and Lemons* und ist nur mit dem Basisspiel spielbar. Sie bietet drei separate Spielmöglichkeiten:

Solo-Spiel-Erweiterung

Eine Solo-Variante, die auf den sechs Karrieren des Basisspiels aufbaut.

Here comes a Candle

Eine Ergänzung zum Basisspiel, in der Ereignisse unterschiedlicher Dauer Einfluss auf den Spielverlauf nehmen.

Here comes a Chopper

Eine weitere Ergänzung zum Basisspiel, bei der Missionen innerhalb einer Frist erfüllt werden sollen.

Neue Frachtplättchen

10 neue Schiffsplättchen für mehr Abwechslung im Basisspiel. Es gelten die normalen Regeln.

Glocken Upgrades

Größere Glockenplättchen, die gegen die Originalteile ausgetauscht werden können.

Die beiden Ergänzungen zum Basisspiel können einzeln oder auch zusammen zum Einsatz kommen, sind aber nicht kombinierbar mit der Solo-Variante.



1 WERTUNGS-
BLOCK



4 LAGERHAUS-
MARKER



SPIELINHALT



6 KARRIERE-
PRIORITÄTEN-
KARTEN



1 ORTS-
REGELNKARTE



4 ORTSAKTIVIE-
RUNGSKARTEN



24 EREIGNIS-
KARTEN



4 KERZEN-
KARTEN



20 MISSIONS-
KARTEN



1 SPIELENDE-
MARKER



25
GLOCKEN



1 ERHALTE
3 ARBEITER-MARKER



10 FRACHTPLÄTTCHEN



4 ABDECK-
MARKER

SOLO-SPIEL-ERWEITERUNG

In dieser Solo-Spiel-Variante wählst Du (Spieler/in) eine der sechs Karrieren des Basisspiels für Dich aus, sowie eine zufällige Karrierekarte, die das Spiel als automatisierter Mitspieler (Automaton) führt. Karriereprioritätenkarten und Ortsaktivierungskarten kontrollieren dabei die Aktionen, die das Automaton unternimmt, ergänzt durch diese Regeln.

Das Spiel verläuft wie ein 2-Spieler-Spiel. Dein Ziel ist es, gegen das Automaton zu gewinnen. Wir empfehlen, das Basisspiel mindestens einmal zu spielen, bevor Du die Solo-Variante spielst. Die vorliegenden Regeln sind als Ergänzungen zu den Basisregeln zu betrachten.

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau folgt den Regeln für eine 2-Spieler-Partie des Basisspiels mit 12 Runden. Der einzige Unterschied betrifft Schritt 13 des Aufbaus.

1 Wenn Du bei den Stepney Docks die Frachtplättchen-Stapel bildest, mischst Du zunächst wie gewohnt die 12 Plättchen der Stufe III. Dann legst Du 2 davon verdeckt auf den zu bildenden Stapel. Darauf platzierst Du den **Spielendemarker**, dann die übrigen Frachtplättchen. Danach folge weiter den Basisregeln.

2 Bestücke zwei Spieltafeln mit den regulären Komponenten. Eine Tafel nutzt die Spieler/in, die andere andere das Automaton. Wir schlagen vor, die Tafeln nebeneinander zu legen, damit Du alles gut erreichen und überblicken kannst.

3 Du hast stets den ersten Zug. Platziere also Deinen ersten **Arbeiter** auf dem grauen Feld der Spielreihenfolgeleiste (neben dem blauen Feld). Danach folgen die **beiden Arbeiter** des Automaton und dann Dein zweiter **Arbeiter**

4 Als Startspieler erhältst Du **5 Gold**, das Automaton **6 Gold**.

5 Die **Karriere** für das Spiel kannst Du Dir entweder aussuchen oder zufällig ziehen. Lege das entsprechende Plättchen und ggf. benötigtes Spielmaterial bei Deiner Spieltafel ab und nimm die der Karriere entsprechenden Änderungen vor.

Mische dann die übrigen Karriereplättchen und ziehe zufällig eines für das Automaton. Lege auch hier das Plättchen bei der Spieltafel ab und führe der Karriere entsprechende Modifikationen im Spielaufbau durch. Nimm dann die dazugehörige **Karriereprioritätenkarte** sowie die **Ortsregelnkarte** und lege beide neben die Automaton-Spieltafel.

6 Mische die **Ortsaktivierungskarten** und lege den Stapel verdeckt zur Automaton-Spieltafel. Lege dort auch den **Erhalte 3 Arbeiter-Marker** bereit.

DIE ZENTRALEN PRINZIPIEN

Die Solo-Variante von **Oranges and Lemons** möchte eine Spielerfahrung bieten, die ebenso herausfordernd ist wie das Spiel gegen einen echten Gegenspieler. Das Automaton wird logische Entscheidungen treffen, die im Allgemeinen aus der Karriere resultieren - in Übereinstimmung mit der entsprechenden Karriereprioritätenkarte,



die die Aktionen festlegt, die das Automaton während der verschiedenen Spielphasen verfolgt. Diese Aktionen finden sich kurz zusammengefasst auf der Karte und ausführlicher beschrieben in dieser Spielregel. Konsultiere für die ersten Solo-Runden die vollständigen Aktionsbeschreibungen der Regel, bis Du mit den einzelnen Aktionen vertraut bist.



IST DAS SINNVOLL?

Das Automaton wird versuchen, die Aktionen in der Reihenfolge durchzuführen, die durch die Karriereprioritätenkarte vorgegeben wird. Allerdings wird es diese Aktionen nur durchführen, wenn sie nicht nur möglich sind, sondern tatsächlich auch Sinn machen. Um herauszufinden, ob eine Aktion sinnvoll ist, stellt das Automaton folgende Überlegungen an:

- Ist die Aktion möglich?
- Ist es ein guter Preis?
- Ist es ein sinnvoller Einsatz der Ressourcen?
- Kann die Aktion in dieser Runde abgeschlossen werden?

Ist die Aktion möglich?

Es macht keinen Sinn, einen Arbeiter am Ort 10 zu platzieren, wenn das Automaton nicht genügend Gold besitzt, um die nächste Lagererweiterung zu finanzieren, und das nötige Gold auch nicht erwerben kann, bevor dieser Ort aktiviert wird.



Ist es ein guter Preis?

Hat das Automaton einen Arbeiter am Ort 1, um Zitronen zu erwerben, macht es keinen Sinn, 2 Gold für 1 Zitrone zu zahlen, wenn die Zitrone auch für 1 Gold gekauft werden kann.

Ist es ein sinnvoller Einsatz der Ressourcen?

Gibt es mehrere Wege, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen, wählt das Automaton den Weg, der die wenigsten Ressourcen und Aktionen verbraucht. Möchte das Automaton einen Frachtauftrag erfüllen, der Zitronen, Ziegel und Pfannen voraussetzt, wird das Automaton einen einzelnen Arbeiter am Ort 13 platzieren (sofern in Shoreditch genügend passende Ressourcenwürfel verfügbar sind), um alle nötigen Ressourcen in möglichst einem Zug zu erhalten, bevor es mehrere Arbeiter zu den Orten 1,3 und 9 entsendet.



Kann die Aktion in dieser Runde abgeschlossen werden?

Die einzige Aktion, die das Automaton von einer Runde zur anderen aufsparen und mitnehmen kann, ist **Einen 3. Arbeiter rekrutieren**. Es ist also sinnvoll, Arbeiter für eine zu erfüllende Aktion zu platzieren (z.B. Ressourcen erwerben), auch wenn das Rekrutieren eines weiteren Arbeiters erst im nächsten Zug erfolgen kann. Alle anderen Aktionen, die nur zum Teil während einer Runde erfüllt werden können, machen für das Automaton keinen Sinn, da es sich in der kommenden Runde nicht an die angefangene Aktion erinnern wird.

Die vorliegenden Regeln sollen dabei helfen, Situationen zu vermeiden, in denen nicht klar sein könnte, welche Aktion das Automaton ausführt. Wenn es jedoch mehrere mögliche und sinnvolle Optionen geben sollte, was manchmal unvermeidbar ist, muss die Spieler/in wählen, was das Automaton macht. Du versuchst dabei ebenso zu handeln, als wärst Du für Dich selbst am Zug.



DAS AUTOMATON HAT EIN GEDÄCHTNIS INNERHALB EINER RUNDE.

Hat sich das Automaton für ein bestimmtes Ziel entschieden, wird es alle Aktionen darauf ausrichten und keine Aktionen durchführen, die der Erfüllung dieses Ziels entgegenstehen.

Beispiel



Das Automaton wird versuchen, die Ressourcen sobald als möglich zu erwerben.

Das Automaton hat 3 Arbeiter und 5 Gold. Die Karriereprioritätenkarte gibt dem Automaton vor, dass ein Frachtauftrag erfüllt werden muss. Das Automaton platziert einen Arbeiter am Ort 14 und wählt gemäß den Schritten, nach denen man einen zu erfüllenden Frachtauftrag bestimmt (siehe Absatz **Frachtauftrag erfüllen** im Glossar), die Fracht ganz außen rechts, die drei Zitronen erfordert.

Da das Automaton diese Ressourcen nicht hat, wird es bei der nächsten Gelegenheit einen Arbeiter entweder am Ort 1 oder am Ort 13 platzieren (sofern noch ausreichend Zitronen am Shoreditch Markt vorhanden sind). Nachdem so die Ressourcen für den zu erfüllenden Frachtauftrag gesichert sind, hat das Automaton noch einen weiteren Arbeiter zu platzieren. Da diese Zitronen aber für das gewählte Ziel gebraucht werden, wird das Automaton diesen Arbeiter keinesfalls auf einen Ort setzen, wo entweder die Zitronen verkauft würden oder genutzt, um einen zusätzlichen Arbeiter zu erhalten.

DAS AUTOMATON VERFOLGT EINE AKTION NORMALERWEISE NICHT ÜBER DAS ENDE EINER RUNDE HINAUS.

Zu Beginn jeder neuen Runde werden die Aktionen des Automaton gemäß der Karriereprioritätenkarte festgelegt, ohne Berücksichtigung der letzten Runde. Ausnahme ist das Rekrutieren eines 3. Arbeiters (siehe unten).

Immer wenn das Automaton einen 3. Arbeiter rekrutieren möchte, lege den **Erhalte 3. Arbeiter-Marker** auf die Karriereprioritätenkarte. Dies bedeutet, dass diese Priorität Vorrang hat vor der Karriereprioritätenkarte. Das Automaton wird also mit der ersten **Arbeiter platzieren-Aktion** der Runde versuchen, einen Arbeiter auf Ort 15 zu setzen. Hat das Automaton alle nötigen Aktionen zur Rekrutierung eines 3. Arbeiters unternommen, entferne den **Erhalte 3. Arbeiter-Marker** und beende die Runde gemäß der normalen Regeln. Falls das Automaton jedoch keinen Arbeiter mit der ersten **Arbeiter platzieren-Aktion** der Runde am Ort 15 platzieren kann, entferne den **Erhalte 3. Arbeiter-Marker** bereits jetzt und beende die Runde regulär.

RISIKO MINIMIEREN UND VERSCHWENDUNG VON AKTIONEN VERMEIDEN.

Das Automaton weiß darüber Bescheid, welche Ressourcen, Lager und Geld ihm zu jedem Zeitpunkt der Runde zur Verfügung stehen. Hat das Automaton alle Arbeiter gemäß seiner Zielpriorität platziert, wird es ggf. noch übrige Arbeiter für ein nächstes Ziel setzen, das sinnvoll ist.



Wenn das Automaton ein Ziel verfolgt, das nur eine Aktion erfordert, wird diese Aktion Erfolg haben. Sind mehrere Aktionen erforderlich, um ein Ziel zu erreichen, ist es möglich, dass Deine Aktionen als Spieler/in die des Automaton beeinflussen und dessen Ziel ggf. nicht erfüllt wird. In dieser Situation wird das Automaton die verfügbaren **Arbeiterfelder** für seine Aktionen prüfen und zunächst die priorisieren, die nur begrenzt verfügbar sind.

Beispiel

Die Karriereprioritätenkarte gibt dem Automaton vor, das Lager zu erweitern. Das Automaton hat aber zu Rundenbeginn nicht genügend **Gold**. Es ist also gezwungen, sowohl einen **Arbeiter** am Ort 10 zu platzieren, um das Lager zu erweitern, als auch einen weiteren an den Orten 2 oder 8, um **Gold** zu erhalten.

Da es am Ort 10 nur ein **Arbeiterfeld** gibt, aber im gesamten vier Felder, um **Gold** zu erhalten (einen am Ort 2 und drei am Ort 8), wird das Automaton seinen ersten **Arbeiter** auf Ort 10 setzen, um sich die Möglichkeit der Lagererweiterung zu sichern. Erst im zweiten Schritt platziert es einen oder mehrere **Arbeiter** an den Orten 2 und/oder 8, um das nötige **Gold** für die Aktion zu erlangen.



Wenn sich jedoch für Dich (Spieler/in) die Gelegenheit ergibt, Deine **Arbeiter** so zu setzen, dass das Automaton sein angestrebtes Ziel nicht erreichen kann, wird das Automaton seine **Arbeiter** so setzen, dass keine Aktionen unnötig verschwendet werden.

Beispiel



Das Automaton ist am Zug und kann einen **Arbeiter** setzen, danach hättest Du als Spieler/in die Gelegenheit, Deinen **Arbeiter** zu setzen, bevor das Automaton seinen zweiten **Arbeiter** platzieren kann. Die Karriereprioritätenkarte gibt dem Automaton vor, eine Glocke zu platzieren, doch hat das Automaton nur 1 **Gold**, das hierfür nicht ausreicht. Wenn das Automaton seinen ersten **Arbeiter** auf Ort 6 setzt, hättest Du die Möglichkeit, einen **Arbeiter** auf Ort 2 zu setzen, um dem Automaton die nötigen 4 **Gold** zu blockieren. Somit hätte das Automaton eine Aktion verschwendet, da es nun einen **Arbeiter** am Ort 6 hat, aber wegen **Goldmangels** keine Glocke platzieren kann.

Um das Risiko einer verschwendeten Aktion zu vermeiden, setzt das Automaton seinen ersten **Arbeiter** also auf den Ort 2, um **Gold** zu erhalten. Solltest Du Dich dann entscheiden, einen **Arbeiter** am Ort 6 zu platzieren, kann das Automaton zwar keine Glocke in dieser Runde platzieren, aber die Aktion des **Gold**erwerbs war nicht vergebens. Das Automaton wird das Ziel, eine Glocke zu platzieren, übergehen und versuchen, das nächste sinnvolle Ziel zu verfolgen, das die Karriereprioritätenkarte vorgibt.



! SPIELABLAUF

Die Solo-Variante von **Oranges and Lemons** läuft grundsätzlich wie eine 2-Spieler-Partie ab. Sofern keine Abweichungen erwähnt werden, greifen die Regeln des Basisspiels.

ARBEITEREINSETZPHASE

Immer wenn das Automaton an der Reihe ist, einen **Arbeiter** zu setzen, prüfe die Karriereprioritätenkarte. Diese ist unterteilt in folgende Abschnitte:



Im folgenden werden die einzelnen Abschnitte erklärt:

1 RUNDE 1

Dieser Abschnitt beschreibt, was das Automaton in der 1. Runde des Spiels unternimmt: Es platziert die ersten zwei **Arbeiter** an den zwei Orten, die zuoberst angegeben sind. Falls diese Orte bereits belegt sind, weicht das Automaton auf die Orte der nächsten Zeile(n) aus. Sind zwei Ortsnummern mit einem Schrägstrich getrennt angegeben, wird der **Arbeiter** wenn möglich, auf den ersten Ort (links) gesetzt, falls belegt auf den zweiten Ort (rechts).

Beispiel



Das Automaton verfolgt die Karriere **Grosshandel**. Die Karriereprioritätenkarte gibt an, dass das Automaton versucht, seinen ersten **Arbeiter** am Ort 6 und seinen zweiten am Ort 2 - oder falls dies nicht möglich ist, am Ort 8 - zu platzieren.

Hat jedoch die Spieler/in bereits einen **Arbeiter** am Ort 6 gesetzt, platziert das Automaton den ersten **Arbeiter** am Ort 10 und den zweiten am Ort 2.



VOR DEM SCHIFFSWECHSEL

Dieser Abschnitt gibt die Zielprioritäten der folgenden Runden vor, bevor der Schiffswechsel stattfindet.

Wenn das Automaton in dieser Runde das erste Mal an der Reihe ist, einen **Arbeiter** zu setzen und es dessen aktuelle Priorität noch aus der vorgehenden Runde ist, einen **Arbeiter zu rekrutieren**, wird es zunächst die letzten Schritte durchführen, um zu rekrutieren (falls möglich).

Das Automaton wird danach das erste Ziel in der Reihe priorisieren, das sinnvoll ist. (Es startet entweder die Liste von oben nach unten oder mit den Aktionen von links nach rechts.) Erfordert das Erfüllen des priorisierten Ziels mehrere **Arbeiter** setzt das Automaton in seinem Zug so lange **Arbeiter** ein, bis alle Schritte komplett sind (unter den oben besprochenen Prämissen der Risikominimierung und der Vermeidung von Aktionsverschwendung). Stehen noch weitere **Arbeiter** zur Verfügung, geht das Automaton weiter zum nächsten Ziel, das sinnvoll ist (wiederum von oben nach unten oder von links nach rechts).



Beispiel

Im zweiten Zug hat das Automaton (Karriere **Grosshandel**) **2 Lagerplätze, 3 Arbeiter** und **7 Gold**, aber keine **Ressourcenwürfel**. Es prüft das **Lager** und stellt fest, dass hier keine Aktion notwendig ist. Die nächste Zielpriorität auf der Karriereprioritätenkarte ist **Erwerbe 3. Lagerplatz**, also setzt das Automaton einen **Arbeiter** an den Ort 10. Da das Automaton bereits genug **Gold** besitzt, um für die Lagererweiterung zu bezahlen, wird keine weitere Aktion zur Erfüllung dieses Ziels benötigt.

AUTOMATON



Die nächsten Zielprioritäten auf der Karriereprioritätenkarte sind (in der Reihenfolge): **3. Arbeiter rekrutieren** – was bereits erfüllt ist, **Erfülle 2 Frachtaufträge** – was nicht möglich ist, da die Spieler/in bereits einen **Arbeiter** am Ort 14 platziert hat.

Die nächste Zielpriorität ist **Aktien kaufen/verkaufen**. Das Automaton vergleicht den aktuellen Aktienkurs mit den Aktienangaben auf der Karriereprioritätenkarte. Da der Aktienpreis zurzeit 2 beträgt, ist er damit innerhalb der angegebenen Einkaufsspanne. Das Automaton platziert also zuerst einen **Arbeiter** am Ort 2, um **Gold** zu erhalten und dann am Ort 11, um Aktien zu kaufen.

Manche der Aktionen sind durch einen roten Hintergrund gekennzeichnet. Sind diese nicht bis zum Schiffwechsel erfüllt, werden sie als Zielprioritäten für **Nach dem Schiffwechsel** beibehalten.

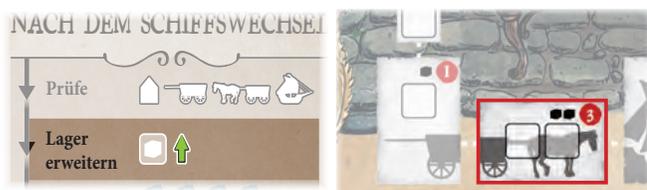


NACH DEM SCHIFFSWECHSEL

Dieser Abschnitt gibt die Zielprioritäten der folgenden Runden vor, nachdem der Schiffwechsel durchgeführt wurde, bis zu den letzten beiden Runden.

Bevor diese Prioritätenliste greift, überprüfe, ob das Automaton alle Ziele des Abschnitts **Vor dem Schiffwechsel** erfüllt hat, die rot markiert sind. Diese sind Minimalanforderungen, die erfüllt werden müssen, bevor das Automaton die Ziele die Ziele des Abschnitts **Nach dem Schiffwechsel** verfolgen kann verfolgen kann. Diese Ziele sind normalerweise durch einen Zahlenwert definiert.

Beispiel



Die Grosshandel-Karriere erfordert den Besitz von **3 Lagerplätzen** als Minimalanforderung. Das Lager muss also 2x erweitert werden (oder 1x erweitert plus den Zugang zum Lagerhaus freigeschaltet), bevor die Ziele des Abschnitts **Nach dem Schiffwechsel** verfolgt werden können.

ZIELE MIT UND OHNE ZAHLENWERT

Ziele mit Zahlenwert in der Beschreibung bedeuten, dass dieser Wert erreicht werden muss, damit das Automaton im Weiteren diese Prioritätenlinie ignoriert.

Ziele ohne Zahlenwert in der Beschreibung (z.B. Lager erweitern, Glocke platzieren) werden vom Automaton stets berücksichtigt, vorausgesetzt, sie sind sinnvoll.



DIE LETZTEN 2 RUNDEN

Sobald im 6. Schritt der Rundenendphase der Spielendmarker aufgedeckt wird, ändert sich die Zielpriorität des Automaton dahingehend, dass es nun versucht, eine Führung zu halten, eine Führung zu erringen oder bei den 8 Endwertungszielen aufzuholen, um die meisten **Siegpunkte** zu erringen.

Eine Führung besteht dann, wenn eine Seite mehr Punkte oder Plättchen hat oder die Transaktionsleiste anführt. In Bezug auf **Stimmen** bedeutet es, zwei Plättchen mehr als die Spieler/in zu haben. In Bezug auf **Aktien** bedeutet es, zwei Aktien mehr als die Spieler/in zu haben.



GLOCKENRANGFOLGE

Die Glockenrangfolge legt die Reihenfolge der Orte fest, auf die das Automaton versucht, seine Glocken zu setzen. Dieser variieren für jede Karriere. Das Automaton wird versuchen, die größte verfügbare Glocke auf den Ort zu setzen, der zuerst in der Glockenrangfolge steht und wo es noch keine Glocke gesetzt hat oder wo sich eine kleinere Glocke der Spieler/in befindet und diese durch eine größere Glocke des Automaton ersetzt werden kann. Diese Regel kann jedoch ausgesetzt werden, wenn das Automaton durch das Platzieren einer Glocke eine andere Aktion zu erfüllen versucht.

Beispiel

Das Automaton versucht 2 Lagerplätze zu bekommen. Du als Spieler/in hast bereits einen **Arbeiter** am Ort 10 platziert, was der gewöhnliche Weg ist, um das Lager zu erweitern. Doch das Automaton kann einen **Arbeiter** auf den Ort 6 setzen, um dann eine Glocke auf Ort 10 zu setzen und so das Lagerhaus freizuschalten. Dies ist möglich, obwohl Ort 10 nicht in der Glockenrangfolge der Karriereprioritätenkarte des Automaton auftaucht.



NUTZEN DER GLOCKEN-BONI

Die meisten Glocken-Boni und ihre Effekte werden ausgeführt, ohne dass eine Entscheidung seitens des Automaton nötig wäre. Die einzige Ausnahme betrifft den Ort 12, wenn das Automaton dort eine Glocke platziert hat und nun drei EIC-Schiffplättchen ziehen darf. Das Automaton entscheidet nach folgenden Regeln, welches der drei wieder in den Beutel kommt:

1. Besitzt das Automaton Aktien, wird das EIC-Schiff zurückgelegt, das für den höchsten Aktienpreis in dieser Runde sorgen würde.
2. Besitzt das Automaton keine Aktien, wird das EIC-Schiff zurückgelegt, das für den niedrigsten Aktienpreis in dieser Runde sorgen würde. Falls dafür 2 Schiffe in Frage kämen, kommt das wertvollere Schiff zurück in den Beutel. (siehe **Wert**).
3. Besitzt das Automaton keine Aktien, hat aber einen **Arbeiter** am Ort 12, wird das Schiff mit dem niedrigsten Wert zurück in den Beutel gelegt. Bei einem Gleichstand, kommt das EIC-Schiff in den Beutel, das den niedrigsten Aktienpreis in dieser Runde auslösen würde.

AKTIEN

Hier wird angegeben, zu welchen Bedingungen das Automaton Aktien kauft und verkauft. Das Automaton kauft nur dann Aktien, wenn sie innerhalb seiner Einkaufsspanne liegen und verkauft nur, wenn der Preis innerhalb der Verkaufsspanne liegt. Diese Beschränkung gilt nicht für die Phase der **Letzten 2 Runden**.

SPIELEND

Das Spielende wird regulär abgewickelt. Besitzt das Automaton Aktien, wird es diese nur verkaufen, wenn sich der **SP-Verlust** durch zu erhaltendes **Gold** rechnet (z.B. um am Ende **5 SP** für das meiste **Gold** zu erhalten). Hat es mehr Aktien als die Spieler/in, wird es versuchen, die Führung zu erhalten und stets 1 Aktie mehr zu besitzen.



GLOSSAR DER VERWENDETEN BEGRIFFE



Dieses Symbol bedeutet, dass das Automaton zunächst die Gebundenheiten und anschließend das Lager prüfen muss.

Aktien kaufen/verkaufen
Kaufe oder verkaufe das Maximum an Aktien am Ort 11.

Aktien verkaufen

Verkaufe Aktien innerhalb der Verkaufsspanne. Hat das Automaton mehr Aktien als die Spieler/in, verkauft es nur so viele Aktien, dass es trotzdem weiterhin in Führung bleibt, d.h., mindestens 1 Aktie mehr als die Spieler/in besitzt. Während der letzten 2 Runden des Spiels verkauft das Automaton nur, wenn es weniger Aktien als die Spieler/in besitzt und es für das Automaton nicht mehr möglich ist, diesen Rückstand aufzuholen.

5. Aktie erwerben
Führe die Aktion **Maximum an Aktien kaufen** durch, so

dass das Automaton 5 Aktien besitzt. Es können Umstände eintreten, in denen das Automaton seine Aktien in einem Zug von 4 auf 6/7 steigern kann. Damit ist dieses Ziel erfüllt.

Arbeiter rekrutieren

Führe die Aktion **Arbeiter rekrutieren** am Ort 15 durch. Ist dies nicht möglich, führe die Aktion **Frachtauftrag erfüllen** an Ort 14 durch, um eine Spezialfracht **Erhalte Arbeiter** zu erfüllen, sofern möglich.

3. Arbeiter rekrutieren
Führe die Aktion **Arbeiter rekrutieren** durch, so dass das Automaton 3 Arbeiter hat. Ist dies nicht möglich,

verfolge die Spezialfrachtaktion **Arbeiter rekrutieren** an Ort 14, sofern möglich.

4. Arbeiter rekrutieren
Führe die Aktion

Arbeiter erhalten durch, so dass das Automaton 4 Arbeiter hat. Ist dies nicht möglich, verfolge die Spezialfrachtaktion **Arbeiter rekrutieren** an Ort 14, sofern möglich.

Bedarfe

Bedarfe sind **Ressourcenwürfel** oder **Gold**, die zur Erfüllung einer verfolgten Aktion benötigen werden. Das

Automaton wird versuchen, diese Bedarfe zu erfüllen, aber nicht überzuerfüllen.

Beispiel

Das Automaton hat einen **Arbeiter** auf Ort 14 gesetzt und verfolgt das Ziel, einen Frachtauftrag zu erfüllen, der **2 Zitronen** erfordert. Das Automaton setzt einen **Arbeiter** auf Ort 1, wo es nur die benötigten **2 Zitronen** erwerben wird, obwohl es auch ausreichend Platz und **Gold** für 3 hätte.



Das Automaton wird stets an dem Ort seine Bedarfe decken, an dem die **Ressourcen** am wenigsten **Gold** kosten. Im Falle eines Gleichstands wählt es den Ort mit der niedrigsten Nummer. Sind zwei **Ressourcen**, die beide den Bedarf erfüllen würden, am gleichen Ort zum gleichen Preis erhältlich, wählt das Automaton die mit dem höheren Wert, um sie der Spieler/in vorzuenthalten.

Beispiel

Das Automaton hat einen **Arbeiter** auf den Ort 15 gesetzt und hat einen Bedarf an 2 beliebigen **Ressourcenwürfeln**. Ort 1 verfügt über **2 Zitronen** zum Preis von 2 **Gold**, aber an Ort 13 gibt es **1 Zitrone** für 0 und eine für 1 **Gold** sowie einen **Ziegel** für 1 **Gold**. Das Automaton setzt also einen **Arbeiter** auf Ort 13. Und sobald der Ort aktiviert wird, wählt es die **Zitrone** für 0 und den **Ziegel**, da der **Ziegel** einen höheren Wert besitzt.



Darlehen vergeben

Wähle die höchste Darlehensaktion an Ort 4, sofern möglich, um ein Darlehen zu vergeben. Ist dies nicht möglich, wähle die Aktion an Ort 14, um eine Spezialfracht mit einem Darlehen Stufe I oder Stufe II zu erfüllen, sofern möglich.

2 Erfülle 2 Frachtaufträge
Verfolge die Aktion **Frachtauftrag erfüllen** am Ort 14, bis das Automaton 2 Frachtaufträge erfüllt hat.

Erlange Gold
In der vorletzten Runde des Spiels wird das Automaton Aktionen durchführen, die ihm so viel **Gold** wie möglich einbringen, indem es:

a) einen Frachtauftrag erfüllt, der **Gold** einbringt (davor die nötigen **Ressourcen** kaufen); oder

b) wenn das erfüllen eines Frachtauftrags nicht möglich ist, es **Ressourcenwürfel** am Ort 7 verkauft, die entweder zum Start der Runde noch im Lager sind oder die das Automaton an den Orten 1,3 oder 5 erwerben kann.

c) wenn an Ort 7 keine **Ressourcen** verkauft werden können, es einen **Arbeiter** am Ort 2 oder alternativ an Ort 8 platziert.

Frachtauftrag erfüllen

Nutze **Ressourcen**, um einen Frachtauftrag am Ort 14 zu erfüllen. Bei der Auswahl einer Fracht wird zunächst eine Spezialfracht priorisiert, sofern möglich. (Eine Fracht, die nicht über **SP** oder **Gold** definiert ist. Gibt es mehr als seine Spezialfracht, wähle die am weitesten rechts liegende.) Andernfalls erfülle die wertvollste Fracht, also die mit dem höchsten **Goldwert**. Bevor die letzten 2 Runden anbrechen, setze einen **SP** mit dem Wert von 2 **Gold** an, wenn der Wert der Frachten mit **SP** ermittelt wird. (**Gold** hat Nutzen im Spiel). In den beiden letzten Runden wird ein **SP** mit 5 **Gold** gleichgesetzt.

Gebundene Ressourcen

Gebundene **Ressourcen** sind **Ressourcenwürfel** und **Gold**, die für die Erfüllung einer Zielpriorität gebraucht werden. Das Automaton wird diese **Ressourcen** nicht verkaufen und das **Gold** nicht verwenden, um irgendetwas anderes als das angestrebte Ziel zu erfüllen.

Freie **Ressourcen** sind diejenigen, die nicht gebraucht werden, um das momentan verfolgte Ziel des Automaton zu erfüllen.

Gebundenheit prüfen

Prüfe, ob und welche Ressourcenwürfel und/oder **Gold** des Automaton Gebundene **Ressourcen** sind. Diese **Ressourcen** und/oder **Gold** sind somit für Zielprioritäten erforderlich.



1 Glocke platzieren
Führe die Aktion **Größte Glocke setzen** am Ort 6 durch, so dass das Automaton 1 Glocke gesetzt hat.



Glocke platzieren
Führe die Aktion **Größte Glocke setzen** am Ort 6 durch.

Gold erhalten

Ort 2 - Nimm 4 **Gold**.

Ort 8 - Bei weniger als 10 **Gold** im Besitz, nimm 3 **Gold**. Andernfalls erhalte 2 **SP**.

Größte Glocke platzieren

Setze die größte verfügbare Glocke gemäß der Karrieren-Glockenrangfolge.

Größtes Darlehen vergeben

Vergebe das größtmögliche Darlehen.



In EIC investieren
Führe die Investieren-Aktion an Ort 12 durch und setze einen **Arbeiter** auf das linke Feld, sofern dies frei ist. Ist dieses Feld bereits besetzt, setzt das Automaton nur einen **Arbeiter** auf das teurere, rechte Feld, wenn es zu diesem Zeitpunkt eine Glocke an diesem Ort hat oder die letzten beiden Runden bereits angebrochen sind.

In Führung bleiben bei...

Jede Karriere hat ihren eigenen Bereich, in dem die Führung errungen oder aufrechterhalten werden soll. Aufrechterhalten bedeutet, dass, wenn die Spieler/in eine Aktion durchführt, die dazu führen würde, dass sie in diesem Bereich aufholt, das Automaton, wenn möglich, eine Aktion durchführt, die ihm erlaubt, seine Führung zu erhalten.



Karte ziehen
Sollte beim Prüfen der Karriereprioritätenkarte keine der Aktionen Sinn machen oder möglich sein, zieht das Automaton eine zufällige Ortsaktivierungskarte. Diese Karten sind unterteilt in eine obere und untere Hälfte.

Hat das Automaton mehr als 5 **Gold**, setzt es auf einen der oben gelisteten Orte, der in diesem Moment für eine Aktion Sinn macht. Ist dies nicht der Fall, bewegt es sich gegen den Uhrzeigersinn aufsteigend in den Orten weiter. Erreicht es Ort 16, geht es weiter



zum Ort 1, falls erforderlich. So lange, bis ein Ort gefunden wird, an dem die Aktion möglich ist. Dann setzt es einen **Arbeiter** dort.

Hat das Automaton weniger als **5 Gold**, setzt es auf Ort 8, falls das blaue Feld verfügbar ist. Ist dies nicht der Fall, setzt es auf Ort 2. Ist dies ebenfalls nicht möglich, setzt es auf ein normales Feld am Ort 8, um **Gold** zu erhalten.

Prüfe nun ein weiteres Mal die Karriereprioritätenkarte, um zu beurteilen, ob diese Aktion, eine Zielpriorität möglich und vorrangig macht. (Prüfe vor allem die Zeile **Lager prüfen**)

Lager erweitern

Kaufe die nächste Lagererweiterung an Ort 10. Wenn das Automaton ein Schiff erworben hat, wird es keine weitere Lagererweiterung verfolgen (Lagerhaus).

2. Lagerplatz erwerben

Führe die Aktion **Lager erweitern** durch, so dass das Automaton 2 Lagerplätze hat.

3. Lagerplatz erwerben

Führe die Aktion **Lager erweitern** durch, so dass das Automaton 3 Lagerplätze hat. Es können Umstände eintreten, in denen das Automaton sein Lager in einem Zug von 2 auf 4 erweitern kann. Damit ist dieses Ziel erfüllt.

Lager prüfen

1. Ist genügend Lagerplatz für zu erwartende **Ressourcen** in dieser Runde vorhanden? Falls nicht, erweitere das Lager, sofern möglich.

2. Gibt es im Lager **Ressourcenwürfel**, die keine Gebundenen **Ressourcen** sind? Falls ja, erfülle einen Frachtauftrag, sofern möglich, oder verkaufe zum besten Preis.

Maximum kaufen

Kaufe das Maximum an **Ressourcen**, die erworben und gelagert werden können.

Maximum mit Profitorientierung kaufen

Kaufe das Maximum an **Ressourcen**, die erworben und gelagert werden können – unter Berücksichtigung, wie hoch der Profit dieses Erwerbs ausfällt. Kaufe die Kombination, die den höchsten Profit beim Wiederverkauf am Ort 7 erzielen würde.

12

Maximum an Aktien kaufen

Kaufe mindestens 2 Aktien, wenn sie innerhalb in der Einkaufsspanne liegen (das Automaton kauft 3, wenn möglich). Diese Aktion ist nur möglich, wenn mindestens 2 Aktien gekauft werden können.

Schiffswechsel

Dies ist der Moment, wenn das Schiffsplättchen aufgedeckt wird und die EIC-Schiffe und der Preismarker getauscht werden.

Erlange Siegpunkte (SP)

In der letzten Runde wird das Automaton versuchen, so viele zusätzliche **SP** wie möglich zu erhalten, indem es:

- a) einen Frachtauftrag erfüllt, der **SP** einbringt (davor die nötigen **Ressourcen** kaufen); oder
- b) wenn das Erfüllen eines Frachtauftrags nicht möglich ist, es **Ressourcenwürfel** kauft und diese entweder behält, um sie zum Spielende zu werten oder diese an Ort 7 verkauft, wenn das Weiterrücken auf der Transaktionsleiste mehr **SP** einbringt; oder
- c) wenn das Automaton nicht genügend **Gold** hat, um **Ressourcenwürfel** zu kaufen, es Ort 8 wählt, um **SP** zu erhalten.

Stimmen kaufen

Setze einen **Arbeiter** auf das linke **Arbeiterfeld** des Orts 16, um eine Stimme für **4 Gold** zu kaufen. Hat die Spieler/in dieses Feld bereits besetzt, setze keinen **Arbeiter** auf das nächste Feld (**6 Gold**), es sei denn, das Automaton hat entweder eine Glocke am Ort 16 oder die Spielphase der letzten 2 Runden ist eingetreten.

Spielende-Boni prüfen

Überprüfe jeden der Spielende-Boni abgesehen von **Gold** (Stimmen, EIC-Schiffe, Aktien, Fracht, Darlehen und Position auf der Transaktionsleiste).

Bewerte dann, ob es für das Automaton in dieser Runde möglich ist, in einem der betroffenen Bereiche in Führung zu gehen. Gibt es mehr als eine Möglichkeit, versucht es in so vielen Bereichen wie möglich in Führung zu gehen, mit dem geringst möglichen Einsatz von **Gold**, **Ressourcen** und Aktionen (in dieser Reihenfolge).

Bewerte nun, ob es für das Automaton in dieser Runde möglich ist, in einem

der Bereiche mit der Spieler/in gleichzuziehen. Gibt es mehrere Bereiche, zieht es in so vielen Bereichen wie möglich gleich, mit dem geringstmöglichen und aktionen Einsatz von **Gold** und/oder **Ressourcen** (in dieser Reihenfolge). Zuletzt versucht das Automaton nach denselben Prinzipien in jedem Bereich, den es bereits anführt, in Führung zu bleiben.

Wertvollstes Schiff auswählen

Wenn das Automaton ein EIC-Schiffsplättchen wählt, wählt es in folgender Reihenfolge aus:

1. Graue (jede Farbe) **Ressourcenwürfel**
2. Pfanne (Schwarz)
3. Pfannkuchen (Braun)
4. **3 Gold**
5. **Ziegel** (Rot)
6. **Zitrone** (Gelb)
7. Wertvollstes, einmaliges Schiffsplättchen
8. Gesunkenes Schiff

Das Wertvollste bedeutet hier den höchsten **Goldwert** oder die höchste Wertsumme der **Ressourcenwürfel**. Bei Gleichstand zählt **Gold** vor **Ressourcenwürfel**.

Wert

Der **Goldwert** eines **Ressourcenwürfels** ist der höchste Verkaufspreis für diese **Ressource** am Ort 7.

Der Wert in **SP** wird folgendermaßen berechnet:

Jede **Zitrone** = **1 SP** jeder Ziegel = **1 SP**
jeder Pfannkuchen = **2 SP** jede Pfanne = **2 SP**
5 Gold = **1 SP**

Zum besten Preis kaufen/verkaufen

Verkaufe zum besten Preis. Hast Du keine ungebundenen **Ressourcen**, führe zuerst **Maximum zum besten Preis kaufen** durch.

Zum besten Preis verkaufen

Verkaufe das Maximum an ungebundenen **Ressourcen** zum besten Preis.



HERE COMES A CANDLE

Diese Erweiterung führt Ereignisse von unterschiedlicher Dauer ein. Sie kann im Basisspiel mit der *And here comes a Chopper* - Erweiterung kombiniert oder auch allein gespielt werden, aber nicht in Kombination mit der Solo-Variante.

SPIELAUFBAU



1 EREIGNISKARTEN

Sortiert die Ereigniskarten nach Typ 1 und Typ 2.

Mischt beide Stapel und legt sie verdeckt zum Spielplan.

2 KERZENKARTEN

Legt die vier Kerzenkarten als verdeckten Stapel zu den Ereigniskarten.

SPIELABLAUF

Deckt die erste Ereigniskarte des Typ 1-Stapels auf, lest den Text vor und legt sie dann für alle gut sichtbar zum Spielplan.

Das Ereignis dauert so viele Runden, wie es neben der Kerze auf der Karte angegeben ist. Steht dort eine 1, dauert das Ereignis genau eine Runde. Am Ende der Ereignisdauer, wird die Karte nach der Rundenendphase abgelegt und eine neue gezogen.

Manche Ereignisse sind variabel in ihrer Dauer, z.B. 1-2, 1-3 oder 1-4 Runden. Bilde einen Stapel von Kerzenkarten, der die ausgeblasene Kerze beinhaltet und so viele brennende Kerzen wie in der Tabelle angegeben.

Mischt den Stapel und legt ihn verdeckt zur Ereigniskarte.

Am Ende der Ereignisdauer und nachdem das Rundenende durchgeführt wurde, dreht die oberste Kerzenkarte um. Zeigt sie eine brennende Kerze, bleibt das Ereignis weiter im Spiel. Zeigt es die ausgeblasene Kerze, legt das Ereignis ab und zieht ein neues. Nach dem Schiffswechsel kommen die Ereignisse Typ II zum Einsatz.



Vier der Ereigniskarten verändern Preise oder ermöglichen zusätzliche Felder auf dem Spielbrett für **Arbeiter**. Nutzt die Abdeckteile, um die Preisänderungen anzuzeigen, wenn diese Ereignisse eintreten. Zieht ihr das Ereignis

Tischler haben freie Kapazitäten platziert das Abdeckteil auf die rechte Seite der **Arbeitereinsatzfelder** am Ort 10 (Aldgate).



Die Lagerhausmarker kommen bei *Lagerhäuser zum Verkauf* zum Einsatz. Wird dieses Ereignis gezogen, nehmt die Lagerhausmarker und platziert sie nahe der Spielfeld. Platziert die abgebildeten Würfel. Diese bekommt man, wenn man die Lagerhäuser auswählt.

14

AND HERE COMES A CHOPPER

Diese Erweiterung beinhaltet Missionen, die ihr versuchen könnt zu erfüllen – entweder zum Schiffswechsel (Mitte des Spiels) oder zum Ende des Spiels. Sie kann im Basisspiel mit der *Here comes a candle* - Erweiterung kombiniert oder auch allein gespielt werden, aber nicht in Kombination mit der Solo-Variante.

Das Spiel mit der Erweiterung folgt den normalen Regeln mit den folgenden Ergänzungen:

SPIELAUFBAU



Sortiert die Missionskarten in Typ 1 und Typ 2.

Mischt die Typ 1-Karten und teilt an alle Mitspielenden 2 verdeckt aus.

Mischt die Typ 2-Karten und teilt an alle Mitspielenden 2 verdeckt aus.

Alle sehen sich ihre Missionskarten an und legen eine vom Typ 1 wieder zurück in die Schachtel.

SPIELABLAUF

Die verbleibende Typ 1-Karte gibt die Mission vor, die ihr bis zum *Schiffswechsel* erfüllt haben müsst, aber geheim bleibt.

Sobald der *Schiffswechsel* ausgelöst wird, decken alle ihre Typ 1-Missionen auf. Wurde das Ziel erfüllt, dürft ihr die Karte behalten. Sie wertet **6 SP** zum Spielende. Wurde die Mission nicht erfüllt, kommt die Karte zurück in die Schachtel.

Dann entscheiden alle, welche Typ 2-Karte sie behalten möchten, die andere kommt zurück in die Box.

Zum Spielende, noch vor der Wertung, deckt ihr eure Missionen auf. Wurde eine Mission vollends erfüllt, wertet die Karte **12 SP**, wurde sie zum Teil erfüllt, wertet sie **6 SP**.

Alle **SP** von Missionskarten werden zum Spielende in der letzten Zeile auf dem Wertungsblock verzeichnet.

IMPRESSUM

Spieldesign Richard Denning
Illustration Andree Schneider
Logo Andree Schneider
Grafikdesign Akha Hulzebos
Layout Akha Hulzebos
Spielregel-Layout Akha Hulzebos
Deutsche Übersetzung Stefanie D Kuschill

© Das Spieldesign ist Copyright von Medusa Games 2025

16 Boldmere Drive, Sutton Coldfield, B735ES.
www.medusagames.co.uk

15