

# DIE WEINHÄNDLER

Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren  
von Dominique Ehrhard  
Spieldauer: ca. 50 Minuten  
PIATNIK Spiel Nr. 640322  
© by PIATNIK, Wien  
© Copyright für die Spielanleitung: Knut-Michael Wolf



*Die Loire - malerischer Fluß im Herzen Frankreichs. 300 Schlösser säumen die Ufer und machen die Region heute zu einem beliebten Reiseziel.*

*In der Vergangenheit war die Loire lange Zeit eine der wichtigsten Wasserstraßen des Landes. Importe aus Übersee, Baumwolle, Kaffee, Gewürze, Seide, wurden von Nantes aus flussaufwärts ins Landesinnere gebracht. Im Gegenzug fanden die Erzeugnisse der Region, Getreide, Geflügel und besonders die berühmten Weine, über die Loire ihren Weg nach Nantes. Doch die Weinhändler hatten auch manchmal Pech. Dann kippte der Wein infolge der Hitze und der langen Reisedauer um und konnte nur noch zu Essig verarbeitet werden, eine Entwicklung, die aus Orleans die Hauptstadt der Essigproduktion machte.*

*Mit Beginn des 19. Jahrhunderts tauchten die ersten Dampfschiffe auf dem Fluß auf. Sie wurden von großen, seitlich angebrachten Ruderrädern angetrieben. Die große Antriebsmaschine und die dafür notwendigen Kohlevorräte machten die Boote sehr schwer. Damit sie in den flachen Gewässern trotzdem nur wenig Tiefgang brauchten, wurden sie sehr lang gebaut und waren deshalb nicht besonders stabil. Nachdem die beiden ersten Schiffe explodiert waren, verlieh man ihnen das Prädikat "non-explosible", um die Reisenden in Sicherheit zu wiegen. Die Dampfer transportierten bis zu 200 Tonnen Fracht und 250 Passagiere.*

*Der Beruf des Bootsmannes war nicht einfach. Die Manöver, um die Schiffe die zahlreichen engen Brücken passieren zu lassen, verlangten viel Kraft. Es waren streitlustige Kerle, die diesen Beruf ausübten; gleichzeitig aber waren sie fromm und baten den Hl. Nicolas um seinen Schutz.*

*Dieses Spiel führt uns zurück in die Zeit der Raddampfer auf der Loire.*

## **SPIELMATERIAL**

- 1 Spielplan
- 6 Raddampfer
- 108 Spielkarten:
  - Passagiere
  - Weinfässer
  - Heizer (mit den Werten 1-3)
  - Bootsmänner
  - Angler
  - Explosion
  - Sonne
- 1 Spielfigur für den Startspieler
- Spielgeld in Münzen zu 1, 2, 5, 10 Louis d'Or.



## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Sie fahren mit Ihrem Raddampfer die Loire flussauf- und -abwärts. Durch den Transport von Passagieren und Weinfässern füllen Sie Ihre Kasse mit Louis d'Or, der Währung der damaligen Zeit. Je mehr Heizer Sie anheuern, desto weiter fährt Ihr Schiff. Je mehr Bootsmänner Sie haben, desto besser können Sie sich gegen Ihre Konkurrenten durchsetzen, wenn Sie einen Anlegeplatz am Ufer ansteuern.

Ziel des Spiels ist, durch den Transport von Passagieren und Weinfässern die meisten Louis d'Or einzunehmen.

**Wer durch den Transport von Passagieren und Weinfässern die meisten Louis d'Or verdient, gewinnt das Spiel.**

## SPIELVORBEREITUNG

Legen Sie den **Spielplan** auf den Tisch. Er zeigt die Loire von Orleans bis zur Mündung in Nantes.

Jeder Abschnitt des Flusses zwischen zwei Brücken ist ein **Spielfeld**. Jedes Spielfeld hat eine **Anlegestelle**, das zu einer **Stadt** gehört; Nantes hat zwei Anlegestellen.

*Die Städte sind mit Buchstaben "durchnummeriert", damit Sie sie auf dem Spielplan schneller finden.*

Jeder Spieler wählt einen **Raddampfer** und stellt ihn an eine freie Anlegestelle einer beliebigen Stadt (außer Nantes). Der Bug des Schiffes zeigt **flussabwärts**, also in Fahrtrichtung Nantes.

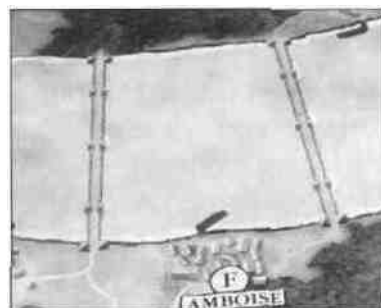
**Wichtig:** Achten Sie immer auf die Fahrtrichtung! Die Raddampfer können nur vorwärts fahren. Gewendet wird nur in Orleans und Nantes.

Während des Spiels können auf einem Feld mehrere Dampfer stehen; eine **Anlegestelle** hat aber immer nur Platz für **einen** Dampfer. Stehen weitere Dampfer auf demselben Feld, bleiben sie in der Flussmitte liegen.

Wenn Sie sich nicht einigen können, wer wo starten darf, beginnt der jüngste Spieler und die übrigen folgen im Uhrzeigersinn. Alle Startorte haben die gleichen Chancen.

Sortieren Sie die **Spielkarten**:

- Alle Passagiere, Weinfässer und Sonnekarten werden zunächst beiseite gelegt (das sind alle Karten mit einem Rahmen auf der Bildseite).



**Stellen Sie Ihren Raddampfer an eine beliebige Anlegestelle; Fahrtrichtung: Nantes**

**Jede Anlegestelle hat nur Platz für einen Dampfer**

**Spielkarten sortieren:**

**Karten ohne Bildrahmen mischen, jedem Spieler 5 Karten austeilen;**

- Die übrigen Karten (Heizer, Bootsmänner, Angler, Explosionen) werden gut gemischt, dann an jeden Spieler verdeckt 5 Karten ausgeteilt. Jeder nimmt seine Karten auf die Hand.
- Die restlichen Karten werden mit den zuvor aussortierten wieder zusammengemischt (sehr gut mischen!) und verdeckt als Zugstapel neben den Spielplan gelegt.

**restliche Karten mit allen übrigen zusammenmischen und als Zugstapel in die Tischmitte legen.**

Im Verlauf des Spiels entsteht neben diesem Zugstapel ein offener Ablagestapel mit den ausgespielten Karten.

Der jüngste Spieler wird **Startspieler** und erhält die Spielfigur.

**Jüngster Spieler ist Startspieler.**

*Der Startspieler bringt zu Beginn einer Runde neue Karten ins Spiel und ist in jeder Phase als Erster an der Reihe, die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.*

*Am Ende der Runde gibt der Startspieler die Spielfigur an den Mitspieler zu seiner Linken weiter, der in der nächsten Runde Startspieler ist.*

## **SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK**

Jede Spielrunde besteht aus 3 Phasen, die nacheinander gespielt werden:

- 1. Der Startspieler bringt neue Karten ins Spiel.**
- 2. Alle Spieler spielen der Reihe nach Karten aus und setzen anschließend ihren Raddampfer in Bewegung.**
- 3. Raddampfer an Anlegestellen laden Passagiere und Weinfässer ein und aus und kassieren Einnahmen für Ihre Fracht.**

**Wichtig:** Erst wenn **alle** Spieler eine Phase beendet haben, beginnt die nächste Spielphase.

Nach der 3. Phase übergibt der Startspieler seine Spielfigur an seinen linken Nachbarn und eine neue Spielrunde beginnt.

## **PHASE 1: NEUE KARTEN INS SPIEL BRINGEN**

Der Startspieler deckt je nach Spielerzahl unterschiedlich viele Karten vom verdeckten Stapel auf:

- bei 3 Spielern 12 Karten
- bei 4 Spielern 14 Karten
- bei 5 Spielern 16 Karten
- bei 6 Spielern 18 Karten

Die Karten werden als Auslage offen nebeneinander auf den Tisch gelegt.

**Der Startspieler deckt Karten vom Stapel auf und legt sie offen aus.**

**Spieltipp:** Zählen Sie erst die entsprechende Anzahl Karten ab und legen Sie sie dann auf den Tisch.

Sollten die Karten nicht ausreichen, wird der Ablagestapel gut durchgemischt und als neuer Zugstapel verwendet.

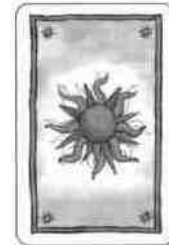
### Liegt in der Auslage eine Sonnenkarte?

Dann verdirbt die Sonne den Wein, der an den Anlegestellen auf den Transport wartet:

Alle Weinkarten, die neben dem Spielplan an Anlegestellen liegen, kommen auf den Ablagestapel. Das gilt nicht für Wein, der erst in dieser Runde aufgedeckt wurde oder der gerade auf einem Raddampfer transportiert wird.

*In der ersten Runde richtet die Sonnenkarte keinen Schaden an, da an den Anlegestellen noch keine Weinkarte liegt.*

Die Sonnenkarte wird auf den Ablagestapel gelegt. Sollte in dieser Runde auch die zweite Sonnenkarte in der Auslage liegen, kommt sie ohne Auswirkung auf den Ablagestapel.



**Sonne verdirbt Wein:**

**Alle Weinkarten werden von den Anlegestellen auf den Ablagestapel gelegt.**

### Liegen in der Auslage Passagiere und Weinfässer?

Dann werden sie offen neben den Spielplan an die Anlegestelle ihres Abfahrtortes gelegt.

*Jede Karte nennt Abfahrts- und Zielort. Nur am Abfahrtsort können diese Karten auf ein Schiff "geladen" werden, nur am Zielort können sie es verlassen. Sie können aber beliebig lange an Bord bleiben.*

*Nach der Ankunft wird der Fahrpreis gezahlt, wenn die Karte das Schiff verläßt. Auf den Passagierkarten ist der Preis abgebildet (1 oder 2 Louis d'Or). Weinfässer, die immer nach Nantes gebracht werden müssen, bringen dort 1 oder 2 Louis d'Or, je nachdem an welcher der beiden Anlegestellen der Raddampfer anlegt.*

*Werden mehrere Karten für denselben Abfahrtsort aufgedeckt, so legt man sie in beliebiger Reihenfolge und etwas versetzt übereinander, so dass die darunter liegenden Karten erkennbar sind.*

**Passagiere und Weinfässer an ihre Abfahrtsorte legen**



← Zielort

← Fahrpreis

← Abfahrtsort



Die übrigen Karten der Auslage (**Heizer, Bootsmann, Angler, Explosion**) werden nun an die Spieler verteilt. Angefangen beim Startspieler nimmt jeder Spieler der Reihe nach eine Karte aus der Auslage auf die Hand - so lange, bis alle Karten verteilt sind.

*Bei der Verteilung erhalten einige Spieler manchmal eine Karte mehr als die anderen - ein wenig Glück ist halt im Spiel.*

*Welche Bedeutung die Karten haben, erklären wir Ihnen in Phase 2 des Spiels. Einen ersten Überblick finden Sie auf der Rückseite dieser Spielanleitung.*

**Übrige Karten aus der Auslage verteilen: Der Reihe nach nehmen die Spieler Karte für Karte auf die Hand.**

## **PHASE 2: KARTEN AUSSPIELEN UND RADDAMPFER ZIEHEN**

**In dieser Phase spielen Sie zunächst Karten aus, um für die bevorstehende Fahrt gerüstet zu sein; danach setzen Sie Ihren Raddampfer in Bewegung.**

**Erst Karten ausspielen...,**

Angefangen beim Startspieler spielt jeder der Reihe nach eine erste Karte aus und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Nach der ersten können Sie eine zweite Karte ausspielen, im nächsten Durchgang eine dritte usw.

*Jeder Spieler kann so viele Karten ausspielen, wie es ihm vorteilhaft erscheint. Die Karten kommen offen nebeneinander auf den Tisch, so dass stets erkennbar ist, wer welche Karten ausgespielt hat.*

Wenn Sie wieder an der Reihe sind und keine weitere Karte ausspielen wollen oder können, ziehen Sie Ihren Raddampfer. **Sobald Sie den Dampfer bewegt haben, dürfen Sie in der laufenden Runde keine Karten mehr spielen.**

**...dann Raddampfer ziehen**

*Die anderen Spieler können trotzdem weiterhin Karten ausspielen. Wenn nur noch ein Spieler übrig bleibt, kann dieser beliebige viele Karten hintereinander ausspielen, bevor auch er seinen Raddampfer bewegt.*

## DIE BEDEUTUNG DER KARTEN:

### Heizer

Die Heizer bewegen die Raddampfer vorwärts, die Zahl auf der Karte nennt die Anzahl der Felder. Werden mehrere Heizerkarten gespielt, so werden alle Werte addiert und das Schiff zieht (ohne Zwischenstopp!) um die Gesamtzahl Felder vorwärts.

Der Raddampfer muß immer genau so weit gezogen werden, wie die ausgespielten Heizerkarten erlauben, Sie können nicht auf Bewegungspunkte verzichten oder sie für die nächste Runde aufsparen.

***Beispiel:** Ihr Dampfer steht in Orleans, Sie haben die Heizerkarten 1, 2, 2 ausgespielt. Ihr Schiff muß 5 Felder fahren, die Fahrt endet (ohne Zwischenstopp) in Angers.*



**Heizer bewegen den Raddampfer so viele Felder vorwärts, wie die Zahlen auf den Karten erlauben.**

### Bootsmann

Diese Karten brauchen Sie, wenn Sie mit anderen Spielern um einen Platz an einer Anlegestelle streiten.

An jedem Anlegeplatz kann nur ein Raddampfer liegen. Wenn mehrere Spieler sich darum streiten, gewinnt derjenige, der die meisten Bootsmänner ausgespielt hat.

*Wie die Bootsleute zum Einsatz kommen erklären wir Ihnen im Abschnitt "Was passiert am Ankunftsort?"*



**Bootsmänner werden beim Kampf um einen Anlegeplatz gebraucht.**

### Explosion

Diese Karte legen Sie nicht vor sich auf den Tisch, sondern auf eine bereits ausgespielte Heizerkarte eines Mitspielers. Sein Heizer wird dadurch nutzlos; Heizer- und Explosionskarte kommen sofort auf den Ablagestapel.



**Eine Explosion schaltet einen fremden Heizer aus.**

### Angler

So lange diese Karte vor Ihnen liegt, machen Sie eine "Anglerpause": Sie passen und warten ab, was Ihre Mitspieler unternehmen.

*Wer eine Anglerkarte vor sich ausgelegt hat und wieder an die Reihe kommt, braucht weder eine Karte auszuspielen noch muß er seinen Raddampfer in Gang setzen. Er sagt einfach: "Ich passe!" und der nächste Spieler ist an der Reihe. Er kann beliebig lange passen.*

Wenn Sie an der Reihe sind und nicht mehr passen wollen, legen Sie die Anglerkarte auf den Ablagestapel und spielen eine Karte aus oder bewegen Ihren Raddampfer.



**Angler verhilft zur "Anglerpause": Sie können beliebig häufig aussetzen.**

Haben alle Spieler eine Anglerkarte gespielt, muß der nächste Spieler, der am Zug ist, seine Anglerkarte auf den Ablagestapel legen und eine neue Karte spielen oder seinen Dampfer in Bewegung setzen. Wenn er eine neue Karte spielt, kann dies auch erneut eine Anglerkarte sein.

*Wenn alle Spieler bis auf einen bereits ihren Raddampfer bewegt haben, kann dieser eine keine Anglerpause mehr machen: Er kann keine neue Anglerkarte ausspielen, eine bereits ausgespielte muß er ablegen.*

## Wein

Die Weinfässer werden normalerweise nach Nantes transportiert. Sie können Wein, den Sie auf Ihren Raddampfer geladen haben, aber auch dazu benutzen, gegnerische Bootsmänner abzuwerben:

Legen Sie die Weinkarte, die auf Ihrem Raddampfer transportiert wird, auf den Ablagestapel und nehmen Sie einen Bootsmann, der vor einem Mitspieler liegt, auf die Hand. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Spieler sein Schiff in dieser Runde bereits bewegt hat.

Den abgeworbenen Bootsmann können Sie, wenn Sie wieder an die Reihe kommen, ausspielen und damit noch in derselben Runde ins Spiel bringen.



**Mit Wein gegnerischen Bootsmann abwerben**

## VOLLDAMPF VORAUSS: DIE RADDAMPFER

Sobald Sie keine Karten mehr ausspielen (wollen oder können), müssen Sie Ihren Raddampfer ziehen, wenn Sie wieder an der Reihe sind (es sei denn, Sie machen gerade eine "Anglerpause").

*Zur Erinnerung: Ein Raddampfer zieht immer um die gesamte Punktzahl der Heizerkarten vorwärts. Sie können keine Bewegungspunkte aufsparen oder darauf verzichten.*

*Der Raddampfer kann unterwegs beliebig vielen anderen Schiffen begegnen, seine Fahrt wird dadurch nicht behindert, kostet auch nicht mehr Bewegungspunkte.*

*Die Heizerkarten kommen anschließend auf den Ablagestapel.*

*Erreicht ein Dampfer das Ende des Flusses (bei Nantes oder Orleans) und es sind noch Bewegungspunkte übrig, so wendet er und fährt mit den restlichen Punkten weiter. Das Wendemanöver kostet keinen Extra-Punkt.*

**Ein Raddampfer zieht so viele Felder, wie die Zahlen auf den ausgespielten Heizerkarten vorgeben.**



**Beispiel:** Als Sie Ihren Raddampfer in Saumur starten (der Bug zeigt flussabwärts Richtung Nantes), liegen zwei Heizer mit den Werten 2 und 3 vor Ihnen auf dem Tisch.

Bis Nantes sind es nur 3 Felder, das Schiff muß aber 5 Felder fahren. Also wenden Sie in Nantes (ohne anzuhalten; das Wendemanöver kostet keinen Extrapunkt) und fahren wieder flussaufwärts. Die Fahrt endet in Angers.

Wer keine Heizerkarte ausspielt, lässt seinen Raddampfer stehen.

In diesem Fall erklären Sie, dass Sie Ihren Raddampfer 0 Felder weit ziehen, wenn Sie an die Reihe kommen und keine Karte mehr ausspielen wollen.

**Ohne Heizerkarte bleibt der Dampfer stehen**

## WAS PASSIERT AM ANKUNFTSORT?

**Ist das Feld, auf dem die Fahrt endet, leer,** so legt der Raddampfer an der Anlegestelle an.

*Ganz gleich, ob die Anlegestelle am rechten oder linken Ufer liegt, ob der Raddampfer flussauf- oder -abwärts fährt, er kann immer anlegen.*

**Wichtig:** Passagiere und Weinfässer dürfen jetzt noch nicht an Bord genommen werden bzw. das Schiff verlassen; das passiert erst in Phase 3!

**Ist das Zielfeld leer, legt der Raddampfer an der Anlegestelle an.**

**Liegt bereits ein anderer Dampfer an der Anlegestelle,** werden die Bootsmänner wichtig:

- Hat der ankommende Spieler keine Bootsmänner ausgespielt, muß sein Schiff in der Flussmitte liegen bleiben.
- Hat er Bootsmänner, der Spieler an der Anlegestelle aber nicht, so wird das Schiff von der Anlegestelle in die Flussmitte gesetzt, und das ankommende Schiff darf anlegen.
- Haben beide Spieler Bootsmänner, so legt derjenige mit der geringeren Anzahl alle seine Bootsmannkarten auf den Ablagestapel; der andere Spieler muß ebenso viele Karten ablegen. Wer noch Bootsmänner übrig behält, nimmt den Platz an der Anlegestelle ein, der andere stellt seinen Dampfer in die Flussmitte.

**Ist die Anlegestelle besetzt, entscheidet die Zahl der Bootsmänner:**

**Wer mehr Bootsmänner besitzt, kommt an den Anlegeplatz. "Verbrauchte" Bootsmänner werden abgelegt.**

**Beispiel:** Michelle kommt mit ihrem Raddampfer nach Tours und hat 3 Bootsmänner vor sich liegen. Laurents Dampfer liegt in Tours am Anlegeplatz; er hat 2 Bootsmänner ausgespielt.



*Laurent muß alle Bootsmänner ablegen, Michelle legt 2 ab und behält noch einen übrig. Damit kommt Michelles Schiff an den Anlegeplatz und Laurents in die Flussmitte.*

Haben beide Spieler gleich viele Bootsmänner, kommen alle Bootsmannkarten auf den Ablagestapel; Der Dampfer am Anlegeplatz bleibt dort liegen, das ankommende Schiff bleibt in der Flussmitte.

In Nantes gibt es zwei Anlegestellen, die unterschiedlich hohe Einnahmen für Weinfässer bringen. Der ankommende Spieler kann sich aussuchen, wo sein Dampfer anlegt. Ist eine Anlegestelle besetzt, die andere frei, so kann das ankommende Schiff dennoch die besetzte Anlegestelle ansteuern, wenn sein Spieler über Bootsmänner verfügt. Gewinnt er den Zweikampf, verlegt der andere Spieler sein Schiff an den zweiten Anlegeplatz.

*Weitere besondere Spielsituationen sind im Abschnitt "Noch Fragen?" erklärt.*

### **PHASE 3: PASSAGIERE UND WEINFÄSSER EIN- UND AUSLADEN**

**Diese Phase beginnt erst, wenn alle Schiffsbewegungen beendet sind.**

Jeder Raddampfer, der an einer Anlegestelle liegt, kann Passagiere und Weinfässer an Bord nehmen, die in dieser Stadt am Ufer warten.

*Der Besitzer des Schiffes nimmt alle Karten, die in diesem Ort neben dem Spielplan liegen, und legt sie offen vor sich auf den Tisch.*

*Jeder Raddampfer kann beliebig viele Passagiere und Weinfässer an Bord nehmen.*

Ebenso können Passagiere oder Weinfässer, die ihr Ziel erreicht haben, das Schiff verlassen.

*Legen Sie Passagier- und Weinkarten, deren Zielort mit dem Anlegeplatz Ihres Raddampfers übereinstimmt, auf den Ablagestapel und kassieren den Fahrpreis aus der Kasse:*

*Für Passagiere wird der auf der Karte genannte Fahrpreis gezahlt.*

*Beim Wein hängt der Fahrpreis von der Anlegestelle in Nantes ab. Pro Karte werden gezahlt:*

- im Norden 2 Louis d'Or
- im Süden 1 Louis d'Or

Raddampfer, die in der Flussmitte liegen, können weder Passagiere noch Wein auf- oder abladen.

**An der Anlegestelle wartende Passagiere und Weinfässer werden aufgeladen.**

**Passagiere und Weine, die das Ziel erreicht haben, werden abgeladen und bringen Einnahmen.**

*Passagiere und Wein können beliebig lange an Bord bleiben und ggf. auch an ihrem Zielort vorbeifahren. Der Fahrpreis verändert sich dadurch nicht. Erst wenn der Dampfer am Zielort anlegt, können sie von Bord gehen; erst dann erhält der Besitzer des Dampfers seine Einnahmen.*

Am Ende der 3. Phase legen Sie alle ausgespielten Bootsmänner, die Sie in dieser Runde nicht gebraucht haben, auf den Ablagestapel.

*Nur Passagiere und Weinfässer, die sich gerade an Bord Ihres Raddampfers befinden, bleiben vor Ihnen auf dem Tisch liegen. Alle anderen Karten werden abgelegt. Karten, die Sie noch auf der Hand halten, behalten Sie für die nächste Runde.*

Alle Spieler, deren Raddampfer an einer Anlegestelle liegt, schieben ihr Schiff in die Flussmitte desselben Feldes. Die Fahrtrichtung bleibt unverändert.

Der Startspieler gibt seine Spielfigur an den Spieler zur Linken weiter und eine neue Spielrunde beginnt.

**Nicht gebrauchte Bootsmänner werden abgelegt.**

**Alle Raddampfer von der Anlegestelle in die Flußmitte schieben.**

**Der nächste Spieler wird neuer Startspieler.**

## **SPIELEND**

Sobald ein Spieler **20 Louis d'Or** (oder mehr) besitzt, endet das Spiel. Die laufende Runde wird noch für alle Spieler abgerechnet. Wer die meisten Louis d'Or eingenommen hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt, wer noch die meisten Weinfässer an Bord hat.

**Das Spiel endet, wenn ein Spieler 20 Louis d'Or besitzt. Der reichste Spieler gewinnt.**

## **NOCH FRAGEN?**

Raddampfer laufen am Ende ihrer Fahrt grundsätzlich den Anlegeplatz an, selbst wenn von vornherein klar ist, dass sie den Kampf darum verlieren werden.

**Beispiel:** *Beate hat nur 1 Bootsmann ausgespielt und kommt mit ihrem Raddampfer nach Blois. Dort liegt das Schiff von Georges am Anlegeplatz, er hat 2 Bootsmänner vor sich liegen. Beate verliert 1 Bootsmann und bleibt in der Flussmitte, Georges verliert ebenfalls 1 Bootsmann, bleibt aber an der Anlegestelle, weil er noch 1 Bootsmann übrig behält.*

Wenn in Nantes beide Anlegestellen besetzt sind, kann sich ein Spieler eine davon aussuchen, wenn er mit seinem Raddampfer Nantes ansteuert und Bootsmänner an Bord hat. Gewinnt er den Kampf um den Anlegeplatz, wird das vertriebene Schiff in die Flussmitte des Nantes-Feldes gelegt.

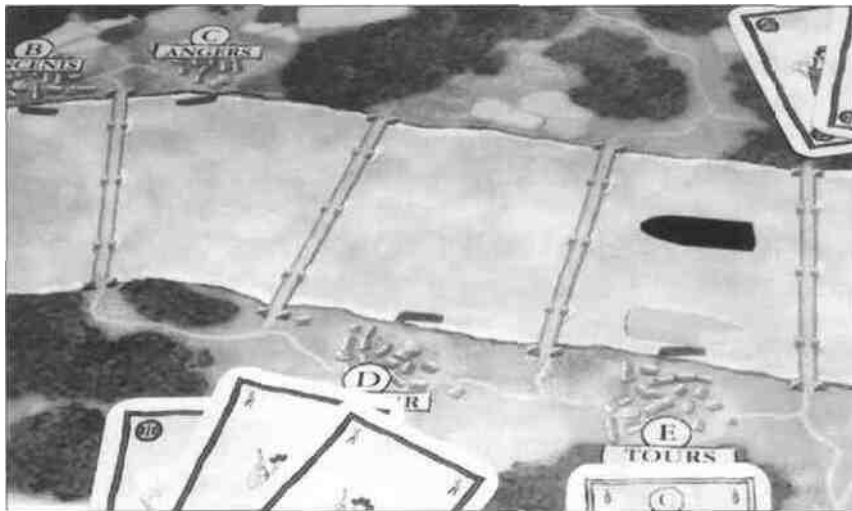
Wenn ein Spieler keine Heizerkarten ausspielt, bleibt sein Dampfer auf demselben Feld stehen. Er schiebt ihn an die Anlegestelle, wenn sie frei ist. Liegt dort bereits ein anderes Schiff, entscheidet die Anzahl der Bootsmänner, wer den Anlegeplatz besetzen darf.

### 1. Beispiel:

Michelle ist in dieser Runde mit ihrem Raddampfer nach Tours gefahren. Die Anlegestelle dort ist frei, deshalb legt sie mit ihrem Schiff an. Auf demselben Feld steht noch aus der vorherigen Runde Laurents Raddampfer. Er liegt jedoch in der Flussmitte, weil am Ende der Runde alle Schiffe in die Flussmitte geschoben wurden.

Laurent hat in dieser Runde länger Karten ausgespielt als Michelle, deshalb zieht er seinen Raddampfer erst nach ihr. Da er keine Heizerkarten ausgespielt hat, bleibt sein Schiff auf demselben Feld stehen und macht Michelle jetzt den Anlegeplatz streitig. Wer mehr Bootsmänner hat, besetzt den Anlegeplatz, der andere muß in die Flussmitte weichen.

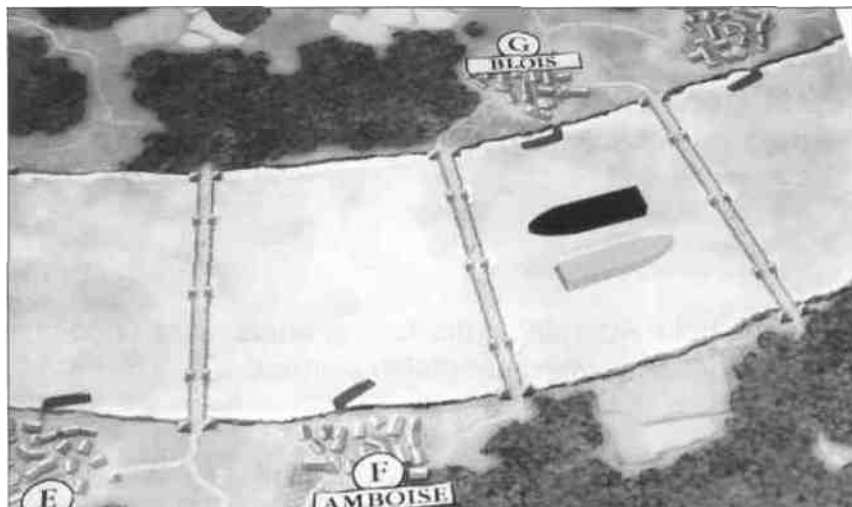
Zur Erinnerung: Selbst wenn Laurent weniger Bootsmänner hat als Michelle, muß er mit ihr um den Anlegeplatz streiten. Beide Spieler legen ihre "verbrauchten" Bootsmänner ab.



### 2. Beispiel:

Die Raddampfer von Michelle und Laurent liegen beide in der Flussmitte von Blois. Keiner von beiden spielt in dieser Runde eine Heizerkarte aus. Michelle hört eher mit dem Auspielen von Karten auf und schiebt ihr Schiff an die freie Anlegestelle von Blois.

Für Laurent ist die Situation nun dieselbe wie im 1. Beispiel: Er muß um den Platz an der Anlegestelle kämpfen.



# DIE SPIELKARTEN IM ÜBERBLICK

## Passagierkarten

Sie werden an ihren Abfahrtsort (neben dem Spielplan) gelegt. Ein Spieler, der mit seinem Raddampfer an der Anlegestelle anlegt, nimmt die Passagiere an Bord. Wenn er den Zielort erreicht und dort anlegt, gehen die Passagiere von Bord. Erst dann kassiert der Spieler den Fahrpreis von der Bank.



← Zielort  
← Fahrpreis  
← Abfahrtsort



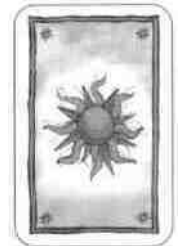
## Weinfässer

Auch sie werden (wie Passagierkarten) an ihren Abfahrtsort neben dem Spielplan gelegt. Ein Spieler, der an der Anlegestelle anlegt, nimmt die Weinfässer an Bord. Wenn er den Zielort Nantes erreicht und dort anlegt, lädt er den Wein ab und kassiert die Transportkosten von der Bank - je nach Anlegestelle 1 oder 2 Louis d'Or.

Ein Weinfass an Bord eines Raddampfers kann zum Abwerben eines fremden Bootsmannes benutzt werden.

## Sonne

Sie lässt alle Weinfässer, die am Ufer auf den Abtransport warten, verderben.



## Heizer

Er sorgt für die Bewegung der Raddampfer; die Zahl auf der Karte bestimmt, wie viele Felder der Dampfer fährt. In einer Runde können mehrere Heizerkarten gespielt werden, der Dampfer fährt dann die Gesamtsumme an Feldern vorwärts.

## Bootsmann

Bootsmänner brauchen Sie, wenn Sie mit anderen Spielern um einen Anlegeplatz streiten. An jeder Anlegestelle kann nur ein Dampfer anlegen. Wenn mehrere Spieler sich darum streiten, gewinnt, wer die meisten Bootsleute ausgespielt hat.



## Explosion

Mit dieser Karte können Sie einen gegnerischen Heizer ausschalten, so dass er das Schiff nicht mehr voran treiben kann.

## Angler

Diese Karte erlaubt, beim Ausspielen der Karten auszusetzen und abzuwarten, welche Karten Ihre Mitspieler ausspielen werden.

