

MERCHANTS COVE

ERWEITERUNG

Das Geheimversteck

Das Geheimversteck

Diese Erweiterung enthält viele Dinge, um deine Erlebnisse in Merchants Cove noch interessanter und abwechslungsreicher zu gestalten. Alle Elemente sind optional und modular; du kannst sie in beliebigen Kombinationen verwenden, um das Spiel an deine Vorlieben und die deiner Mitspieler anzupassen.

Außerdem sind für das Solospiel einerseits Herausforderungskarten enthalten, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Und andererseits gibt es ein Heft mit Solo-Szenarien, mit denen du thematische Geschichten spielen kannst, die auf eigenen Mechanismen beruhen. Viel Spaß mit dem Geheimversteck!

SPIELMATERIAL

- 12 Korruptionskarten
- 11 Schurkenkarten
- 48 Städterkarten
- 8 Schurkenwaren (grau)
- 3 Boote:
 - 1 Boot mit 2 Plätzen (2-Sitzer)
 - 2 Boote mit je 5 Plätzen (5-Sitzer)
- 8 Bootskarten
- 4 Plättchen „Hallen des Überflusses“
- 1 Plättchen „Versteck des Bösen“
- 1 Plättchen „Dracheninselfest“
- 5 Figuren:
 - 4 Gildenmeister
 - 1 Schurkenanführer
- 1 Solo-Szenarienneft
- 12 Herausforderungskarten
- ... und eine geheime Überraschung

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Hinweis: In dieser Anleitung verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Händler, Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

2.



KORRUPTIONSKARTEN

Spielvorbereitung: Mischt die 12 neuen Korruptionskarten mit den 60 bisherigen zusammen und spielt mit 72 Korruptionskarten. (Wenn ihr wollt, könnt ihr auch 12 der bisherigen Korruptionskarten, die jeweils nur genau 1 Korruptionssymbol enthalten, aus dem Spiel entfernen und mit 60 Karten spielen.)

Effekt: Die 12 neuen Korruptionskarten enthalten 2 bzw. 3 Korruptionssymbole. Zudem hat jede der neuen Karten eine Fähigkeit, die dir **jederzeit** erlaubt, diese Karte abzulegen, indem du die auf der Karte abgebildete Ware von deinem Verkaufsregal nimmst und in deinen Vorrat zurückstellst. Dies gilt nur für die Karte selbst, du kannst diese Fähigkeit nicht auf eine andere Karte anwenden.

Hausierer: Der Hausierer führt die Fähigkeit der neuen Korruptionskarten niemals aus.



SCHURKENKARTEN

Es tummeln sich einige Arten von Tunichtguten in Merchants Cove. Mit dem Öffnen des Geheimverstecks hast du eine Schar neuer Schurken freigelassen. Bevor du 1 Schurkenkarte für eine Partie auswählst, nimm dir etwas Zeit um abzuschätzen, wie die Karte sich auf das Spiel auswirkt. Manche Schurken machen das Spiel länger, andere kürzer. Einige Schurken machen das Spiel freundlicher, andere gemeiner. Wähle eine Schurkenkarte, die zu dir und deinen Mitspielern passt.

Hinweis: Die Angabe „+?“ bei „Empfohlene Städter“ bedeutet, du sollst 1 weiteres Städterkarten-Set deiner Wahl verwenden.

4. Piraten



Effekt: Immer wenn du während der Produktionsphase ein Boot auf ein Anlegerfeld stellst, erhältst du für jeden Schurken auf diesem Boot je 3 Gold.

Empfohlene Städte: Unterweltler + ?

Hausierer: Der Effekt der Piraten gilt auch für den Hausierer.

5. Der Riesenkrake



Effekt: Immer wenn du während der Produktionsphase 1 Schurken aus dem Abenteuerbeutel ziehst, legst du ihn sofort in den Beutel zurück. Nimm dann 1 Abenteuer deiner Wahl aus einem Boot, das sich noch auf See befindet, und entferne ihn aus dem Spiel.

Empfohlene Städte: Legenden + ?

Hausierer: Für das Solospiel ist der Riesenkrake nicht geeignet.

6. Geistermatrosen



Effekt: Immer wenn du während der Produktionsphase ein Boot vom Spielplan entfernst, weil die möglichen Anlegeplätze für dieses Boot alle besetzt sind, prüfe zunächst, ob sich mindestens 1 Schurke in diesem Boot befindet. Ist dies der Fall, stelle alle Kunden aus diesem Boot in den Unterschlupf anstatt in ihre Gildenhäuser.

Empfohlene Städte: Matrosen + ?

Hausierer: Der Effekt der Geistermatrosen gilt unabhängig davon, ob du oder der Hausierer ihn auslöst.

7. Graue Wanderer



Effekt: Immer wenn du während der Produktionsphase 1 Schurken aus dem Abenteuerbeutel ziehst, musst du diesen auf ein Boot stellen, in dem sich bereits mindestens 1 Schurke befindet, wenn möglich.

Empfohlene Städte: Unterweltler + ?

Hausierer: Der Effekt der Grauen Wanderer gilt auch für den Hausierer. Gibt es mehr als 1 Boot mit Schurken darin, bestimme 1 davon anhand der Positionssymbole. Gibt es keine Boote mit Schurken darin, ignoriere den Effekt der Grauen Wanderer und verwende die Positionssymbole wie üblich.

8. Plünderer



Effekt: Immer wenn du während der Produktionsphase ein Boot mit mindestens 1 Schurken darin auf ein Anlegerfeld stellst, darfst du 1 Korruptionskarte ziehen. Tust du dies, wähle 1 Städterkarte auf dem Marktplatz und führe deren Städterfähigkeit sofort aus. Lege diese Städterkarte danach unter den Städterstapel und fülle den Marktplatz wie üblich auf.

Empfohlene Städte: Künstler + ?

Hausierer: Der Hausierer führt den Effekt der Plünderer niemals aus.

9. Scharlatane



Effekt: Während der Marktphase zählt jeder Schurke an einem Anleger wie ein Kunde, der jede der Gildenfarben hat, die sich nicht an diesem

Anleger befindet. (Befinden sich mehrere Schurken am selben Anleger, gilt dies entsprechend für alle diese Schurken.)

Empfohlene Städte: Matrosen + ?

Hausierer: Der Effekt der Scharlatane gilt auch für den Hausierer.

10. Doppelgänger



Effekt: Immer wenn du während der Produktionsphase 1 Schurken aus dem Abenteuerbeutel ziehst, stellst du ihn nicht in ein Boot, sondern in ein Gildenhäus deiner Wahl. (Der Unterschlupf zählt nicht als Gildenhäus.) Nimm dann 1 Kunden aus diesem Gildenhäus, wenn möglich, und lege ihn in den Abenteuerbeutel.

Empfohlene Städte: Legenden + ?

Hausierer: Der Effekt der Doppelgänger gilt auch für den Hausierer. Bestimme das Gildenhäus durch Verwendung der Positionssymbole.

11. Assassinen



Effekt: Immer wenn du während der Produktionsphase 1 Schurken aus dem Abenteuerbeutel ziehst, nimmst du 1 Städterkarte vom Marktplatz und legst sie unter den Städterstapel. Danach füllst du den Marktplatz wie üblich auf.

Empfohlene Städte: Bürger + ?

Hausierer: Der Effekt der Assassinen gilt auch für den Hausierer. Bestimme die Städterkarte durch Verwendung der Positionssymbole.

12. Hexenmeister



Effekt: Immer wenn du während der Produktionsphase ein Boot mit mindestens 1 Schurken darin auf ein Anlegerfeld stellst, musst du deinen Zeitmarker um 1 Stunde vorwärts bewegen.

Empfohlene Städte: Funktionäre + ?

Hausierer: Der Effekt der Hexenmeister gilt auch für den Hausierer.

13. Telepathen



Effekt: Immer wenn du während der Produktionsphase 1 Schurken aus dem Abenteuerbeutel gezogen und in ein Boot gestellt hast, darfst du 1 Korruptionskarte ziehen, um 1 Kunden deiner Wahl aus diesem Boot zu nehmen und ihn in den Abenteuerbeutel zu legen. Dies geschieht, bevor geprüft wird, ob Boote voll sind und anlegen.

Empfohlene Städte: Künstler + ?

Hausierer: Der Hausierer führt den Effekt der Telepathen niemals aus.

14. Hintermänner



Effekt: Immer wenn du während der Produktionsphase 1 Schurken aus dem Abenteuerbeutel ziehst, musst du diesen auf den letzten freien Platz eines Bootes stellen, wenn möglich. (Wie üblich stellst du dieses Boot dann auf ein leeres Anlegerfeld.)

Empfohlene Städte: Unterweltler + ?

Hausierer: Der Effekt der Hintermänner gilt auch für den Hausierer. Gibt es mehr als 1 Boot mit nur je einem freien Platz darin, bestimme 1 davon anhand der Positionssymbole. Gibt es keine Boote mit nur je einem freien Platz darin, ignoriere den Effekt der Hintermänner und verwende die Positionssymbole wie üblich.

STÄDTERKARTEN-SETS



Je weiter sich der Ruf von Merchants Cove in der Welt verbreitet, umso mehr Menschen strömen dorthin. So lassen sich nicht nur berühmte Künstler dort nieder, sondern sogar Legenden. Aber es gibt eine Schattenseite, denn der Erfolg zieht auch die Unterwelt an und, was noch viel schlimmer ist: Bürokraten!

Diese neuen Städterkarten-Sets bieten dir zusammen mit denen aus dem Grundspiel viele Möglichkeiten, Sets zu kombinieren und sie auf den Geschmack deiner Spielgruppe anzupassen.

Funktionäre



Aktiviere **1 Mitarbeiterfähigkeit** auf deiner Mitarbeiterleiste. Es ist **nicht** notwendig, dass der Fähigkeit eine Städterkarte zugewiesen ist.



Aktiviere **beliebig viele Mitarbeiterfähigkeiten** auf deiner Mitarbeiterleiste in beliebiger Reihenfolge. Es ist **nicht** notwendig, dass den Fähigkeiten Städterkarten zugewiesen sind.

Künstler



Stelle **1 große Ware** der entsprechenden Farbe aus deinem Vorrat in dein Verkaufsregal.



Stelle **1 große Ware** der entsprechenden Farbe aus deinem Vorrat in dein Verkaufsregal und lege **1 Korruptionskarte** deiner Wahl ab.



Stelle **1 kleine Ware** der entsprechenden Farbe aus deinem Vorrat in dein Verkaufsregal und lege **1 Korruptionskarte** deiner Wahl ab.

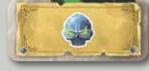


Stelle **1 kleine Ware** der entsprechenden Farbe aus deinem Vorrat in dein Verkaufsregal und lege **2 Korruptionskarten** deiner Wahl ab.

Legenden



Du erhältst **3 Gold**.



Ziehe **1 Korruptionskarte**.

Unterweltler

Wenn ihr mit den Unterweltlern spielt, benötigt ihr die **8 grauen Schurkenwaren** (siehe nächstes Kapitel).



Lege **1 Schurkenware** aus deinem Vorrat in dein Verkaufsregal.



Führe **sofort** die Aktion „**Städter einstellen**“ (ohne weitere Kosten) aus, noch bevor du den Marktplatz wieder auffüllst.

GRAUE SCHURKEN- WAREN



Die 8 grauen Schurkenwaren benötigt ihr, wenn ihr mit dem Städterkarten-Set „Unterweltler“ spielt (siehe vorheriges Kapitel).

Vorbereitung: Legt alle 8 Schurkenwaren neben dem Hauptspielplan als allgemeinen Vorrat bereit.

Marktphase: Du kannst Schurkenwaren in deinem Verkaufsregal an **jedem** der 3 Anleger verkaufen. Jede Schurkenware hat den Grundwert 12. Multipliziere diesen Wert mit der Anzahl der Schurken am jeweiligen Anleger. Lege verkaufte Schurkenwaren wieder zurück in den allgemeinen Vorrat.

Beispiel: Wenn du 1 Schurkenware an einem Anleger verkaufst, an dem sich 3 Schurken befinden, erhältst du dafür $12 \times 3 = 36$ Gold.

Hinweis: Falls für einen Effekt die Größe einer Ware relevant ist (zum Beispiel im Solospiel bei manchen Herausforderungskarten), zählen Schurkenwaren als große Waren. Dies ändert aber nichts daran, dass du Schurkenwaren auch am Hauptanleger verkaufen darfst.

NEUE BOOTE

In der Bucht wurden 3 neue Boote gesichtet. Eine kleine Jolle, in die gerade mal 2 Abenteurer passen, sowie zwei größere Boote mit Platz für jeweils 5 Abenteurer.

2-Sitzer

Vorbereitung: Falls ihr mit dem 2-Sitzer spielen möchtet, stellt ihn zwischen die Dracheninsel und den Hauptanleger.



Bootsphase: Stellt **keine** Abenteurer in den 2-Sitzer.

Produktionsphase: Wenn du den letzten freien Platz des 2-Sitzers besetzt, stelle ihn neben einen **beliebigen** Anleger deiner Wahl, egal ob dort bereits ein anderes Boot angelegt hat oder nicht, und stelle dann alle Abenteurer aus dem 2-Sitzer wie üblich auf den Anleger. Der 2-Sitzer besetzt keinen Anlegeplatz, er kann also neben jedem Anlegeplatz zusätzlich zu einem 4- oder 5-Sitzer liegen. Aber sobald alle 4 Anlegeplätze von 4- bzw. 5-Sitzern besetzt sind, endet die Produktionsphase wie üblich, auch wenn der 2-Sitzer bis dahin noch nirgends angelegt hat. Sollte sich dann 1 Abenteurer im 2-Sitzer befinden, stellt ihr ihn wie üblich in das passende Gildenhäus bzw. in den Unterschlupf.

Hausierer: Wenn der Hausierer bei „Boote beladen“ das Positionssymbol  verwendet, wählt er immer den 2-Sitzer, wenn möglich.



5-Sitzer

Vorbereitung: Falls ihr mit den 5-Sitzern spielen möchtet, ersetzt damit jeweils den mittleren 4-Sitzer auf beiden Seiten der Dracheninsel, sodass auf jeder Seite Boote mit 4/5/4 Sitzen stehen.

Bootsphase: Falls ihr mit dem 2-Sitzer spielt, stellt je 3 Abenteurer in jeden 5-Sitzer. Falls ihr ohne den 2-Sitzer spielt, stellt je 2 Abenteurer in jeden 5-Sitzer.

Variante: Im Spiel mit 4-5 Händlern könnt ihr auch dann nur je 2 Abenteurer in jeden 5-Sitzer stellen, wenn ihr mit dem 2-Sitzer spielt.

Bootskarten

Mit den 8 Bootskarten könnt ihr in jeder der 3 Runden mit einer zufälligen Bootsanordnung spielen.

Vorbereitung: Stellt noch keine Boote auf den Spielplan. Mischt verdeckt alle 8 Bootskarten und legt dann 3 dieser Karten als Bootsstapel neben den Hauptspielplan. Legt die übrigen 5 Karten in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht.

Bootsphase: Deckt zu Beginn der Bootsphase die oberste Karte des Bootsstapels auf und stellt Boote wie dort angegeben auf den Spielplan. Legt die aufgedeckte Bootskarte dann in die Schachtel zurück und befüllt nun die Boote entsprechend der üblichen Regeln.



HALLEN DES ÜBERFLUSSES

Diese 4 Plättchen geben euch zusätzliche Möglichkeiten, Gold zu erhalten, indem sie eine Mehrheitswertung ins Spiel bringen und somit

die Händler belohnen, die den größten Einfluss auf eine Gilde gesammelt haben.

Vorbereitung: Legt die 4 Plättchen neben den Hauptspielplan, sodass jeweils die Seite mit 2 Gildensymbolen zu sehen ist.

Schlusswertung: Prüft zu Beginn der Schlusswertung für jede der 4 Gilden, welcher Händler jeweils die meisten **runden** Gildensymbole dieser Gilde besitzt. Dieser Händler erhält das entsprechende Plättchen und damit 2 weitere Gildensymbole für diese Gilde. Gibt es bei einer Gilde einen Gleichstand, dreht das Plättchen um; alle am Gleichstand beteiligten Händler erhalten stattdessen je 1 weiteres Gildensymbol für diese Gilde.

Hinweis: Es zählen nur die runden Gildensymbole auf Städterkarten und Korruptionskarten, nicht jedoch die Unterstützungssymbole in Form eines Schildes.

VERSTECK DES BÖSEN



Dieses Plättchen funktioniert ähnlich wie die Hallen des Überflusses. Hier wird jedoch der Händler besonders bestraft, der sich am meisten auf Korruption eingelassen hat.

Vorbereitung: Lege das Plättchen neben den Hauptspielplan, sodass die Seite mit 5 Korruptionssymbolen zu sehen ist.

Schlusswertung: Prüft zu Beginn der Schlusswertung, welcher Händler die meisten **runden**

Korruptionssymbole besitzt. Dieser Händler erhält das Plättchen und damit 5 weitere Korruptionssymbole. Gibt es einen Gleichstand, dreht das Plättchen um; alle am Gleichstand beteiligten Händler erhalten stattdessen je 2 weitere Korruptionssymbole.

DRACHENINSELFEST



Dieses Plättchen gibt euch mehr Einfluss darauf, welche Kunden ihr auf Boote stellt – sofern ihr bereit seid, den Preis dafür zu bezahlen.

Vorbereitung: Legt dieses Plättchen so auf den Hauptspielplan, dass die abgebildete Insel die Dracheninsel verdeckt.

Bootsphase: Beladet zunächst die Boote wie üblich.

Zieht dann einzeln und nacheinander Abenteurer aus dem Beutel. Stellt gezogene Kunden auf die Insel und legt gezogene Schurken zurück in den Beutel. Wiederholt dies, bis sich 8 Kunden auf der Insel befinden.

Produktionsphase: Jedes Mal, wenn du 1 Abenteurer aus dem Beutel ziehen müsstest (wie bei der Sonderaktion „Boote beladen“), darfst du stattdessen 1 Kunden von der Dracheninsel wählen und ihn so verwenden, als hättest du ihn gezogen. Tust du dies, musst du 1 Korruptionskarte ziehen.

Falls der Abenteurerbeutel jemals leer wird, während sich noch Abenteurer auf der Dracheninsel befinden, dann legt sofort alle Abenteurer von der Dracheninsel in den Abenteurerbeutel.

Hausierer: Der Hausierer überprüft beim „Boote beladen“ wie üblich zuerst (ggf. für alle Waren in seinem Verkaufsregal), ob er 1 Kunden aus seinem Abenteurervorrat nehmen kann. Falls sich dort kein Kunde befindet, prüft er nun als Nächstes (auf dieselbe Weise von rechts nach links), ob er 1 Kunden von der Dracheninsel nehmen kann. (Tut er dies, zieht er 1 Korruptionskarte.) Erst wenn auch dies nicht möglich ist, wählt er 1 Schurken aus seinem Abenteurervorrat, falls möglich, oder zieht als letzte Option 1 Abenteurer aus dem Beutel.

Sonderfall, falls das **Orakel** mitspielt: Kunden, die von der Dracheninsel genommen werden, führen **nicht** zum Überprüfen von aktiven Vorschlägen, sondern nur Abenteurer, die wirklich aus dem Beutel gezogen werden.



GILDENMEISTER UND SCHURKENANFÜHRER

Diese neuen Figuren sind besondere Abenteurer, die in manchen Situationen doppelt zählen. Die Figuren sind zwar weiß, aber die Gildenmeister gelten jeweils so, als hätten sie die entsprechende Farbe ihrer Gilde, und der Schurkenanführer gilt so, als wäre er grau.

Vorbereitung: Ersetzt im Abenteurerbeutel je 1 Kunden jeder Farbe durch den jeweiligen Gildenmeister sowie 1 Schurken durch den Schurkenanführer. (Legt die ersetzten Figuren in die Schachtel zurück.)

Effekt: Immer wenn die **Anzahl** von Kunden bzw. Schurken verwendet wird, um einen Goldbetrag zu ermitteln, zählt jeder Gildenmeister bzw. Schurkenanführer **doppelt**. Dies gilt beim Verkauf von Waren, bei Unterstützungen und während der Schlusswertung, aber zum Beispiel auch bei der Schurkenkarte „4. Piraten“. In allen anderen Fällen zählen die Gildenmeister bzw. der Schurkenanführer ganz normal jeweils als 1 Abenteurer.

Sonderfall, falls der **Gastwirt** mitspielt: Wenn der Gastwirt prüft, von welcher Farbe sich die meisten Abenteurer an einem Anleger befinden, zählt jeder Gildenmeister bzw. Schurkenanführer jeweils nur als 1 Abenteurer. Wenn sich ein Gildenmeister bzw. Schurkenanführer in einem Bett, an einem Tisch oder in der Rauferei befindet, zählt er jeweils als 2 Abenteurer für die Ermittlung, wie viel Gold der Gastwirt erhält, aber auch wie viele **Korruptionskarten** er ziehen muss.

SOLOSPIEL: SZENARIEN

Um das Solospiel gegen den Hausierer abwechslungsreicher und auch thematischer zu gestalten, findest du im beiliegenden Heft 12 Solo-Szenarien. Jedes Szenario hat besondere Regeln und Ziele; oft werden dazu Inhalte dieses Geheimverstecks verwendet. Falls die Regel

eines Szenarios einer Grundregel widerspricht, hat immer die Regel des Szenarios Vorrang.

Die Szenarien 10, 11 und 12 sind eine Mini-Kampagne. Du solltest sie nacheinander und mit demselben Händler spielen, da der Fortschritt eines Szenarios jeweils in das nächste Szenario übernommen wird.

Die im folgenden Kapitel beschriebenen Herausforderungskarten solltest du für die Szenarien **nicht** verwenden.

SOLOSPIEL: HERAUSFORDERUNGSKARTEN

Um das Solospiel gegen den Hausierer schwieriger zu gestalten, kannst du die Herausforderungskarten verwenden. Sie beschreiben eine Abfolge von Aufgaben, die du abschließen musst. Von der Dauer, wie lange du für das Abschließen einer Aufgabe benötigst, hängt die Anzahl an Gold ab, die du als Belohnung erhältst. Wenn du für eine Aufgabe sehr viel Zeit benötigst oder sie gar nicht abschließt, musst du Korruptionskarten ziehen.



Vorbereitung:

1. Teile die 12 Herausforderungen in **2 unterschiedliche Stapel** auf, 1 Stapel mit den 4 Karten mit dem Symbol **Schwer**  und 1 Stapel mit den übrigen 8 Karten. Mische beide Stapel verdeckt jeweils getrennt voneinander.

2. Nimm nun **2 Karten** vom **kleineren**  Stapel und lege sie verdeckt neben deinen Ladenspielplan; dies ist die Basis für deinen **Herausforderungsstapel**. Nimm dann **4 Karten** vom **größeren** Stapel und lege sie verdeckt oben auf den Herausforderungsstapel, sodass dieser nun 6 Karten enthält. Lege die übrigen Karten in die Schachtel zurück, du benötigst sie in dieser Partie nicht.
3. Drehe die oberste Herausforderung um und lasse sie offen auf dem Herausforderungsstapel liegen.
4. Wähle für die Herausforderungen eine weitere, noch nicht verwendete Spielerfarbe. Lege den entsprechenden Zeitmarker als Herausforderungsmarker **unter** deinen Zeitmarker. Stelle das entsprechende Banner zur Erinnerung neben den Herausforderungsstapel.

Produktionsphase:

Immer zu Beginn deines Zuges, noch bevor du deine Figur auf ein Aktionsfeld bewegst, darfst du die aktuelle Herausforderung **abschließen**. Es gibt zwei unterschiedliche Arten von Herausforderungen:

- Auf allen Karten **ohne**  musst du die abgebildete **Ware** aus deinem Verkaufsregal **abgeben**. In diesem Fall stelle die entsprechende Ware von deinem Verkaufsregal zurück in deinen Vorrat, um die Herausforderung abzuschließen.
- Auf allen Karten **mit**  müssen sich die abgebildeten **Waren** nur in deinem Verkaufsregal **befinden**, aber du musst sie **nicht abgeben**, um die Herausforderung abzuschließen.



Besitze
4 beliebige
große Waren,
egal welcher
Farbe.



Besitze
3 große Waren
in 3 unterschiedlichen
Farben.

Besitze je
1 kleine Ware in
Grün, Rot, Gelb
und Blau.



Besitze je 2×
2 kleine Waren
in jeweils derselben
Farbe.



Sobald du eine Herausforderung abgeschlossen hast, zählst du auf der Uhr den **Abstand**, um **wie viele Felder** du deinen **Zeitmarker** vom **Herausforderungsmarker** weggezogen hast. Davon hängt deine mögliche Belohnung ab.

- Falls der Abstand **0-6 Stunden** beträgt, erhältst du die entsprechende Anzahl an **Gold**, die für deinen Abstand angegeben ist. Dies kann auch 0 Gold sein. Lege die abgeschlossene Herausforderung dann in die Schachtel, du benötigst sie nicht mehr.
- Falls der Abstand **7 Stunden** beträgt, lege die abgeschlossene Herausforderung vorerst **offen beiseite**; du benötigst sie für die Schlusswertung.
- Falls der Abstand **8 oder mehr Stunden** beträgt, drehe die abgeschlossene Herausforderung um und lege sie verdeckt zurück unter den Herausforderungsstapel.

Decke nun die oberste Karte des Herausforderungsstapels auf; dies ist die Herausforderung, die du als Nächstes abschließen musst. Lege den Herausforderungsmarker wieder unter deinen Zeitmarker.

Hinweis: Wenn möglich, darfst du die neue Herausforderung sofort abschließen. Da der Abstand deines Zeitmarkers dann 0 Stunden beträgt, erhältst du in diesem Fall nur 0 Gold, kannst aber sofort die nächste Herausforderung aufdecken.

Hinweis: Sowohl am Ende der Produktionsphase als auch in der Aufräumphase wird der Herausforderungsmarker **nicht** bewegt.

Falls dein Zeitmarker jemals das Feld erreicht bzw. überschreitet, auf dem der Herausforderungsmarker liegt, musst du 1 Korruptionskarte ziehen. Drehe dann deine aktuelle Herausforderung um und lege sie verdeckt zurück unter den Herausforderungsstapel. Decke dann eine neue Herausforderung auf und lege den Herausforderungsmarker unter deinen Zeitmarker.

Falls du jemals einen **Mausmarker** auf das Feld mit dem Herausforderungsmarker setzen würdest, dann setze den Herausforderungsmarker um 1 Stunde vorwärts.

Schlusswertung:

Zu Beginn der Schlusswertung erhältst du:

- **1 Korruptionssymbol** für jede Herausforderung, die du **offen beiseitegelegt** hast,
- **2 Korruptionssymbole** für jede Herausforderung, die sich noch im **Herausforderungsstapel** befindet. (Deine aktuelle Herausforderung befindet sich im Herausforderungsstapel.)

Beispiel: Solltest du keine einzige Herausforderung abgeschlossen haben, erhältst du insgesamt 12 Korruptionssymbole, 2 für jede der 6 nicht abgeschlossenen Herausforderungen in deinem Stapel.

Sonderfall, falls der **Gastwirt** mitspielt: Bevor du den Stapel der Herausforderungskarten vorbereitest, lege die Karte mit  für deren Abschluss du 4 große Waren benötigst, in die Schachtel.

Impressum

Autoren: Carl Van Ostrand, Jonathan „Jonny Pac“ Cantin, Drake Villareal • **Illustration:** Mihajlo „The Mico“ Dimitrievski, Bojan Drango

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Jessy Töpfer, Jens Wiese • **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.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Liebste Phoenestra,

rund um die Uhr,
nicht ein Mal, gleich zwei
und vergiss die Mäuse
nicht dabei.

1 2 12 4 5

4 5 12 4 2 5 2

2 11 7 5 4 5 1 5 3 9

~ Das Orakel