

RUHRSCHIFFFAHRT

FAQ – deutsch

Regeln

5.3 Schulden

Ergänzung zum „seltenen Fall“: Hat ein Spieler *in der letzten Spielrunde* bereits alle 10 Lagerhäuser verbaut und **muss** erneut Schulden machen, bekommt er 2 Thaler, verliert aber sofort 2 Siegpunkte. **Anmerkung:** Theoretisch kann es passieren, dass ein Spieler in der letzten Spielrunde weder Geld noch Lagerhäuser hat und treideln *muss*.

6.2 Wasserstand und Nachfrage

Ergänzung zum sehr seltenen Fall: Befindet sich nur ein Marker im Beutel und die Spieler können oder wollen keine Schleuse bauen (somit kommen keine neuen Marker in den Beutel), entfällt Phase 2 (das Ziehen des Nachfragemarkers) solange, bis wieder mindestens zwei Marker im Beutel sind.

Wird auf einem Stadt- oder Kleinindustrie-Feld ein Kohlewürfel abgeliefert, auf dem sich 1 oder 2 Thaler befinden, bekommt der abliefernde Spieler diese sofort und legt sie auf die Vermögensleiste seines Spielertableaus.

6.5.2 Fortschrittsplättchen

Lagerhaus (für 2 Thaler)

Ein Lagerhaus kann nur im Kohlelager (Hinterland), Ruhrort, Kettwig, Werden, Steele, Hattingen, Blankenstein oder Witten für 2 Thaler gebaut werden, wenn der Spieler die Berechtigung (= schwarzer Marker) dazu besitzt.

Tipp zur Bestimmung der Zugreihenfolge

In Phase 3 ist der Spieler am Zug, der noch keinen Kohlewürfel besitzt und am weitesten flussaufwärts steht.

In Phase 4 haben Spieler ohne Kohlewürfel bereits geliefert; der Spieler weiter flussaufwärts mit Kohlewürfel ist nun am Zug.

Spielplan

Übersicht der Stadtwappen in Farbe (auf dem Plan von links nach rechts)



Mülheim



Kettwig



Werden



Steele



Hattingen



Blankenstein

Das Lotsensymbol bei **Blankenstein** kann ignoriert werden.

Anmerkung: Blankenstein befindet sich in einer schwierigeren Transportsituation – dies könnte für den Bau eines Lagerhauses bedeutsam sein.



Witten

Varianten

2.3.6 Die Hindernis-/Nachfrage-Marker

Es werden bei Spielbeginn 5 zufällige Nachfragemarker und 1 zufälliger Hoch/Niedrigwassermarker in den Beutel gelegt. Die restlichen 14 Marker werden auf dem Spielplan platziert.

Wird nur mit 18 Markern gespielt, werden zu Beginn 3 zufällige Nachfrage- und 1 zufälliger Hoch/Niedrigwassermarker in den Beutel gelegt. Die restlichen 14 gelangen auf dem Spielplan.

2.3.8 Ländermarker

Variante für „Planer“:

Die Ländermarker werden zu Spielbeginn offen auf die Flaggenfelder gelegt.

Übersichten

Spielrundenablauf

1. Historisches Ereignis ausführen und Flagge drehen
2. Wasserstand oder Nachfrage bestimmen
3. Startplatz und Sonderoption wählen
4. Bewegung und Kohleverkauf
5. Fortschritte erhalten
6. Käufen, Exportlager umsetzen & Schulden zurückzahlen
7. Exportsiegpunkte vergeben & Rundenanzeiger versetzen

Siegpunkte

Bau einer Schleuse: 2 (Essener Gebiete) bzw. 3 (Grafschaft Mark) Siegpunkte

Lagerhaus in einer Stadt: 2 Siegpunkte

Lagerhaus im Ruhrort Hafen: 2 Siegpunkte plus variable Exportsiegpunkte (Phase 7; Runden 4-11).

Lagerhaus in einem Kohlenlager: 2 Siegpunkte
eventuell 1 Siegpunkt in Runde 6 & 10 (Phase 1)

Bonuspunkte bei der Schlusswertung

Lagerhäuser in allen drei Essener Städten (Kettwig, Werden, Steele):

1 Siegpunkt

Lagerhäuser in allen drei märkischen Städten (Hattingen, Blankenstein, Witten):

1 Siegpunkt

Lagerhäuser in allen drei Essener Städten, allen drei märkischen Städten und Mülheim:

3 Siegpunkte. **Achtung:** Diese 3 Punkte sind mit den Punkten für Essener und märkische Lagerhäuser kumulativ!

Mindestens 1 Lagerhaus in allen 4 Kohlenlagern:

2 Siegpunkte

Einfache Mehrheit an Lagerhäusern in einem Kohlenlager

(Herrschaft Broich, Reichsabtei Werden, Reichsstift Essen, Grafschaft Mark):

je 1 Siegpunkt

Fortschrittsplättchen Bürgermeister:

pro Thaler im Vermögen 1 Siegpunkt. Dies ist nur möglich, wenn der Spieler keine Schulden hat.

Fortschrittsplättchen Gasthaus:

entweder 3 Thaler *oder* 2 Siegpunkte nehmen. Etwaige Schulden des Spielers spielen hier keine Rolle!

Fortschrittsplättchen Ruhrtalbahn:

jedes eigene Lagerhaus in einer Stadt (nicht Hafen Ruhrort): 1 Siegpunkt.

Fortschrittsplättchen Ruhraake:

2 Siegpunkte; befindet sich das Schiff des Spielers im Hafen Ruhrort, 4 Siegpunkte.

Wichtig: Für jedes Lagerhaus auf einem Schuldenfeld muss der betroffene Spieler je 2 Siegpunkte abziehen.

Baukosten der schwarzen Fortschrittsmarker

Schleuse: Runde 2-4: 2 Thaler; Runde 5+: 3 Thaler

Essener Lagerhaus: 3 bis 5 Thaler

Märkisches Lagerhaus: 3 bis 5 Thaler

Kohlenlager: 2 oder 3 Thaler

Ruhrort: 3 bis 5 Thaler