

# Ruhrschifffahrt-Mini-Erweiterung 2

Die vier Marker unten werden vor Spielbeginn in den Beutel gelegt, nachdem 14 Nachfragemarker für den Spielaufbau aus dem Beutel gezogen wurden. Die Spieler einigen sich vor Spielbeginn, welche farbigen Marker sie mit ins Spiel nehmen. Wird ein farbiger Marker gezogen, tritt nebenstehendes Ereignis ein.



## Roter Marker:

Die Werte der Würfel auf dem **Pfeilfeld** der **Transportbahn** werden um **1 Punkt** "verbessert".



## Blauer Marker:

Die Städte **Blankenstein** & **Mülheim** erhalten je **1 Münze**.

*(Auch hier nicht mehr als 2 Münzen pro Stadt.)*

## Grüner Marker:

Der **Hafen Ruhrort** erhält **1 Münze**.

## Gelber Marker:

1x **keine Kosten** für **Sonderoptionen**, gilt bis zur **sechsten Runde**.

Ab der **siebten Runde** sind die **Kosten** für **Sonderoptionen** 1x um **1 Münze günstiger/reduziert**.