

# Nauticus

2-4 Sp

- Vor:
- Drehscheibe in SpPlanmitte legen (Anker zeigt auf AktFld mit 3 Arbeitern)
  - Rundenmarker auf Fld 1 der Rundenanzeige, SPMark auf Fld 10 SPLeiste
  - Schiffsplättch/ Warenplätt nach Art in 14/4 off Stap
  - jeder Sp erh 1 Lager, 4 Arbeiter, 15 Taler, 1 „Extra-Aktion“-Plä, 1 Set Passe-Plä
    - ⇨ alle Arbeiter, Taler, Plättchen etc. sind grundsätzlich off
    - ⇨ Arbeiter u Taler im allg Vorrat sind unbegrenzt

Start: unerfahrenste Sp → Sp 2 erh 1 Taler zus; 3er-Sp: Sp 3 erh 2 Taler + 1 Arb;  
4er-Sp: Sp 3 erh 1 Taler + 1 Arb; Sp 4 erh 2 Taler + 2 Arb zus

Allg: Wer Plä kostenlos erh (ohne Taler zu bezahlen), muss es zunächst ins Lager legen.

Ablauf: 5 Runden (2 Sp: 4) aus je 7 Aktionsphasen.

**I) StartSp wählt Akt aus → alle Sp Akt durchführen od passen** reihum im Uhrzeiger beginn mit StartSp

⇨ wer passt, dreht eines seiner PassePlä auf Kronenseite

- nur StartSp erh aufgedruckten Bonus der gewählten Aktion ⇨ egal ob er Aktion ausführt od passt  
2 od 3 Arb, Mast- od SegelPlä (nur reguläre; nicht die Kronen), 2 SP, 4 Taler
- 1 Arb u 1 Ware/SP aus allg Vorrat → AktPlä herunterschieben

- blaue Arb auf Drehscheibe stehen jedem Sp virtuell für diese Akt zur Verfügung (nicht als SpSt)

Aktionen: Können von einem Sp mehrfach ausgeführt werden. Jede Nutzung kostet 1 Arb

⇨ reichen aufgedruckte blaue Arb nicht aus → eig Arbeiter (Holzwürf) abgeben

- gekaufte Schiffsteile/Waren müssen unterschiedlich sein ⇨ Preis weiterer ident Waren ist immer 4

kostenpflicht Akt (blau) - zusätzl Taler entsprech Zahlen 0-3 auf SpPlan

Beim Kauf aller 4 verschied Schiffsteile/Waren erh man 1 weiteres Plä dieser Akt geschenkt

→ kostenlose Schiffst/War ins Lager. Mit Talern bezahlte Schiffst/War können sofort genutzt werden.

- a) Rumpfteile kaufen:** können direkt auf SpTisch (=Werft) gelegt werden ⇨ später nicht mehr umgebaut werden
- könn später weitere Schiffst angelegt, aber nicht mehr umgelegt werden; Heck & Bug dürfen nicht später verschoben werden

**b) Mast kaufen** (keine Kronenmasten ⇨ nur als Belohnung für fertiggestellte Schiffe)

→ können direkt auf in Werft auslieg Rumpfteile gebaut werden, egal ob Schiffsrumpf komplett

⇨ auf jedem Schiff darf nur 1 Art Masten/Segel eingesetzt (Ausnahme: Kronenmasten, die Joker sind)

**c) Segel kaufen** (keine Kronensegel ⇨ nur als Belohnung für fertiggestellte Schiffe)

→ können direkt auf bereits in Werft auslieg Masten der selben Art gelegt werden

**d) Waren kaufen:** Kostpflicht War direkt zu Schiffsrumpfteilen legen

- jedem Rumpfteil genau 1 Ware zuordnen ⇨ egal ob Schiff bereits komplett od nicht

- Schiff kann sowohl gleiche als auch verschied Waren transportieren; Waren können nicht umgeladen werden

kostenlose Aktionen - keine Taler, aber je Nutzung 1 Arbeiter

**e) Transport vom Lager zur Werft:** Plätt vom Lager in Werft, Schiffe fertig bauen u Waren laden  
für jedes transport Plä 1 Arbeiter

⇨ man darf sein Lager jederzeit umsortieren. Ist Lager voll, kann nichts mehr eingelagert werd

**f) Geld abheben:** Für jeden eingesetzten Arb 2 Taler aus allg Vorrat.

**g) Waren ausliefern:** Nur mögl mit mind 1 fertigen Schiff, das voll mit Waren beladen ist.

- es muss gesamte Ladung eines Schiffs entlad wird -je Ware an Bord wird 1 Arb benötigt

→ ausgelief War re neb Lager sammeln (bringen bei SpEnde SP)

**h) Wertung Kronen:** Für jeden eingesetzt Arb erh man so viele SP, wie man aktuell sichtb Kronen hat

- auf KronSeg u -masten sowie auf RückS PassePlättch ⇨ max 15 SP pro Runde über diese Akt ⇨ Ausn: ExtraAkt

⇨ **Pass:** Wer Akt nicht ausführt, dreht 1 PassePlä um. Am RndEnde verliert man für nicht umgedrehte PassPlä SP

→ Belohnung für fertige Schiffe: Sofort so viele Belohnungen wie Schiff Masten hat (1 KronMast/Seg,

7 Taler, 3 SP, 3 Arb, 2 versch Waren) ⇨ jede Belohnung je Schiff max 2x wählbar

- Extra-Aktion: Jeder Sp während seines Zuges zusätzl ExtraAkt 1x im Sp → Plä abgeben

→ erh 2 Arb u führt 1 belie der 8 Akt aus. Kostenpfl Akt: Grundpreis je Schiffsteil/Ware 2 Taler

**II) AktEnde:** AktPlättch umdrehen, StartSpFig weitergeben, neuer StartSp wählt nä Akt usw.

⇨ nach 1. AktPhase je Runde: Ankerplä auf umgedrehtes AktPlä legen

**RndEnde:** Nach 7. AktPhase → 8. AktPlä wird nicht ausgeführt

- PassePlä auswerten: Jeder Sp verliert SP gemäß nicht umgedrehter PassePlä (negat SP mögl)

→ alle PassePlä auf Seite mit MinusPkten zurückdrehen, Rundenmarker weitersetzen (ggf. SpEnde).

→ Vorb neue Runde: RndMark weitersetzen; Drehscheibe drehen, auf AktPlä mit AnkerPlä ausrichten;

AktPlä zufäll neu auslegen, beginn bei Ankersymb auf Drehscheibe

**Ende:** nach 5. Runde (4. Runde bei 2Sp). SP gem. Übersichtsscheibe bzw. für gelieferte Waren gem. Lager verteilt.

Waren: Ausgelieferte Waren in Sets zusammenfassen. Sets bringen für 1, 2, 3, 4, 5 Waren 2, 5, 9, 14, 20 SP

Ab der 6. Ware erhöht sich der Setwert um 5 Punkte je zusätzlicher Ware.

Jedes fertige Schiff bringt SP: 1er-Schiff 2 SP; 2er-Schiff 8 SP; 3er-Schiff 20 SP; 4er-Schiff 35 SP

Restl Material: Übrige Schiffsteile u Waren in Lager u Werft sowie Arb → je 1 Taler wert

Für je 3 Taler → 1 SP. Sp mit meisten SP gewinnt ⇨ GISt: restl Taler