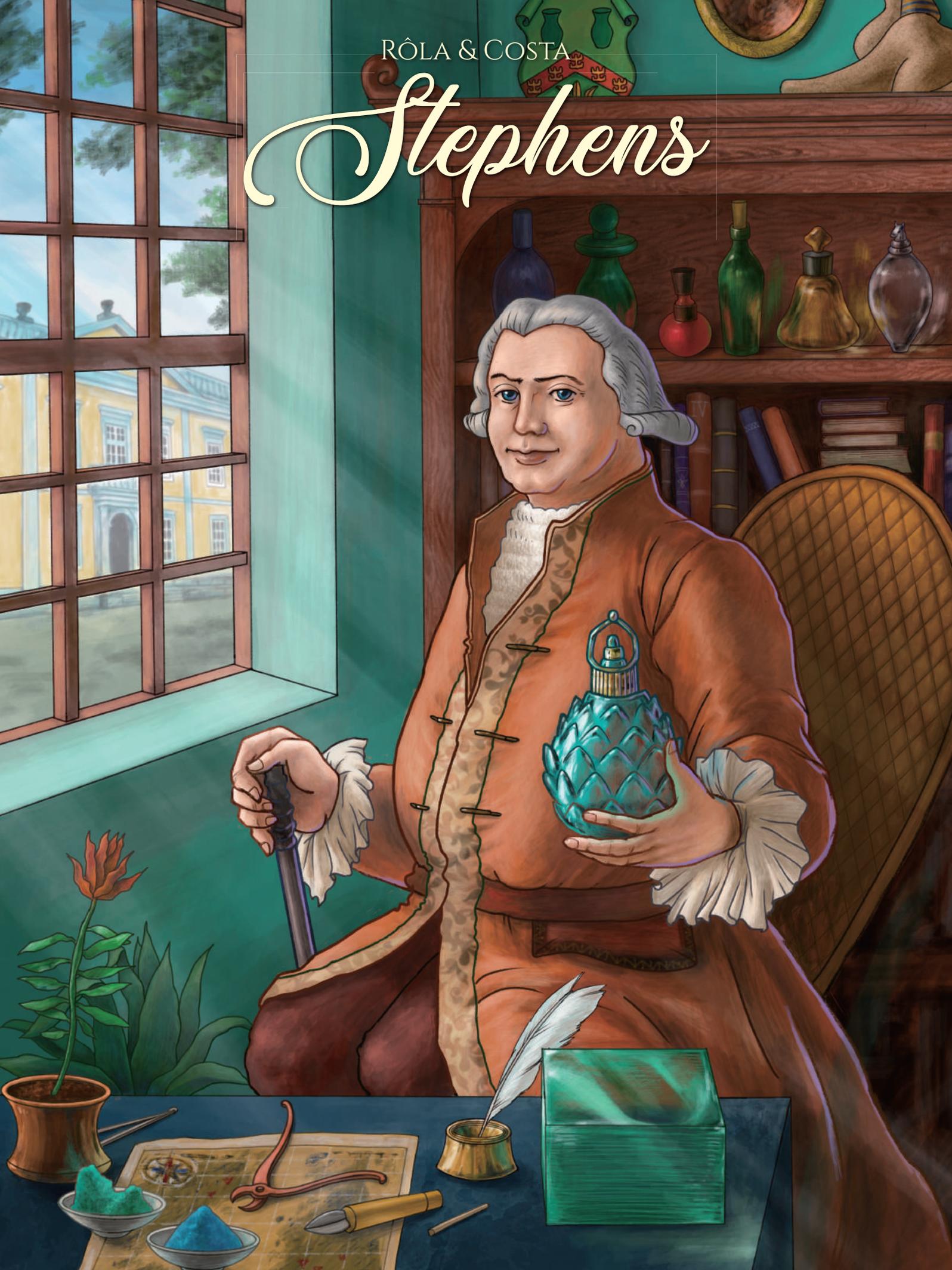


RÔLA & COSTA

Stephens





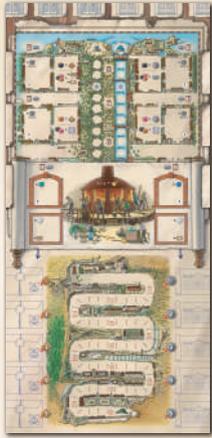
Als 1755 ein schweres Erdbeben Lissabon und den größten Teil der portugiesischen Südküste zerstörte, war der Wiederaufbau einer ganzen Nation unumgänglich. Die Nachfrage nach Fensterglas stieg so stark an, dass William Stephens, ein britischer Geschäftsmann, sein Geschäft nach Portugal expandierte und in die Glasindustrie investierte.

1769 kaufte Stephens die Glasfabrik in Marinha Grande, einer kleinen Stadt, die von einem riesigen Pinienwald umgeben ist, der Jahrhunderte zuvor in den Sandboden gepflanzt wurde. Dank der maßgeblichen Unterstützung des Markgrafen von Pombal und des Schutzes von König José I. erreichte diese Glasfabrik das Niveau ihrer größten europäischen Konkurrenten und wurde zu einem wichtigen Entwicklungsfaktor für die Region und das ganze Land.

William und sein Bruder John heuerten Glasmacher aus England und Italien an und gaben ihnen Arbeit in Portugal. Mit ihrem kaufmännischen Geschick und durch ihre gute staatsbürgerliche Erziehung gelang es den Brüdern, eine beispiellose Industrie aufzubauen, die den Arbeitskräften und ihren Familien medizinische Versorgung, Bildung und kulturellen Reichtum ermöglichte.

Ihr Engagement und ihr Durchhaltevermögen zogen andere portugiesische Unternehmer an, die in den Folgejahren ebenfalls neue Fabriken eröffneten, neue Arbeitsplätze schufen und neue Ressourcen einführten. Selbst in der Zeit, die durch die Zerstörung und Unterdrückung von Napoleons Truppen geprägt war, ließ sich die Stadt nicht unterkriegen und entwickelte sich – dank der Königlichen Glasfabrik – wieder zu einem großen Industriezentrum, das bis heute besteht.

Spielmaterial



1 Spielplan



4 Spieltableaus



39 Auftragskarten
vorne hinten



32 Investitionskarten
vorne hinten



23 rote Handwerkskarten
hinten vorne



23 blaue Handwerkskarten
vorne hinten



4 Starhandwerkskarten



32x Wert 1 16x Wert 5
48 Escudo*-Münzen



hinten



8x Korbware



8x Kiste



8x Kronleuchter

24 Zubehörplättchen



1 Französische
Armee-Marker



84 Holzscheiben
(21 pro Person)



4 Einflussmarker
(1 pro Person)



60 transparente Spielsteine
20x grün (Flaschen)
20x blau (Glaswaren)
20x weiß (Glasplatten)



60 Holzspielsteine
20x braun (Holzwaren)
20x rosa (Textilwaren)
20x schwarz (Töpferwaren)

**Hinweis: Escudo war die Währung in Portugal, bevor der Euro eingeführt wurde. Für Zubehör, Münzen und Spielsteine gibt es keine Begrenzungen. Sollte es während der Partie zu einem Engpass kommen, verwendet einen geeigneten Ersatz eurer Wahl.*

Spielidee

In **Stephens** schlüpfst du in die Rolle eines Glasmachermeisters, der in der berühmten „Stephens-Fabrik“ arbeitet und danach strebt, die angesehenste Person der Stadt zu werden – gleich nach William Stephens selbst, versteht sich. Durch eine ausgeklügelte Strategie steigerst du deine Leistung, investierst in lokale Unternehmen und trägst zur Schaffung neuer Arbeitsplätze bei.

Bist du am Zug, **musst** du mithilfe des Auswahlmechanismus **1 der verfügbaren Aktionen** wählen und ausführen:



Lege **entweder** 1 Spielstein von einer Fabrik in deinen persönlichen Vorrat und handle die entsprechende Aktion ab

ODER



nimm 1 Scheibe von deinem Spieltableau, um einem Handwerk eine neue Arbeitskraft zuzuweisen und schalte dir eine dauerhafte Fähigkeit frei.

Während du und die anderen Glasmachermeister sich bemühen, erfolgreich zu sein und von euren eigenen Investitionen mehr und mehr zu profitieren, rückt die französische Armee auf die Stadt vor. Ihr spielt **Stephens** über eine unbestimmte Anzahl von Runden, so lange, bis die französische Armee die Stadt erreicht.

Allgemeiner Spielaufbau

1 Legt den **Spielplan** in eure Mitte.

2 Mischt **alle roten Handwerkskarten** und bildet einen aufgedeckten Stapel. Am oberen Rand des Spielplans befinden sich 6 Handwerksfelder. Legt den Stapel auf das Feld **ganz links**. Zieht **2 Handwerkskarten** vom Stapel und legt sie aufgedeckt auf die 2 Felder **rechts neben** dem Stapel.

3 Mischt **alle blauen Handwerkskarten** und bildet einen aufgedeckten Stapel. Legt den Stapel auf das **ganz rechte** Handwerksfeld. Zieht **2 Handwerkskarten** vom Stapel und legt sie aufgedeckt auf die 2 Felder **links neben** dem Stapel.

4 Sortiert die **Zubehörplättchen** nach Art und bildet einen allgemeinen Vorrat.



5 Legt die **Escudo-Münzen** in den allgemeinen Vorrat neben die Zubehörplättchen.

6 Sortiert die **Spielsteine** nach Art und Farbe und legt sie in den allgemeinen Vorrat. Legt je **4 transparente Spielsteine** auf die Schmelzöfen der Stephens-Fabrik im mittleren Bereich des Spielplans, gemäß der in den Schmelzöfen abgebildeten Farbe:

- 6a** 4 grüne Steine
- 6b** 4 blaue Steine
- 6c** 4 weiße Steine
- 6d** 4 weiße Steine

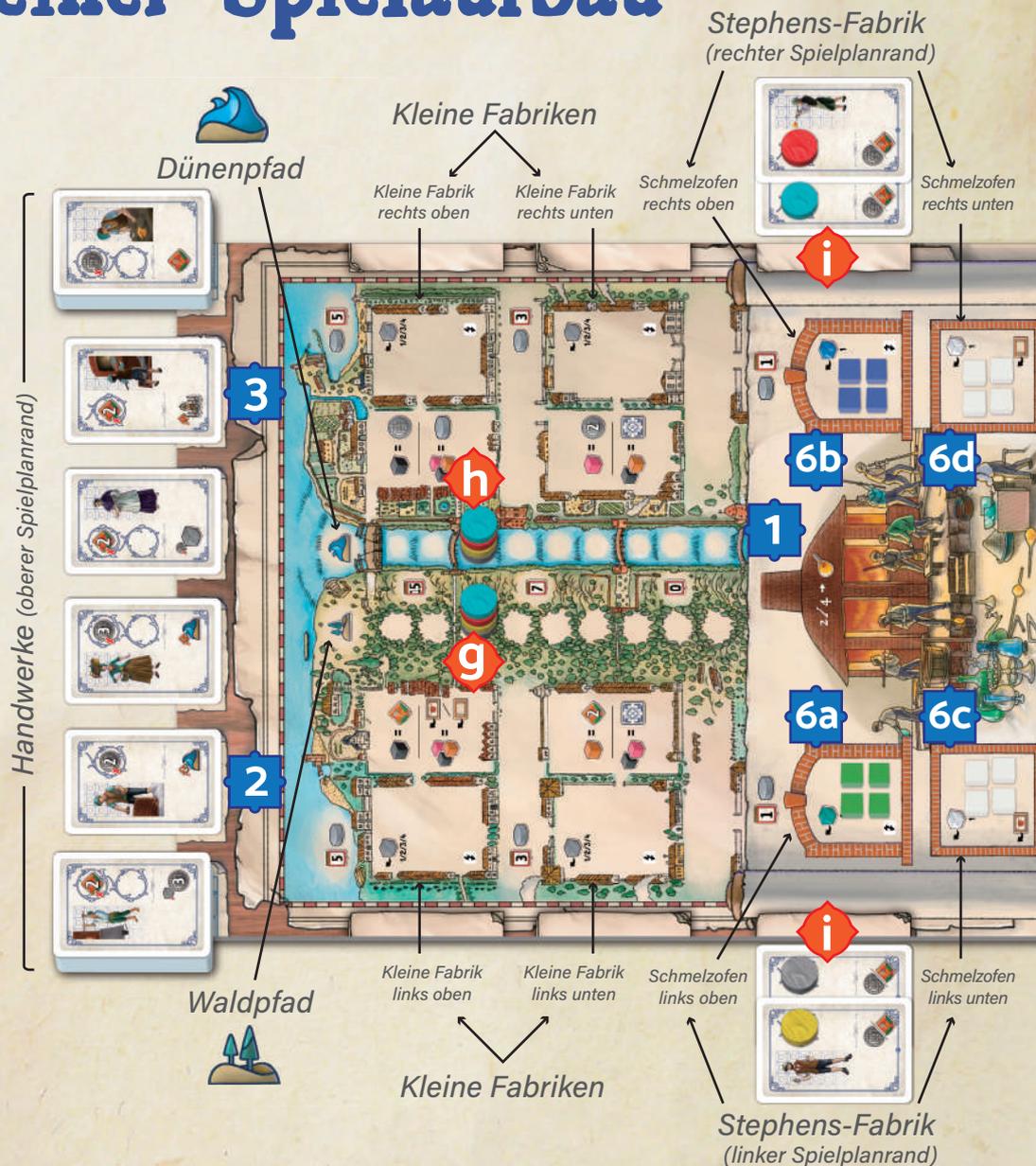
7 Mischt **alle Auftragskarten** und bildet einen verdeckten Stapel. Im unteren Bereich des Spielplans befinden sich am linken Rand die 5 Auftragsfelder. Legt den Stapel darunter. Zieht **5 Auftragskarten** vom Stapel und legt sie aufgedeckt auf die 5 Auftragsfelder.

8 Mischt **alle Investitionskarten** und bildet einen verdeckten Stapel. Im unteren Bereich des Spielplans befinden sich am rechten Rand die 5 Investitionsfelder. Legt den Stapel darunter. Zieht **5 Investitionskarten** vom Stapel und legt sie aufgedeckt auf die 5 Investitionsfelder.

9 Legt den **Französische Armee-Marker** auf dem **Siegpunktepfad** (siehe „**Siegpunktepfad**“ auf S. 23) auf den Zweispitz-Hut auf Feld „55“.



10 Nehmt euch zufällig je 1 Spieltableau und stellt dabei sicher, dass jemand das Tableau mit dem **Startsymbol** hat.



Individueller Aufbau

Beispiel für eine Partie mit 4 Personen

Wählt jeweils eure Spielfarbe und nehmt euch die **21 Holz-scheiben** und den **Einflussmarker** in dieser Farbe.



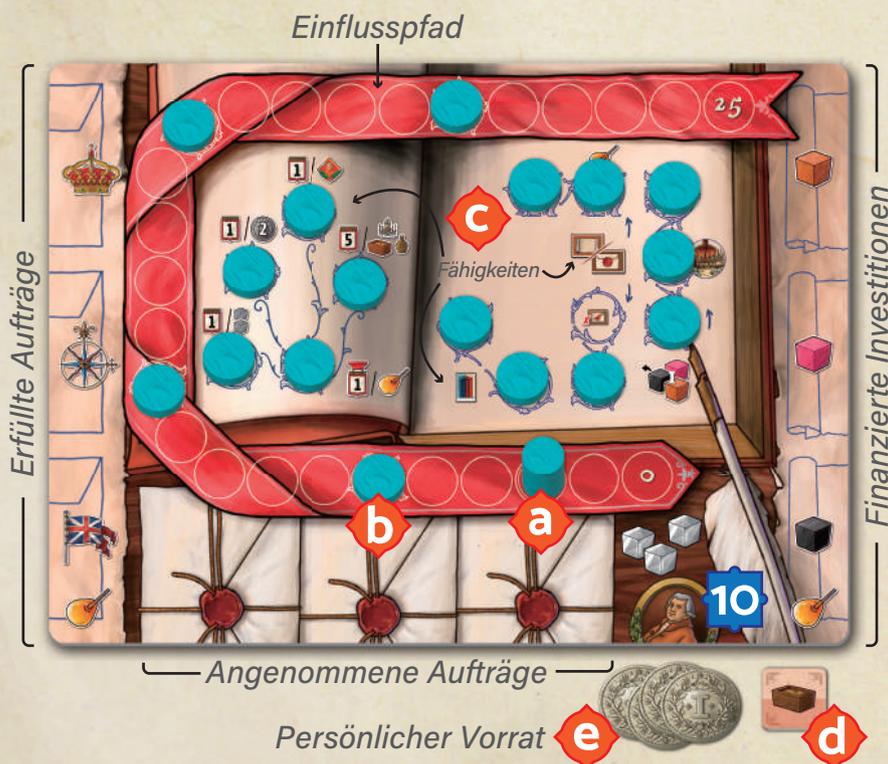
a Legt euren **Einflussmarker** auf eurem jeweiligen Spieltableau auf dem **Einflusspfad** auf das Feld mit dem **Einflusssymbol** (siehe „**Einflusspfad**“ auf S. 23).

b Legt auf eurem **Einflusspfad** je 1 Scheibe auf die Felder mit der 5, 10, 15 und 20.

c Legt je 1 Scheibe auf die 14 **Fähigkeitsfelder** in der Mitte eures Spieltableaus.

d Legt je 1 beliebiges **Zubehörplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat in euren persönlichen Vorrat.

e Nehmt je 4\$ als **Escudo-Münzen**.



f Legt je 1 Scheibe auf das oberste Feld „0“ des **Siegpunktepfa**s.

g Legt je 1 Scheibe auf den **Waldpfad** auf das Feld mit dem blauen Zahnrad (siehe „**Waldpfad**“ auf S. 23).

h Legt je 1 Scheibe auf den **Dünenpfad** auf das Feld mit dem blauen Zahnrad (siehe „**Dünenpfad**“ auf S. 23).

i Nehmt euch zufällig je 1 **Ersthandwerkskarte** (⊕) und legt sie entweder rechts (blaues Handwerk) oder links (rotes Handwerk) mit 1 eigenen Scheibe darauf an die Stephens-Fabrik an. Nehmt die Scheibe von eurem Tableau, wie in der Aktion „Neues Handwerk schaffen“ beschrieben (siehe S. 10). Wer das Spieltableau mit dem Startsymbol hat, beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Dein Spielzug

Ihr spielt **Stephens** über eine unbestimmte Anzahl von Runden. Wer das Spieltableau mit dem Startsymbol hat, beginnt. Ihr spielt im Uhrzeigersinn.



Bist du am Zug, **musst** du mithilfe des Auswahlmechanismus **1 der verfügbaren Aktionen** wählen und ausführen:

Lege **entweder** 1 Spielstein von einer Fabrik in deinen persönlichen Vorrat und führe die entsprechende Aktion durch



oder nimm 1 Scheibe von deinem Spieltableau, um einem Handwerk eine neue Arbeitskraft zuzuweisen und schalte dir eine dauerhafte Fähigkeit frei.



Glas aus der Stephens-Fabrik erhalten

Entscheidest du dich, **Glas aus der Stephens-Fabrik zu erhalten**, nimm dir **1 transparenten Spielstein**, also ein einzelnes Glasprodukt, von einem Schmelzofen in der Stephens-Fabrik und lege ihn in deinen persönlichen Vorrat. Führe danach die Aktion durch, die im Schmelzofen abgebildet ist, aus dem du das Glas genommen hast:

§ **Neuen Auftrag annehmen**  (siehe S. 8)

§ **Neue Investition finanzieren**  (siehe S. 9)

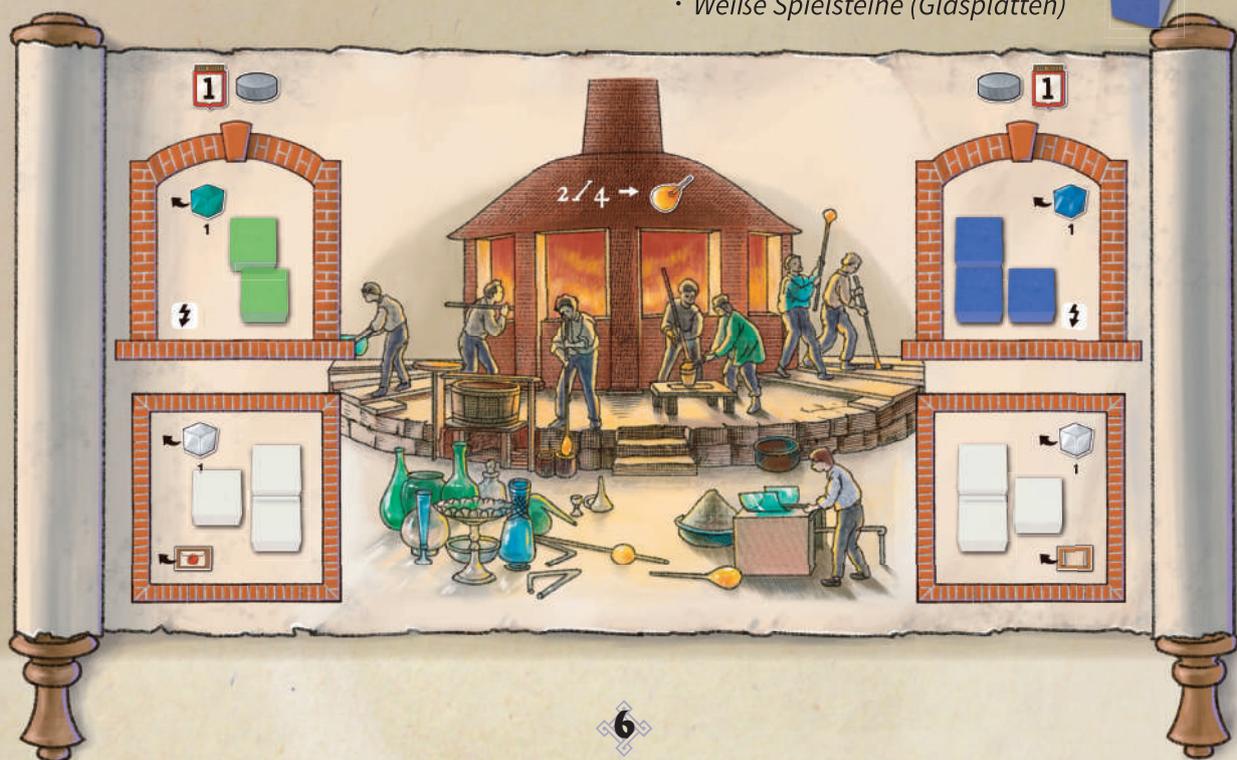
§ **Handwerke aktivieren**  (siehe S. 13)

Hast du Glas von einem Schmelzofen in der Stephens-Fabrik erhalten, prüfe am Ende deines Spielzugs immer, ob du die **Ruhephase** auslöst (siehe „**Ruhephase auslösen**“ auf S. 15).

HINWEIS – Stephens-Fabrik

Erhältst du Glas aus der Stephens-Fabrik, darfst du zwischen den verschiedenen Glasarten wählen:

- Grüne Spielsteine (Flaschen)
- Blaue Spielsteine (Glaswaren)
- Weiße Spielsteine (Glasplatten)



Produkte aus einer kleinen Fabrik erhalten

Entscheidest du dich, **Produkte aus einer kleinen Fabrik zu erhalten**, nimm dir **1 Holzspielstein**, also ein einzelnes Produkt, von der entsprechenden Fabrik und lege ihn in deinen persönlichen Vorrat.

Aktiviere außerdem alle Handwerke, die an dieser Fabrik anliegen. Im Verlauf der Partie hast du die

Möglichkeit, die Fähigkeit freizuschalten, die Menge der durch diese Aktion erhaltenen Produkte zu erhöhen.

Diese Option ist frühestens nach der ersten Ruhephase möglich, da die kleinen Fabriken nur in den Ruhephasen mit Spielsteinen befüllt werden können.

HINWEIS – Kleine Fabriken

Erhältst du Produkte aus den kleinen Fabriken, darfst du zwischen folgenden Produkten wählen:

- Braune Steine (Holzwaren)
- Rosa Steine (Textilwaren)
- Schwarze Steine (Tonwaren)



Einem Handwerk eine neue Arbeitskraft zuweisen

Entscheidest du dich, **einem Handwerk eine neue Arbeitskraft zuzuweisen**, nimm  **1 Holzscheibe**, also eine einzelne Arbeitskraft, von deinem Spieltableau und lege sie auf eine Handwerkskarte.

Du kannst so entweder ein **§ Neues Handwerk schaffen** (siehe S. 10), oder ein **§ Bestehendes Handwerk stärken** (siehe S. 12).

Zudem schaltest du immer, wenn du eine Scheibe von deinem Spieltableau nimmst, eine **dauerhafte Fähigkeit** für dich frei.



§ Neuen Auftrag annehmen

Entscheidest du dich, **1 Glasplatte** in Form eines weißen Spielsteins vom Schmelzofen **links unten** in der Stephens-Fabrik **zu erhalten**, lege ihn in deinen persönlichen Vorrat und **nimm außerdem einen neuen Auftrag an**.

Um **einen neuen Auftrag anzunehmen**, wähle 1 der 5 aufgedeckten Auftragskarten und gib so viele **Einflusspunkte** aus, wie rechts neben dem **Auftrag**, den du annehmen willst, angegeben sind. Ziehe diese über deinen **Einflusspfad** auf deinem Spieltableau ab.



Unter dem **Einflusspfad** befinden sich 3 Auftragsfelder. Platziere dort Aufträge, die du **angenommen** hast und noch erfüllen musst. Hast du die Einflusspunkte ausgegeben, die du brauchst, um den Auftrag anzunehmen, lege die Auftragskarte auf 1 dieser 3 Felder. Da du einen Auftrag nur auf ein freies Feld legen kannst, kannst du gleichzeitig immer nur **maximal 3** unerfüllte Aufträge haben.

Um deinen Spielzug zu beenden, schiebe die übrigen Auftragskarten auf dem Spielplan je 1 Feld nach oben (falls möglich). Fülle dann das leere Auftragsfeld im Wert von 5 Einflusspunkten mit einer neuen Karte vom Stapel wieder auf.

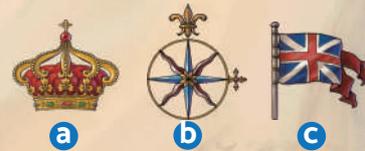
Aufbau einer Auftragskarte

Auftragskarten, die du annimmst, sind Aufträge, die die Stephens-Fabrik erfüllen muss. Du bietest jedoch an, dich um diese Aufträge zu kümmern und nutzt dafür deinen Einfluss bei Stephens.

1 Die Abbildung **links** stellt die Art des Auftrags dar:

- a Krone:** Versorgung der Portugiesischen Krone mit Produkten.
- b Windrose:** Versorgung der Kolonien mit Produkten.
- c Britische Flagge:** Versorgung des Vereinigten Königreichs mit Produkten.

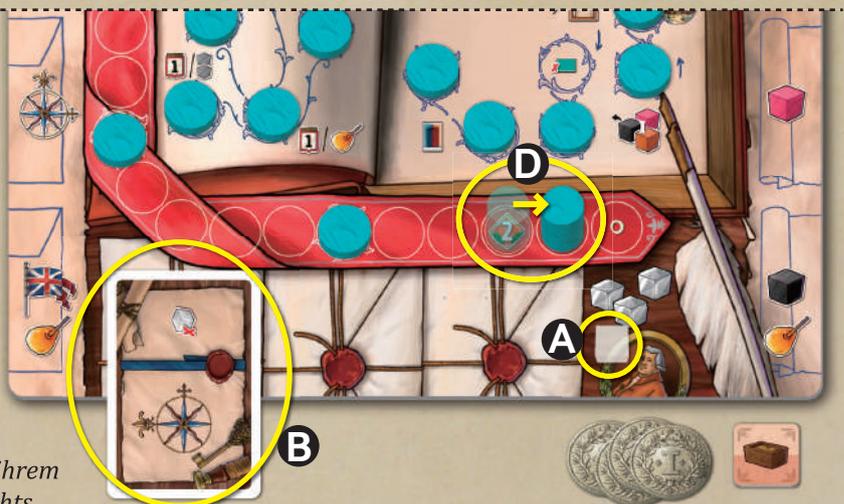
2 Rechts sind die erforderlichen Ressourcen abgebildet, die du brauchst, um den Auftrag während einer Ruhephase zu erfüllen. Dies können Spielsteine und/oder Zubehör sein (siehe „**Eigene Aufträge erfüllen**“ auf S. 18).



BEISPIEL: Neuen Auftrag annehmen



Angela spielt **Türkis** und will einen neuen Auftrag annehmen. Sie beginnt ihren Spielzug und erhält eine Glasplatte vom Schmelzofen links unten in der Stephens-Fabrik **A**. Sie übernimmt den Auftrag in der Auslage, der am wenigsten kostet **B**. Also zieht Angela auf ihrem Spieltableau – wie rechts neben dem Auftrag auf dem Spielplan angegeben **C** – 1 Einfluss ab, indem sie ihren Einflussmarker auf dem Einflusspfad 1 Feld zurück bewegt **D**. Am Ende ihres Spielzugs schiebt sie alle Aufträge in der Auslage je 1 Feld nach oben **E** und füllt dann das unterste, jetzt freie Feld mit 1 neuen Karte vom Stapel **F** wieder auf.



§ Neue Investition finanzieren

Entscheidest du dich, **eine Glasplatte** in Form eines weißen Spielsteins vom Schmelzofen **rechts unten** in der Stephens-Fabrik **zu erhalten**, lege ihn in deinen persönlichen Vorrat und **finanzier** außerdem **eine neue Investition**.

Um **eine neue Investition zu finanzieren**, wähle 1 der 5 aufgedeckten Investitionskarten und gib so viele **Münzen** aus, wie links neben der Investition, die du finanzieren willst, angegeben sind.

Um Münzen auszugeben, nimm sie aus deinem persönlichen Vorrat und lege sie in den allgemeinen Vorrat.



Am rechten Rand deines Spieltableaus befinden sich 3 Investitionsfelder. An jedem dieser Felder bildest du eine Reihe von Investitionskarten, die du finanzierst. Hast du die Münzen ausgegeben, die du brauchst, um die entsprechende Investition zu finanzieren, lege die Investitionskarte gemäß der Platzierungsregeln auf eines dieser Felder.

Um deinen Spielzug zu beenden, schiebe die übrigen Investitionskarten auf dem Spielplan je 1 Feld nach oben (falls möglich). Fülle dann das leere Investitionsfeld im Wert von 5 Münzen mit 1 neuen Karte vom Stapel wieder auf.

Platzierungsregeln

In einer Reihe dürfen nur Investitionskarten liegen, auf denen Spielsteine der angegebenen Farbe abgebildet sind. Du **darfst** also folgende Reihen bilden:

- 1 Reihe (*oben*) **nur** aus Investitionen in Holzwaren (braune Steine).
- 1 Reihe (*Mitte*) **nur** aus Investitionen in Textilwaren (rosa Steine).
- 1 Reihe (*unten*) **nur** aus Investitionen in Tonwaren (schwarze Steine).

Legst du eine neue Investitionskarte an den rechten Rand deines Spieltableaus, lege sie immer rechts an die entsprechende Reihe an.

Investitionskarten, auf denen **keine** Spielsteine abgebildet sind, **darfst** du **in eine beliebige Reihe** legen. Du **darfst** so viele Investitionen finanzieren, wie du willst. Beachte dabei immer die Platzierungsregeln.

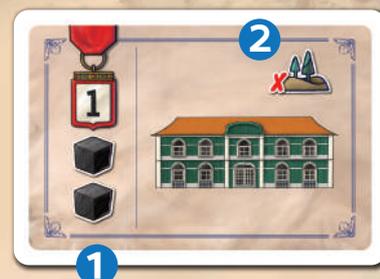
Aufbau einer Investitionskarte

Investitionskarten, die du finanzierst, sind deine eigenen Investitionen, mit denen du hin und wieder Einnahmen erzielen willst.

1 Links sind die Siegpunkte und/oder Spielsteine abgebildet, die du erhältst, solltest du die Investition **während einer Ruhephase** aktivieren.

2 Rechts befindet sich eine Abbildung der Investitionen. Siehst du dort auch ein Symbol des **Wald-** oder **Dünenpfads**, bewege deine Scheibe auf dem entsprechenden Pfad 1 Feld nach unten, um die Investition zu aktivieren. Dies stellt deine Ausbeutung der natürlichen Ressourcen der Wälder und Dünen der Atlantikküste dar (siehe „**Eigene Investitionen aktivieren**“ auf S. 17).

Die Abbildungen auf den Investitionskarten haben keine Relevanz für das Spiel und zeigen nur beispielhaft, in was du gerade investiert hast.



BEISPIEL: Neue Investition finanzieren



Maria spielt Gelb und will eine neue Investition finanzieren. Sie beginnt ihren Spielzug und erhält eine Glasplatte vom Schmelzofen rechts unten in der Stephens-Fabrik **A**. Um die mittlere Investition in der Auslage zu finanzieren **B**, bezahlt Maria – wie links neben der Investition auf dem Spielplan angegeben **C** – 3 Münzen **D** in den allgemeinen Vorrat. Am Ende ihres Spielzugs schiebt sie die übrigen Investitionen in der Auslage je 1 Feld nach oben **E** und füllt dann das unterste, jetzt freie Feld mit 1 neuen Karte vom Stapel **F** wieder auf.



§ Neues Handwerk schaffen

Entscheidest du dich, **ein neues Handwerk zu schaffen**, wähle 1 der 6 aufgedeckten Handwerkskarten und lege sie an einer beliebigen Fabrik an. Beachte dabei immer die Platzierungsregeln.

Nimm dann 1 Arbeitskraft in Form einer Holzscheibe von deinem Spieltableau und lege sie auf den **oberen**

Kreis der Handwerkskarte. Befindet sich am Rand des Kreises ein rotes Kreuz, zahle die im Kreis abgebildeten Kosten, um deine Arbeitskraft darauf zu legen.

Fülle am Ende deines Spielzugs das frei gewordene Handwerksfeld mit einer neuen Karte vom entsprechenden Stapel wieder auf.

Platzierungsregeln

Fügst du einer Fabrik ein neues Handwerk hinzu, beachte die Position der Arbeitskraft auf der Karte:

- Auf **roten Handwerken** befinden sich die **Abbildungen der Arbeitskräfte links**. Diese kannst du also nur an die Fabriken **auf der linken Seite des Spielplans** anlegen. Um Platz zu sparen, dürft ihr die Karten an den Fabriken überlappend anordnen.
- Auf **blauen Handwerken** befinden sich die **Abbildungen der Arbeitskräfte rechts**. Diese kannst du also nur an die Fabriken **auf der rechten Seite des Spielplans** anlegen. Um Platz zu sparen, dürft ihr die Karten an den Fabriken überlappend anordnen.
- Es gibt **2 linke Ersthandwerke** (rote Rückseite) und **2 rechte Ersthandwerke** (blaue Rückseite). Diese Handwerkskarten legt ihr in Schritt **i** des individuellen Aufbaus auf S. 5 an die Stephens-Fabrik an.

Sowohl am rechten als auch am linken Rand des Spielplans gibt es 3 Felder, an die du neue Handwerke anlegen darfst: an die oberen und unteren **kleinen Fabriken** im oberen Bereich des Spielplans, und an die **oberen Schmelzöfen** der Stephens-Fabrik im mittleren Bereich des Spielplans.

Beachte immer, wenn du ein neues Handwerk schaffst, die aktuelle Anzahl an Handwerken in der Fabrik direkt unter der Fabrik, der du ein neues Handwerk hinzufügen willst. Jede Fabrik kann immer nur weniger Handwerke haben als die **Fabrik direkt unter ihr, nicht genauso viele oder mehr**.

Auf den jeweiligen Seiten des Spielplans können die oberen kleinen Fabriken jeweils nicht genauso viele oder mehr Handwerke haben als die unteren kleinen Fabriken, und die unteren kleinen Fabriken können jeweils nicht genauso viele oder mehr Handwerke haben als die Stephens-Fabrik.

Außerdem schaltest du immer eine **dauerhafte Fähigkeit** für dich frei, wenn du eine Scheibe von deinem Spieltableau nimmst.

Aufbau einer Handwerkskarte

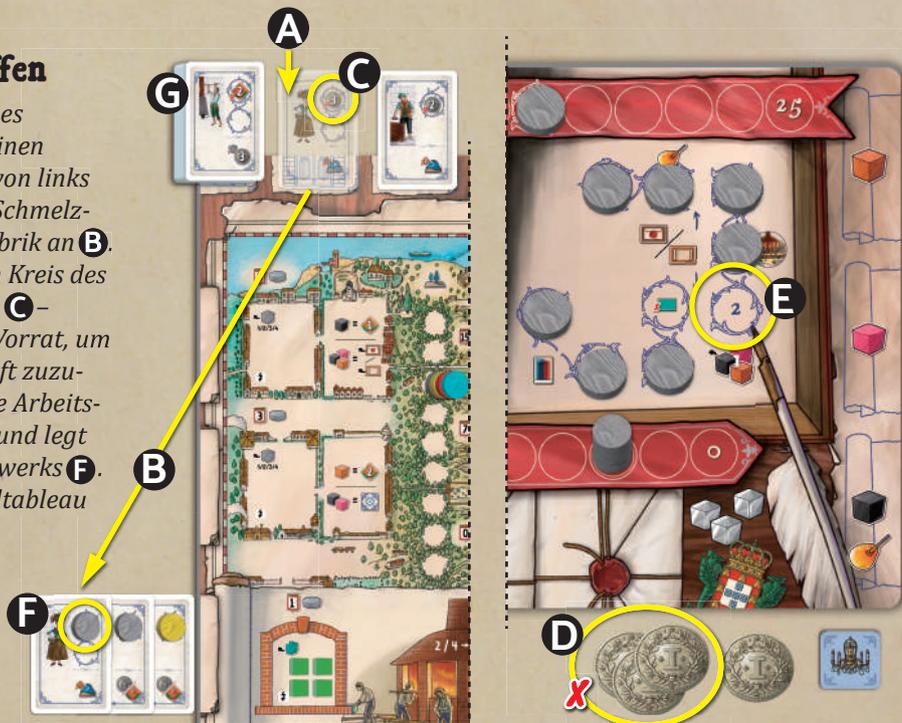
Weist du einer **Handwerkskarte** eine Arbeitskraft zu, erzielst du jedes Mal, wenn jemand eine Reihe von Handwerken aktiviert, in der sich deine Arbeitskraft befindet, einen Ertrag (siehe „**Handwerke aktivieren**“ auf S. 13).

- 1 Rechts/links** befindet sich eine Abbildung des Handwerks (*keine Relevanz für das Spiel*).
- 2 Links/rechts** befinden sich ein oder zwei Kreise, auf die du je 1 Arbeitskraft legen darfst.
 - a** Befindet sich am Rand des Kreises ein rotes Kreuz, zahle die im Kreis abgebildeten Kosten, um deine Arbeitskraft darauf zu legen.
- 3 Unten** siehst du, welchen Ertrag du erzielst, **sobald das Handwerk aktiviert ist**. Du erhältst diesen Ertrag **nicht** sofort, nachdem du dem Handwerk eine Arbeitskraft zugewiesen hast.
 - b** Manchmal erhältst du den Ertrag in Form eines Handels, bei dem du eine Sache gegen eine andere Sache eintauschst.



BEISPIEL: Neues Handwerk schaffen

André spielt Grau und will ein neues Handwerk schaffen. Er beginnt seinen Spielzug, wählt das 2. Handwerk von links in der Auslage **A** und legt es am Schmelzofen links oben an die Stephens-Fabrik an **B**. Dann zahlt André – wie im oberen Kreis des gewählten Handwerks angegeben **C** – 3 Münzen **D** in den allgemeinen Vorrat, um diesem Handwerk eine Arbeitskraft zuzuweisen. Als nächstes nimmt er eine Arbeitskraft von seinem Spieltableau **E** und legt sie auf den oberen Kreis des Handwerks **F**. Damit schaltet er auf seinem Spieltableau eine dauerhafte Fähigkeit frei **E**. André füllt am Ende seines Spielzugs das frei gewordene Handwerksfeld der Auslage mit einer neuen Karte vom linken Stapel **G** wieder auf.



§ Bestehendes Handwerk stärken

Entscheidest du dich, **ein bestehendes Handwerk zu stärken**, weist du einem Handwerk, das bereits an einer Fabrik anliegt, eine 2. Arbeitskraft zu.

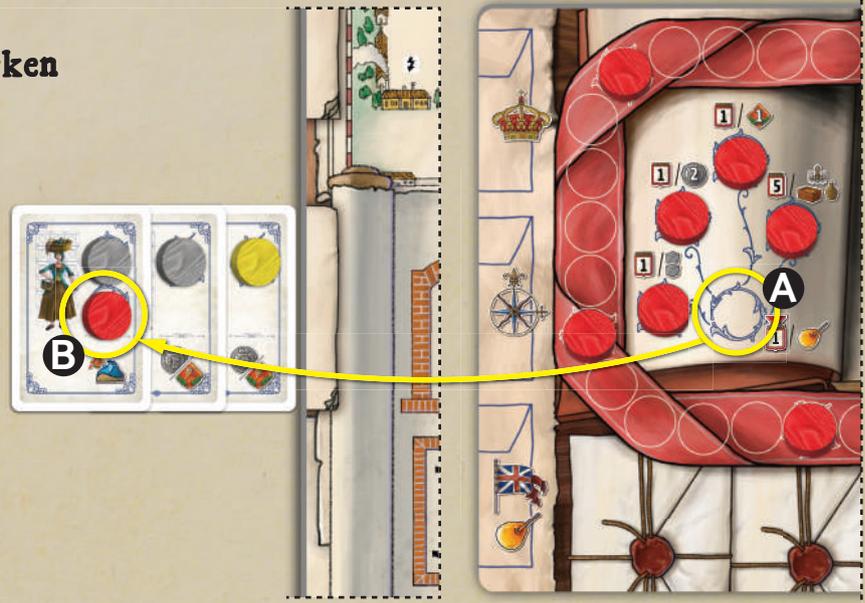
Dabei legst du eine 2. Scheibe als Lehrling auf den unteren Kreis des Handwerks. Beachte dabei immer die Platzierungsregeln.

Platzierungsregeln

- Du kannst einem Handwerk nur dann eine 2. Arbeitskraft zuweisen, falls auf der Karte **2 Kreise** abgebildet sind und sich auf dem unteren Kreis noch keine Arbeitskraft befindet.
- Befindet sich auf dem oberen Kreis eines Handwerks eine deiner Arbeitskräfte, kannst du ihm **nie** eine zweite Arbeitskraft zuweisen.

BEISPIEL: Bestehendes Handwerk stärken

Pedro spielt Rot und will ein bestehendes Handwerk stärken. Er beginnt seinen Spielzug, nimmt 1 Arbeitskraft von seinem Spieltableau **A** und legt sie auf den unteren Kreis des Handwerks ganz links **B**. Damit schaltet er auf seinem Spieltableau eine dauerhafte Fähigkeit frei **A**. Da auf dem Kreis, auf den er seine Scheibe gelegt hat, keine Kosten abgebildet sind, beendet Pedro seinen Spielzug, ohne etwas zu bezahlen.



Meister und Lehrling

Schaffst du ein neues Handwerk, musst du diesem Handwerk eine Arbeitskraft zuweisen, indem du eine beliebige Scheibe von deinem Spieltableau auf den oberen Kreis des entsprechenden Handwerks legst.

Die Arbeitskraft, die du dem oberen Kreis des Handwerks zuweist, nachdem du **ein neues Handwerk geschaffen** hast, gilt immer als der **Meister**.

Darfst du einem Handwerk eine zweite Arbeitskraft zuweisen, gilt diese immer als **Lehrling**. Damit **stärkst du ein bestehendes Handwerk**.



Wird ein Handwerk aktiviert, **hat ein Lehrling den gleichen Effekt wie ein Meister**. Der Lehrling auf dem Handwerk erzielt für den Meister, also für die Person, die das Handwerk geschaffen hat, 1 Siegpunkt in der Endwertung. Die Person, die das Handwerk gestärkt und ihm den Lehrling zugewiesen hat, erhält **keinen Siegpunkt**.

Für den seltenen Fall, dass du keine Scheiben mehr auf deinem Spieltableau liegen hast, ist die Handwerksaktion für dich nicht mehr verfügbar. Du kannst nur noch Spielsteine von der Stephens-Fabrik oder den kleinen Fabriken nehmen.

§ Handwerke aktivieren ⚡

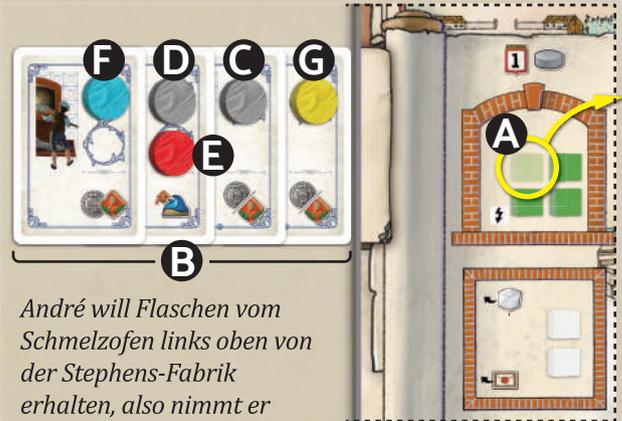
Entscheidest du dich, **einen beliebigen Spielstein – außer einen weißen Stein (Glasplatte)** – entweder von den oberen Schmelzöfen der Stephens-Fabrik oder von einer kleinen Fabrik **zu erhalten, aktivierst** du damit zudem **alle Handwerke**, die an dem Ort, von dem du den Spielstein genommen hast, anliegen.

Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge ihr die Handwerke aktiviert. Aktivierst du also ein Handwerk, dürfen alle ihre Erträge von den Handwerke einsammeln, für die sie einen Meister oder Lehrling haben, sofern sie sich in der Reihe befinden, die aktiviert wurde.

Jedes Handwerk wird **einzel**n aktiviert und jede Aktivierung ist **optional**. Das heißt, ihr dürft wählen, ob ihr die Erträge von allen, einigen oder keinen der betroffenen Handwerke einsammelt, auf denen ihr einen Meister oder Lehrling habt.

Der Meister und der Lehrling auf derselben Karte gehören immer zu verschiedenen Personen und sind getrennt zu behandeln. Die Personen können also wählen, ob sie den gleichen oder einen anderen Ertrag erhalten wollen, sofern ein Handwerk dies erlaubt.

BEISPIEL: Handwerke aktivieren



André will Flaschen vom Schmelzofen links oben von der Stephens-Fabrik erhalten, also nimmt er 1 grünen Spielstein in seinen persönlichen Vorrat auf **A**. Außerdem aktiviert er damit alle Handwerke, die links am Schmelzofen anliegen **B**. André (Grau) entscheidet sich, zuerst 1 Einfluss **C** zu nehmen und gibt dann 1 Einfluss aus, um seine Scheibe auf dem Dünenpfad 1 Feld nach oben zu bewegen **D**. Danach gibt Pedro (Rot) ebenfalls 1 Einfluss aus, um seine Scheibe auf dem Dünenpfad 1 Feld nach oben zu bewegen **E**. Als nächstes erhält Angela (Türkis) 1 Münze und 1 Einfluss **F**. Und zuletzt entscheidet sich Maria (Gelb), 1 Münze zu erhalten **G**.

Dauerhafte Fähigkeiten freischalten

Entscheidest du dich, einem Handwerk eine neue Arbeitskraft zuzuweisen, nimm eine Scheibe von deinem Spieltableau und lege sie auf ein Handwerk. Schaffe damit **entweder** ein neues Handwerk **oder**

stärke ein bestehendes. Wann immer du eine Scheibe von deinem Spieltableau nimmst, schaltest du eine dauerhafte Fähigkeit für dich frei.



1 Einflusspunkte

Zu Beginn der Partie hast du 2 Einflusspunkte. Maximal kannst du 25 Einflusspunkte haben. Um deinen Einflussmarker auf dem **Einflusspfad** über die Felder **5, 10, 15 und 20** bewegen zu können, musst du diese jedoch zuerst **freischalten**.

2 Siegpunkte

Deine Fähigkeiten als Glasmachermeister werden im Buch, das auf deinem Spieltableau abgebildet ist, festgehalten. Auf der **linken Buchseite** befinden sich deine Fähigkeiten, für die du Siegpunkte (SP) erhältst.

Du musst zuerst die unterste Fähigkeit **2a** freischalten. Mit ihr sind die anderen 4 Fähigkeiten darüber verknüpft.

Die 4 oberen Fähigkeiten darfst du in beliebiger Reihenfolge freischalten.

2a Erhalte **1 SP** während jeder Ruhephase.



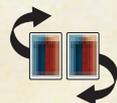
2b Erhalte **1 SP** für je **2 Spielsteine**, die sich am Ende der Partie noch in deinem persönlichen Vorrat befinden.



3 Handwerke

Auf der **rechten Buchseite**, die auf deinem Spieltableau abgebildet ist, befindet sich in der Ecke links unten ein Sektor aus 2 Fähigkeiten. Diese hängen mit Handwerken zusammen und du darfst sie in beliebiger Reihenfolge freischalten:

3a Entscheidest du dich, **ein neues Handwerk zu schaffen**, darfst du – bevor du ein Handwerk aus der Auslage auswählst und an eine beliebigen Fabrik anlegst – die 2 ganz rechten aufgedeckten roten Handwerke oder die 2 ganz linken aufgedeckten blauen Handwerke abwerfen



2c Erhalte **1 SP** für je **2 Münzen**, die sich am Ende der Partie noch in deinem persönlichen Vorrat befinden.



2d Erhalte **1 SP** für **jeden Einflusspunkt**, den du am Ende der Partie noch auf dem **Einflusspfad** übrig hast.



2e Erhalte **5 SP** pro Set aus 3 verschiedenen Zubehören, die du bis zum Ende der Partie entweder ausgegeben hast (auf deinen erfüllten Aufträgen) oder sich am Ende der Partie noch in deinem persönlichen Vorrat befinden.



und die frei gewordenen Felder wieder mit neuen Karten des entsprechenden Stapels auffüllen. Du kannst **nie** die oberste Karte des Stapels abwerfen.

3b Schaffst du ein neues Handwerk, darfst du es nur dann an eine Fabrik anlegen, falls diese Fabrik damit dann nicht genauso viele oder mehr Handwerke hat, als die Fabrik direkt unter ihr. Nachdem du diese Fähigkeit freigeschaltet hast, darfst du ein Handwerk auch an eine Fabrik anlegen, falls diese damit **genauso viele** Handwerke hat wie die Fabrik direkt unter ihr, aber **nicht mehr**.



4 Aufträge und Investitionen

Auf der **rechten Buchseite**, die auf deinem Spieltableau abgebildet ist, befinden sich in der Mitte 2 Sektoren aus je 2 Fähigkeiten. Diese hängen mit Aufträgen und Investitionen zusammen.

↑ **Oberer Sektor:**

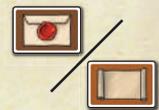
4a Um einen Auftrag zu erfüllen, darfst du **2 Spielsteine derselben Farbe** nutzen, um diese gegen 1 Spielstein einer anderen Farbe einzutauschen.



4b Entscheidest du dich, einen weißen Spielstein (Glasplatte) von der Stephens-Fabrik zu erhalten, darfst du – wenn du einen neuen Auftrag annimmst oder eine neue Investition finanzierst – **2 Karten** nehmen statt 1. Du musst beide Karten bezahlen.



Du darfst die 2 Sektoren in einer beliebigen Reihenfolge freischalten, aber innerhalb dieser Sektoren musst du den Kreis, der näher am Symbol ist, vor dem anderen freischalten.



↓ **Unterer Sektor:**

4c Du **darfst** die Auftrags-/Investitionskarte mit den niedrigsten Kosten vom Spielplan **abwerfen**, bevor du eine neue nimmst. Schiebe dann die übrigen Investitions-/Auftragskarten auf dem Spielplan je 1 Feld nach oben (falls möglich). Fülle dann das leere Feld mit 1 neuen Karte des entsprechenden Stapels wieder auf.



4d Nimmst du einen neuen Auftrag an oder finanzierst du eine neue Investition, erhältst du einen Nachlass von 1 Einfluss/Münze. Falls du diese Fähigkeit mit **4b** kombinierst und 2 Aufträge annimmst/Investitionen finanzierst statt nur 1, erhältst du nur **einen Nachlass von 1 Einfluss/Münze**. Keine Kosten sind nicht zulässig, du musst mindestens 1 Einfluss/Münze zahlen.



5 Kleine Fabriken

Auf der **rechten Buchseite**, die auf deinem Spieltableau abgebildet ist, befindet sich rechts ein Sektor aus 3 Fähigkeiten. Dieser hängt mit der Menge von Produkten zusammen, die du aus kleinen Fabriken erhältst. Du musst die Fähigkeiten von unten nach oben freischalten.

Zu Beginn der Partie darfst du bei der Aktion „Produkt aus einer kleinen Fabrik erhalten“ nur 1 Spielstein nehmen. Hast du diese Fähigkeiten jedoch freigeschaltet:



- 5a Du darfst **bis zu 2 Spielsteine** aus derselben Fabrik erhalten.
- 5b Du darfst **bis zu 3 Spielsteine** aus derselben Fabrik erhalten. *
- 5c Du darfst **bis zu 4 Spielsteine** aus derselben Fabrik erhalten. *

* 5d Erhältst du **3 oder 4 Spielsteine** aus derselben kleinen Fabrik, darfst du den Effekt eines **leeren Schmelzofens** von der Stephens-Fabrik aktivieren, **anstatt** die Reihe von Handwerkern zu aktivieren, die an der kleinen Fabrik anliegt, von der du die Spielsteine genommen hast. *Beachtet: Diese Fähigkeit wird mit der zweiten Scheibe von unten freigeschaltet.*



Je nachdem, welchen **leeren Schmelzofen** du aktivierst, darfst du also entweder eine Reihe von Handwerkern von der Stephens-Fabrik aktivieren, einen neuen Auftrag annehmen oder eine neue Investition finanzieren.



Ruhephase

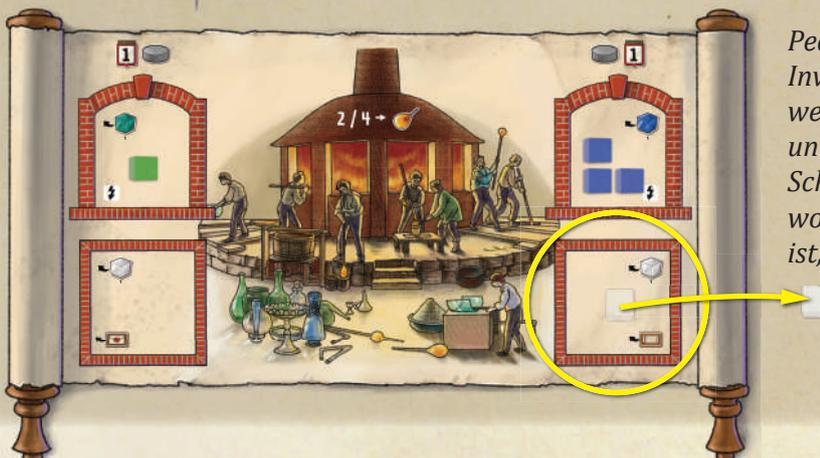


Ruhephase auslösen

Erhältst du ein Glasprodukt aus einem Schmelzofen der Stephens-Fabrik, überprüfe immer, ob du damit die Ruhephase auslöst. Du löst eine Ruhephase aus, falls **2 der 4 Schmelzöfen der Stephens-Fabrik am Ende deines Spielzugs leer sind**. Ist dies der Fall, spielt die aktive Person zuerst ihren Spielzug zu Ende. Danach handelt ihr alle die Ruhephase ab. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe

und ihr führt wieder eure normalen Spielzüge durch. Bei einer Ruhephase handelt ihr in einer **bestimmten Reihenfolge** einen Schritt nach dem anderen ab. Einige davon dürft ihr gleichzeitig durchführen, doch sobald ihr dabei in einen Konflikt geratet, führt ihr die Schritte in Zugreihenfolge durch, beginnend mit der Person, die die Ruhephase ausgelöst hat.

BEISPIEL: Ruhephase auslösen



Pedro hat während seines Spielzugs eine Investition finanziert. Da er den letzten weißen Spielstein vom Schmelzofen rechts unten genommen hat, wurde dabei der 2. Schmelzofen der Stephens-Fabrik leer, womit er, nachdem sein Spielzug beendet ist, die Ruhephase auslöst.

Die Französische Armee rückt vor

Zu Beginn der Ruhephase **rückt die Französische Armee in Richtung Stadt vor**. Rücke also den **Marker der Französischen Armee** auf dem **Siegpunktepfad** 5 Felder weiter.



Die **Französische Armee** folgt dem **Siegpunktepfad** von unten nach oben. Sie beginnt auf dem Feld „55“ mit dem Zweispiß-Hut und bewegt sich in Richtung von Feld „0“. Erreicht die Französische Armee auf dem **Siegpunktepfad** ein Feld, auf dem die Scheibe einer Person liegt, oder andersherum, wird das Ende der Partie ausgelöst.



BEISPIEL: Die Französische Armee rückt vor



Wir knüpfen am vorherigen Beispiel an und führen nun die Schritte der Ruhephase durch. Der Marker der Französischen Armee rückt auf dem Siegpunktepfad 5 Felder weiter (von 50 auf 45).

Füllt die Schmelzöfen wieder auf

Nachdem die Französische Armee vorgerückt ist, füllt **nur die 2 leeren Schmelzöfen** der Stephens-Fabrik wieder auf, und zwar mit so vielen Spielsteinen, wie auf dem Feld des **Siegpunktepfad**, auf dem die Französische Armee gelandet ist, angegeben ist. Sind auf diesem Feld mehrere Zahlen zu sehen, sind das die Zahlen für Partien mit 4/3/2 Personen.



BEISPIEL: Füllt die Schmelzöfen wieder auf



Ist die Französische Armee vorgerückt, füllt die 2 Schmelzöfen der Stephens-Fabrik mit je 3 weißen Spielsteinen aus dem allgemeinen Vorrat wieder auf – wie auf dem Feld, auf dem die Französische Armee steht, angegeben ist.

Erhaltet 1 SP durch eine Fähigkeit

Wer auf der linken Buchseite, die auf euren Spieltableaus abgebildet ist, die 1. (unterste) Fähigkeit freigeschaltet hat, erhält in der Ruhephase in diesem Schritt **1 SP**.



BEISPIEL: Erhaltet 1 SP durch eine Fähigkeit



Wer die Fähigkeit freigeschaltet hat, die euch in der Ruhephase 1 SP bringt, bewegt die eigene Scheibe auf dem Siegpunktepfad 1 Feld weiter.

Leert die kleinen Fabriken

Befinden sich noch Spielsteine **auf den kleinen Fabriken**, entfernt diese vom Spielplan und legt sie in den allgemeinen Vorrat. *Beachtet: Dies ist erst nach der ersten Ruhephase möglich.*

Aktiviert eigene Investitionen

Finanzierst du eine Investition, erzielst du dadurch zwar keinen sofortigen Ertrag, doch sie bringt dir Einkommen (Siegpunkte und/oder Produkte), falls du sie während der Ruhephase aktivierst. Es gibt jedoch Investitionen, die dir nur dann Einkommen einbringen, falls du deine natürlichen Ressourcen des **Waldpfads** oder des **Dünenpfads** ausbeutest.

Wie bereits erwähnt, legst du finanzierte Investitionen in die Reihe von Investitionen mit dem Spielstein der entsprechenden Farbe. So sind **alle** Investitionen **derselben Spielsteinfarbe** auch in **derselben Reihe**. Dementsprechend kann eine **Spalte** aus Investitionen aus **maximal 3 Karten** bestehen, **jede** mit einer **anderen** Spielsteinfarbe. Es gibt auch Investitionskarten, auf denen **kein Spielstein abgebildet** ist.

Du aktivierst während der Ruhephase die Investitionen jedoch immer Spalte für Spalte. Du darfst auch Spalten aktivieren, in denen nur 1 oder 2 Karten liegen. Es bleibt **dir überlassen**, ob du spaltenweise alle Investitionen oder keine Investitionen aktivieren willst. Aktivierst du eine Spalte:

- Du musst die angegebenen Ressourcen vom **Wald-** und **Dünenpfad** sofort **ausbeuten** (sofern erforderlich). Falls du die angegebenen Ressourcen vom Wald- und Dünenpfad nicht bezahlen kannst,

BEISPIEL:

Leert die kleinen Fabriken



Legt die 2 übrigen braunen Spielsteine von der kleinen Fabrik rechts unten in den allgemeinen Vorrat, um die kleinen Fabriken zu leeren.

kannst du diese Kartenspalte **nicht** aktivieren, um die abgebildeten Erträge zu erhalten.

- Du **erhältst alle** abgebildeten Siegpunkte und rückst deine Scheibe auf dem **Siegpunktepfad** entsprechend viele Felder vor.
- Du **erhältst alle** abgebildeten Spielsteine (braun, rosa und/oder schwarz) und **lagerst** sie auf der entsprechenden Investitionskarte, um sie in der Ruhephase zu nutzen. Spielsteine, die du in der Ruhephase erhältst, legst du **nie** in deinen persönlichen Vorrat.

Das heißt, immer wenn du dich entscheidest, eine bestimmte **Spalte** von Investitionskarten zu aktivieren:

- **Entweder erhältst und gibst du alles aus**, was auf **allen Karten dieser Spalte** abgebildet ist
- **oder du erhältst nichts und gibst nichts aus**, was auf **allen Karten dieser Spalte** abgebildet ist.

BEISPIEL: Eigene Investitionen aktivieren



Pedro hat 1 Spalte mit 3 Investitionen und entscheidet sich, sie zu aktivieren **A**. Zuerst bewegt er seine Scheibe auf dem Waldpfad 1 Feld nach unten **B** und seine Scheibe auf dem Dünenpfad genauso **C**. Danach bewegt er seine Scheibe auf dem Siegpunktepfad 3 Felder vor **D**. Schließlich erhält er 1 braunen Spielstein **E** und 2 schwarze **F** und lagert sie auf den entsprechenden Investitionskarten. Alle anderen Personen wählen ebenfalls, ob und welche Investitionsspalte(n) sie aktivieren wollen.

Kleine Fabriken versorgen

Nachdem du deine eigenen Investitionen aktiviert hast, musst du **alle** Spielsteine, die du dabei erhalten hast, nutzen, um **die kleinen Fabriken zu versorgen**.

Beim Versorgen der kleinen Fabriken darfst du die Spielsteine in einer beliebigen Menge und Kombination auf die verschiedenen Fabriken verteilen. Du musst dich dabei lediglich an die für die einzelnen Fabriken gültigen Kombinationen halten. Versorgst du eine Fabrik mit einer gültigen Kombination aus Spielsteinen, **erhältst** du dafür den abgebildeten **Ertrag**.
Führt, falls nötig, die Versorgung der Fabriken in Spielreihenfolge aus.

Du **darfst** dieselbe Fabrik während derselben Ruhephase auch mehrere Male mit derselben Spielsteinkombination versorgen.

Beachtet: Eine detaillierte Erläuterung der Erträge der kleinen Fabriken findet ihr auf Seite 24.

Eigene Aufträge erfüllen

Du kannst Aufträge, die du während der Partie annimmst, nur **während der Ruhephase** erfüllen. Es bleibt **dir überlassen**, ob du während der Ruhephase alle, einige oder keine Aufträge erfüllst.

Um **einen Auftrag zu erfüllen**, gib **alle** Ressourcen aus, die rechts auf der **Auftragskarte** abgebildet sind. Du bezahlst die Ressourcen von deinem persönlichen Vorrat in den allgemeinen. Für erfüllte Aufträge erhältst du am Ende der Partie Siegpunkte.

Für manche Aufträge musst du ein bestimmtes Zubehör zurück in den allgemeinen Vorrat geben. Brauchst du für einen Auftrag ein Zubehör, es wird

BEISPIEL: Kleine Fabriken versorgen



*Angela hat 2 braune und 2 schwarze Spielsteine und entscheidet sich, die kleine Fabrik links unten mit den 2 braunen Spielsteinen **A** und die kleine Fabrik rechts oben mit den 2 schwarzen **B** zu versorgen, und erhält somit insgesamt 4 Einflusspunkte und 2 Münzen. Alle anderen Personen, die Spielsteine zur Verfügung haben, wählen ebenfalls, welche kleinen Fabriken sie versorgen wollen.*

jedoch kein bestimmtes angegeben, wähle ein beliebiges Zubehör und lege es auf die erfüllte Auftragskarte, um es am Ende der Partie bei der Endwertung zu berücksichtigen.

Am linken Rand deines Spieltableaus befinden sich nochmal 3 Auftragsfelder. An jedem dieser Felder bildest du eine Reihe von Aufträgen, die du **erfüllt** hast. Hast du alle Ressourcen ausgegeben, die du brauchst, um den Auftrag zu erfüllen, lege den erfüllten Auftrag gemäß der Platzierungsregeln auf eines dieser Felder.

Platzierungsregeln

In einer Reihe dürfen nur die Aufträge liegen, auf denen das angegebene Symbol abgebildet ist.

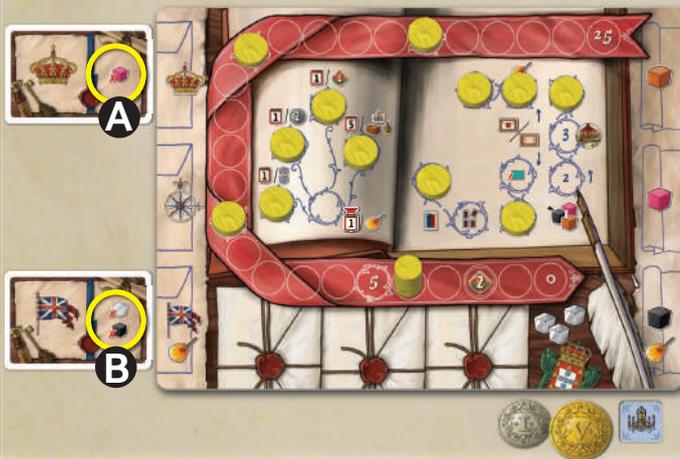
Du darfst also folgende Reihen bilden:

- 1 Reihe (*oben*) **nur** aus Aufträgen zur Versorgung der Portugiesischen Krone mit Produkten.
- 1 Reihe (*Mitte*) **nur** aus Aufträgen zur Versorgung der Kolonien mit Produkten.
- 1 Reihe (*unten*) **nur** aus Aufträgen zur Versorgung des Vereinigten Königreichs mit Produkten.

Legst du einen neuen Auftrag an den linken Rand deines Spieltableaus, lege ihn immer links an die entsprechende Reihe an.

Du **darfst** so viele Aufträge erfüllen, wie du willst. Beachte dabei jedoch immer die Platzierungsregeln.

BEISPIEL: Eigene Aufträge erfüllen



Maria hat 2 eigene Aufträge zu erfüllen und hat alle dafür benötigten Ressourcen. Zuerst legt sie 1 rosa Spielstein in den allgemeinen Vorrat zurück, um den Auftrag für die Portugiesische Krone zu erfüllen und ihn dann auf das dafür vorgesehene Feld am linken Rand des Spieltableaus zu legen **A**. Als nächstes legt sie 1 weißen und 1 schwarzen Spielstein in den allgemeinen Vorrat zurück, um den Auftrag für das Vereinigte Königreich zu erfüllen und legt diesen ebenfalls auf das dafür vorgesehene Feld **B**. Alle anderen Personen wählen ebenfalls, welche eigenen Aufträge sie erfüllen wollen.

Ende der Partie

Während du und die anderen Glasmachermeister sich bemühen, erfolgreich zu sein und eure eigenen Investitionen zu erhöhen, rückt die Französische Armee auf die Stadt vor. Ihr spielt **Stephens** über eine unbestimmte Anzahl von Runden, so lange, bis die Französische Armee die Stadt erreicht.

Erreicht die Französische Armee auf dem **Siegpunktpfad** ein Feld, auf dem die Scheibe einer Person liegt, oder andersherum, wird das Ende der Partie ausgelöst. Spielt die aktuelle Runde zu Ende, sodass ihr alle

gleich viele Spielzüge hattet. Spielt anschließend noch eine letzte Runde. Ihr könnt mit Hilfe des Startsymbols auf einem Spieltableau nachvollziehen, wer von euch die Partie begonnen hat.

Es ist möglich, dass ihr während dieser letzten Runde erneut eine oder mehrere Ruhephase(n) auslöst. Ist dies der Fall, laufen diese wie gewohnt ab. Nachdem die letzte Person ihren letzten Spielzug beendet hat, **findet eine letzte Ruhephase statt**. Führt anschließend die Endwertung durch.

Endwertung

Um euren finalen Punktestand zu ermitteln, zählt eure Siegpunkte (SP) wie folgt zusammen:

- 1** SP, die ihr während der Partie auf dem **Siegpunktpfad** erreicht habt. 
- 2** SP, die ihr über den **Waldpfad** erzielt habt:
 - Je nachdem, in welchem Bereich sich deine Scheibe befindet, erhältst du 0, 7 oder 15 SP.
- 3** SP, die ihr über den **Dünenpfad** erzielt habt:
 - Je nachdem, in welchem Bereich sich deine Scheibe befindet, erhältst du 0, 7 oder 15 SP.



- 4** SP für eure **Meister**, die ihr einem Handwerk zugewiesen habt, je nach Fabrik: 

- **Stephens-Fabrik:** 1 SP pro Meister.
- **Untere kleine Fabriken:** 3 SP pro Meister.
- **Obere kleine Fabriken:** 5 SP pro Meister.

- 5** SP für **Lehrlinge**, die einem Handwerk von einem **eurer Meister** zugewiesen sind.

- Hat dein **Meister** einen Lehrling, erhältst du für diesen Lehrling immer (zusätzlich) 1 SP.

- 6** SP für erfüllte Aufträge: 

- **Für jede Spalte:** Multipliziere die Gesamtzahl der Karten in dieser Spalte mit der Gesamtzahl der Spielsteine, die auf den erfüllten Aufträgen in dieser Spalte abgebildet sind.

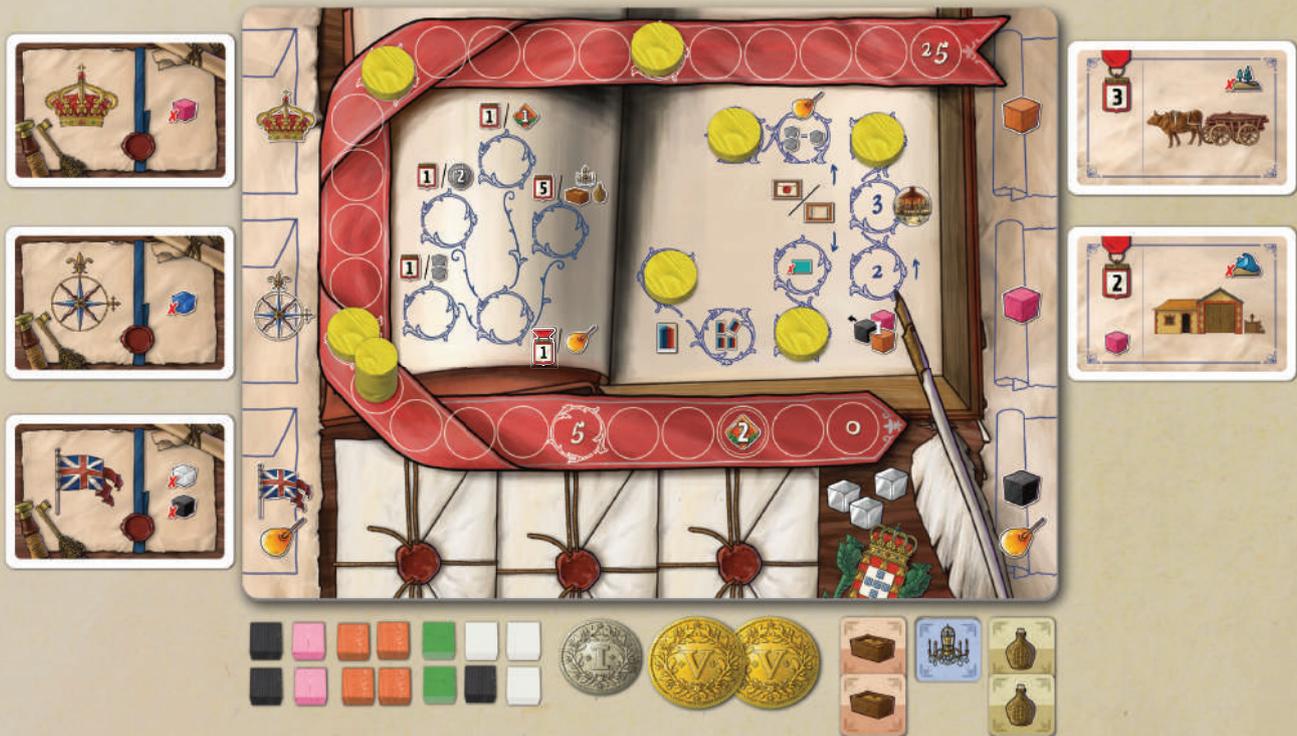
7 SP für auf eurem Spieltableau freigeschaltete Fähigkeiten, falls anwendbar:

- **1 SP** für je 2 nicht ausgegebene Spielsteine, die sich in deinem persönlichen Vorrat befinden. 
- **1 SP** für je 2 nicht ausgegebene Münzen, die sich in deinem persönlichen Vorrat befinden. 
- **1 SP** für jeden übrigen Einflusspunkt auf dem **Einflussfad** auf deinem Spieltableau. 

- **5 SP** pro Set aus 3 verschiedenen Zubehören, die du bis zum Ende der Partie entweder ausgegeben hast (auf deinen erfüllten Aufträgen liegen) oder sich am Ende der Partie noch in deinem persönlichen Vorrat befinden. 

Wer von euch die meisten Siegpunkte erzielt hat, gewinnt! **Bei einem Gleichstand** gewinnt die daran beteiligte Person, die am meisten Einflusspunkte übrig hat. Endet dies wieder in einem Gleichstand, gewinnt die daran beteiligte Person, die am meisten Münzen übrig hat. Ergibt dies auch einen Gleichstand, teilen sich die daran beteiligten Personen den Sieg!

BEISPIEL: Endwertung



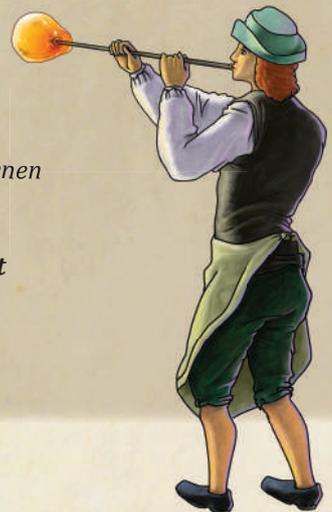
Maria berechnet ihren finalen Punktestand:

1. **38 SP** vom Siegpunktepfad.
2. **7 SP** vom Waldpfad.
3. **0 SP** vom Dünenpfad.
4. **24 SP** durch ihre Meister:
 - a. **2 SP** = 1 SP × 2 Meister in der Stephens-Fabrik.
 - b. **12 SP** = 3 SP × 4 Meister in den unteren kleinen Fabriken.
 - c. **10 SP** = 5 SP × 2 Meister in den oberen kleinen Fabriken.
5. **4 SP** für die Lehrlinge ihrer Meister.

6. **12 SP** = 1 Spalte = 3 Karten × 4 Spielsteine auf ihren erfüllten Aufträgen.
7. **26 SP** durch ihre freigeschalteten Fähigkeiten:

- a. **7 SP** = 14 Spielsteine / 2.
- b. **5 SP** = 11 Münzen / 2
- c. **9 SP** = 9 Einflusspunkte.
- d. **5 SP** = Set aus 3 verschiedenen Zubehören × 5.

Maria beendet die Partie mit insgesamt 111 SP.



Solo-Partie - entwickelt von Pedro André Correia

Dein Ziel bei einer Solo-Partie ist es, so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Als Ansporn kommt hier Automaton ins Spiel. Automaton spielt nicht gegen dich, sondern ist ein Bot, mit dem du dich misst.

Spielmaterial



10 Automatonkarten



1 Scheibenkarte



6 Szenariokarten



5 Konkurrenzkarten



4 Spielhilfen

1× deutsch, 1× englisch,
1× spanisch, 1× portugiesisch

Allgemeiner Spielaufbau

Baue das Spiel wie gewohnt auf, jedoch mit einer Abweichung:

- Lege auf jeden Schmelzofen der Stephens-Fabrik 3 transparente Spielsteine statt 4.

Automatons Aufbau

Führe folgende Schritte durch, um Automaton für die Partie vorzubereiten:

- 1 Mische die 10 Automatonkarten und bilde einen verdeckten Stapel in einem freien Bereich auf dem Tisch. Dies ist Automatons Spielbereich. Lass neben dem Stapel etwas Platz. Dort legst du in Automatons Spielzug die aufgedeckte Karte des Stapels ab.
- 2 Lege die Scheibenkarte in Automatons Spielbereich.
- 3 Wähle für Automaton eine der ungenutzten Spielfarben und:
 - Nimm 10 Holzscheiben der gewählten Farbe und lege je 1 Scheibe auf jeden Kreis der Scheibenkarte.
 - Lege die übrigen Scheiben in Automatons Farbe in den allgemeinen Vorrat. Diese brauchst du nur in seltenen Fällen.
- 4 Nimm 7 braune, 7 rosa und 7 schwarze Spielsteine aus dem allgemeinen Vorrat und gib sie in einen Beutel oder einen anderen geeigneten Behälter, in dem sie verborgen sind und du sie gut durchschüt-

eln kannst. Lege den Behälter in Automatons Spielbereich. Du benötigst ihn in der Ruhephase.

- 5 Je nachdem, welches Ersthandwerk du erhalten hast, teile Automaton zufällig 1 Ersthandwerk der anderen Farbe zu und lege es an die Stephens-Fabrik auf der gegenüberliegenden Seite deiner Ersthandwerkskarte an. Nimm die 1. Arbeitskraft in Form der obersten Scheibe von Automatons Scheibenkarte und weise sie Automatons Ersthandwerk zu.

Dein Spielzug

Bevor du die Partie beginnst, wähle einen der folgenden Spielmodi, den du spielen willst. Dieser gibt an, wann du die finale Ruhephase auslöst und beeinflusst damit die Dauer der Partie. Hierbei spielt die Position der Französischen Armee auf dem Siegpunktepfad die entscheidende Rolle:

Locker: Die finale Ruhephase wird ausgelöst, sobald die Französischen Armee das Feld „20“ erreicht.



Normal: Die finale Ruhephase wird ausgelöst, sobald die Französische Armee das Feld „25“ erreicht.



Straff: Die finale Ruhephase wird ausgelöst, sobald die Französische Armee das Feld „30“ erreicht.



Das Ende wird nicht ausgelöst, sobald die Französische Armee deine Scheibe erreicht, oder andersherum.

Du beginnst die Partie und ihr führt eure Spielzüge abwechselnd durch. Dein Spielzug läuft wie gewohnt ab, es gibt jedoch eine zusätzliche Regel zu beachten:

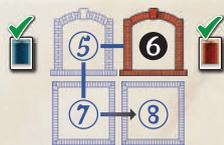
Du kannst maximal 3 Arbeitskräfte (Meister und Lehrlinge) mehr haben als Automaton.

Beispiel: Hat Automaton derzeit Handwerken 4 Arbeitskräfte zugewiesen, kannst du Handwerken maximal 7 Arbeitskräfte zuweisen.

Automatons Spielzug

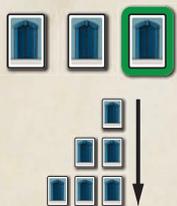
Ist Automaton am Zug, decke die oberste Karte des Automatonstapels auf und lege sie neben den Stapel. Handle dann die Anweisungen auf der Karte ab. Beachte jedoch, dass Automaton niemals seine eigenen Arbeitskräfte aktiviert!

Was die Abbildungen auf den Automatonkarten bedeuten, erfährst du hier:



Entferne 1 Spielstein von dem abgebildeten Schmelzofen in der Stephens-Fabrik. Liegt dort kein Spielstein, folge dem Pfeil so lange, bis du zu einem Schmelzofen mit Spielsteinen gelangst. Entfernst du

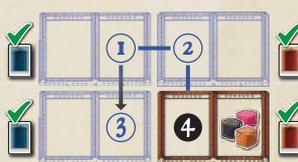
einen grünen oder blauen Spielstein, aktiviere außerdem **deine** entsprechenden Arbeitskräfte. Der Versorgungsschritt von Automaton wird weiter unten beschrieben.



Automaton legt das angegebene Handwerk an die oberste Fabrik an, die gültig und verfügbar ist. Danach nimmt Automaton die oberste Arbeitskraft von seiner Scheibenkarte und legt sie auf den oberen Kreis dieses Handwerks.



Entfernst du einen weißen Spielstein aus der Stephens-Fabrik, entferne die angegebenen Aufträge/Investitionen.



Entferne so viele Spielsteine von der abgebildeten kleinen Fabrik, wie Automaton Scheiben entfernen darf (höchste Zahl, die auf Automaton's Scheibenkarte sichtbar ist). Liegt dort kein Spielstein, folge dem Pfeil bis zu einer Fabrik, auf der mindestens 1 Spielstein liegt und entferne so viele wie möglich. Welche Spielsteine du entfernst, darfst du bestimmen. Liegen auf keiner kleinen Fabrik Spielsteine, entferne nur 1 Spielstein von der Stephens-Fabrik gemäß des unten auf der Automatonkarte abgebildeten Diagramms.

Ist der Stapel der verdeckten Automatonkarten leer, nimm alle aufgedeckten Karten, mische sie und bilde einen neuen verdeckten Stapel. Fahre anschließend wie gewohnt fort.

Ruhephase

Führe die Ruhephase wie gewohnt durch, mit einer Abweichung:

Bevor du den letzten Schritt „Kleine Fabriken versorgen“ durchführst (siehe S. 18), führt Automaton einen individuellen Versorgungsschritt durch, und zwar wie im Folgenden beschrieben:

Automatons Versorgungsschritt

Handle die Anweisungen im unteren Bereich der letzten Karte ab, die Automaton aufgedeckt hat:



- Nimm zufällig nacheinander so viele Spielsteine, wie auf der Karte angegeben. Lege jeden Spielstein auf eine andere kleine Fabrik, beginnend bei der auf der Karte markierten Fabrik und dem Pfeil folgend.
- In dem unwahrscheinlichen Fall, dass Automaton alle Spielsteine aus dem eigenen Vorrat aufgebraucht hat, versorgt Automaton bis zum Ende der Partie keine Fabriken mehr mit Spielsteinen.
- Zeigt die Karte ein Symbol zum Legen einer Scheibe, nimm die oberste Arbeitskraft von Automaton's Scheibenkarte und lege sie auf einen beliebigen freien Lehrlings-Kreis eines Handwerks.

Ende der Partie

Führe eure Spielzüge abwechselnd über eine unbestimmte Anzahl von Runden durch, bis der Marker der Französischen Armee ein bestimmtes Feld auf dem Siegpunktpfad erreicht. Welches Feld die letzte Ruhephase auslöst, hängt vom Spielmodus ab, den du gewählt hast.

Falls Automaton die letzte Ruhephase auslöst, darfst du nach der Ruhephase noch einen Spielzug durchführen. Falls du die letzte Ruhephase auslöst, dürfen sowohl du als auch Automaton nach der Ruhephase noch einen Spielzug durchführen. Ihr dürft nach dem letzten Spielzug noch Aufträge erfüllen.

Endwertung

Um deinen finalen Punktestand zu ermitteln, zähle deine Siegpunkte zusammen und erfahre über folgende Tabelle dein Spezialgebiet:

Spezialgebiet	Locker	Normal	Straff
Glaskugel	140 oder weniger	120 oder weniger	100 oder weniger
Glasfenster	141-179	121-159	101-139
Glaskunstwerk	180 und mehr	160 und mehr	140 und mehr

Konkurrenz-Variante

Für eine noch größere Herausforderung, wähle 1 der 5 Konkurrenzkarten (zufällig oder nicht) und spiele gegen sie. Wähle vor Beginn der Partie eine Schwierigkeitsstufe. Erreiche diese SP, um die Konkurrenz zu besiegen:



Leicht (100 SP)



Mittel (130 SP)



Schwierig (160 SP)

Konkurrenz kann mit individuellen Aufbauregeln oder Einschränkungen während der Partie einhergehen. Was die Abbildungen auf den Konkurrenzkarten heißen, erfährst du hier:

 <p>Rücke deine Scheiben auf dem Waldpfad und dem Dünepfad während dem Spielaufbau 2 Felder nach unten.</p>	 <p>Das 5. Auftragsfeld und das 5. Investitionsfeld sind nicht verfügbar.</p>
 <p>Du kannst kein 2. gleiches Zubehör nehmen, falls ein Set noch unvollständig ist.</p>	 <p>Ignoriere dieses Symbol auf deinem Spieltableau, es ist nicht verfügbar. Die Scheibe bleibt auf dem Kreis liegen.</p>
 <p>Staple alle 4 Scheiben auf dem Spieltableau auf dem Einflusspfad auf dem Feld „10“.</p>	 <p>Die letzte Ruhephase wird ausgelöst, sobald die Französische Armee das Feld „25“ erreicht.</p>

Für weitere Solo-Varianten und herausfordernde Szenarien besuche die „Stephens“-Seite auf unserer Webseite: www.pileupgames.com

Anhang - Pfade

Siegespunktpfad

Dieser Pfad befindet sich mittig im unteren Bereich des Spielplans und dient 2 Zwecken:

Die **Französische Armee** folgt dem Siegespunktpfad von unten nach oben, also von Feld „55“ bis Feld „0“, und markiert das Vorrücken der Französischen Armee in Richtung Stadt.



Der **Siegespunktpfad** verläuft von oben nach unten, also von Feld „0“ bis Feld „55“, und markiert die aktuellen Siegespunkte, die ihr während der Partie erzielt habt. Das Ende der Partie wird ausgelöst, sobald der Marker der Französischen Armee auf dem



Siegespunktpfad die Position einer eurer Scheiben erreicht oder andersherum.

Einflusspfad

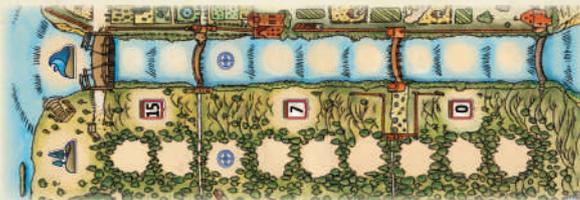
Der Einflusspfad befindet sich auf deinem Spieltableau und markiert deine aktuellen Einflusspunkte während der Partie. Diese repräsentieren deinen Einfluss bei Stephens als Gasmachermeister.



Du gibst Einflusspunkte aus, um neue Aufträge anzunehmen und darfst sie zum Handeln nutzen, um Erträge von aktivierten Handwerken zu sammeln.

Waldpfad

Der Waldpfad befindet sich mittig im oberen Bereich des Spielplans links neben dem Dünepfad und repräsentiert deine Ausbeutung der natürlichen Ressourcen des Waldes. Das Holz wird zum Beispiel verwendet, um die Schmelzöfen zu befeuern.



Dünepfad

Ähnlich wie beim Waldpfad links neben dem Dünepfad, repräsentiert dieser die Ausbeutung der natürlichen

Ressourcen der Dünen. Der Sand wird zum Beispiel für die Herstellung von Glas verwendet.

Dieser Pfad besteht aus 3 Abschnitten. Du darfst Ressourcen von diesem Pfad ausbeuten, um deine Investitionen während der Ruhephase zu aktivieren. Am Ende der Partie erhältst du, je nachdem, in welchem Abschnitt sich deine Scheibe befindet, 0, 7 oder 15 SP.

Dieser Pfad besteht aus 3 Abschnitten. Du darfst Ressourcen von diesem Pfad ausbeuten, um deine Investitionen während der Ruhephase zu aktivieren. Am Ende der Partie erhältst du, je nachdem, in welchem Abschnitt sich deine Scheibe befindet, 0, 7 oder 15 SP.

Die Symbole

	Ruhephase		Startposition auf dem Dünen- und Waldpfad. Dieses Symbol markiert auch die 4 Ersthandwerkskarten.
	Am Ende der Partie erzielte SP		SP, die du während der Partie sofort erhältst
	Erhalte 1 Einflusspunkt		Erhalte 1 Münze
	Rücke 1 Feld auf dem Dünenpfad nach oben		Erhalte 1 Spielstein einer beliebigen Farbe
	Rücke 1 Feld auf dem Waldpfad nach oben		Erhalte 1 beliebiges Zubehör
	Zahle das, was darunter abgebildet ist		Beispiel auf einer Handwerkskarte: Gib 1 Spielstein einer beliebigen Farbe aus, um 3 Einflusspunkte zu erhalten.

Befindet sich auf einem Symbol (Einfluss, Münze, Spielstein, Zubehör, Düne oder Wald) eine Zahl, heißt das, dass du entsprechend viele Einheiten erhältst oder zahlst (falls sich darauf das rote X befindet). Befindet sich auf dem Symbol keine Zahl, handelt es sich dabei um 1 Einheit.

Zu den Fähigkeiten auf dem Spieltableau, siehe S. 14.

Zu den Siegpunkten für auf deinem Spieltableau freigeschaltete Fähigkeiten, siehe S. 20 oben.

Erträge der kleinen Fabriken:

	=		Erhalte für jeden schwarzen Spielstein, mit dem du diese Fabrik versorgst, 1 Einflusspunkt.		=		Erhalte für jeden schwarzen Spielstein, mit dem du diese Fabrik versorgst, 1 Münze.
	=	 	Für jedes Set aus 1 schwarzen, 1 rosa und 1 braunen Spielstein, mit dem du diese Fabrik versorgst, nimm 1 Auftrag an oder finanziere 1 Investition, indem du die normalen Kosten zahlst (ggf. Spielreihenfolge beachten).		=		Für jedes Set aus 1 schwarzen, 1 rosa und 1 braunen Spielstein, mit dem du diese Fabrik versorgst, lege 1 Scheibe auf einen beliebigen Lehrling- oder Meister-Kreis; beachte dabei die Platzierungsregeln (ggf. Spielreihenfolge beachten).
	=		Erhalte für jeden braunen Spielstein, mit dem du diese Fabrik versorgst, 2 Einflusspunkte.		=		Erhalte für jeden rosa Spielstein, mit dem du diese Fabrik versorgst, 2 Münzen.
	=		Für jedes Set aus 1 schwarzen und 1 rosa Spielstein, mit dem du diese Fabrik versorgst, erhalte 1 Zubehör deiner Wahl.		=		Erhalte für jedes Set aus 1 schwarzen und 1 braunen Spielstein, mit dem du diese Fabrik versorgst, 1 Zubehör deiner Wahl.

Mitwirkende

Spielidee: Rôla & Costa
Schachtelgestaltung: Lukas Siegmon
Illustration & Layout: Citie Lo
Grafikdesign: Citie Lo, João Tereso, Aiden Morgan
Entwicklung: David M. Santos-Mendes, Pedro Dominguez

Lektorat: Meeple of Liberty
Redaktion: Rôla & Costa
Danksagungen: An alle unsere Freunde und Familien, sowie ein besonderer Dank an Clay Ross und ode.

Dt. Ausgabe: The Game Builders
Übersetzung & Lektorat
deutsche Ausgabe: Translation Circus (Janina Wittmann, Paul Wilhelm)
 2024 Pile Up Games ©
 Alle Rechte vorbehalten.

The GAME BUILDERS

