

# PACKET ROW

NEW YORK, 1842



Ein Taktikspiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren von Åse und Henrik Berg

New York, 1842. Auf den Docks an der South Street herrscht rege Geschäftigkeit. Ständig kommen und gehen neue Postschiffe, und an Land vermischen sich die Stimmen von Einwanderern vieler verschiedener Nationalitäten mit den Geräuschen der Arbeiter, die Ladung und Vorräte in die Schiffe laden.

Es gibt an diesen Docks ständig so viele Postschiffe, die auf Passagiere und Fracht warten, dass diese Gegend als „Packet Row“ (dt.: Paketstraße) bekannt wurde.

Hier haben die großen Import- und Exportfirmen ihre Hauptbüros. Jeder Spieler übernimmt eine dieser Handelsgesellschaften und versucht, so viel Profit wie möglich mit dem Transatlantikhandel zu machen.

Aber es reicht nicht, viel Geld zu haben, um dieses Spiel zu gewinnen. Viel wichtiger ist es, dass die Spieler während des Spiels ihr Geld zum richtigen Zeitpunkt zum Wohle der Stadt ausgeben, um so viele Punkte wie möglich einzuheimsen.

# SPIELMATERIAL

## 4 Spielpläne:



Zunftthaus



Docks



Markt



Bank

## 38 Zunftthaus-Karten:



24x  
Vertrag

5x  
Gehilfe

9x  
Gebäude

## 42 Docks-Karten:



18x  
Handels-  
schiff

5x  
Kapitän

5x  
ein  
Goldbarren

5x  
zwei  
Goldbarren

9x  
Gebäude

## 42 Markt-Karten:



7 Karten jeder Warensorte:  
Getreide, Baumwolle, Fell  
und Tabak

5x  
Händler

9x  
Gebäude

## 38 Bank-Karten:



24x  
Geld

5x  
Bankier

9x  
Gebäude



## 12 Startvertragskarten:

3 Karten pro  
Warensorte:  
Getreide,  
Baumwolle,  
Fell und Tabak

## 1 Übersichtskarte

ENDE DES SPIELS				
Spieleranzahl	2	3	4	5
Anzahl aktuelle Vorräte, die nicht aufgefüllt werden können	1	1	2	3

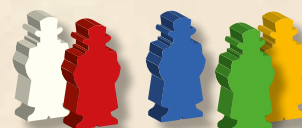
## Geld:

In den Werten \$1, \$5, \$10 und \$20.



## 5 Spielfiguren

je 1 pro Spielerfarbe



## 1 Hafenmeister-Plättchen



## 5 Spielerkarten

je 1 pro Spielerfarbe



Startvertragskarten sind durch dieses Symbol zu erkennen.

## SPIELVORBEREITUNG

Legt die 4 **Spielpläne** in die Tischmitte.

Sortiert alle **Karten** nach ihren Rückseiten in **4 Stapel**.

Sucht aus dem Stapel der **Zunftthaus-Karten** die **12 Startverträge** heraus, erkennbar an den schwarzen Figuren in den oberen Ecken. Mischt diese 12 Startverträge und gebt jedem Spieler 1 davon. Die übrigen Startverträge legt ihr ungesehen in die Schachtel. Ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht mehr.

Mischt nun jeden der 4 Kartenstapel und legt ihn auf das Feld *Nachziehstapel* des zugehörigen Spielplans.

### Sonderregel im 2-Personen-Spiel:

Legt die obersten 6 Karten von jedem der 4 Stapel ungesehen in die Schachtel. Ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht mehr.

Deckt von jedem Stapel die obersten Karten auf und legt sie auf die Felder *aktueller Vorrat* desselben Spielplans. Die Anzahl der aufgedeckten Karten hängt von der Anzahl der Spieler ab:

Anzahl der Spieler	2	3	4	5
Karten für aktuellen Vorrat	2	2	3	4

Deckt von jedem Stapel weitere **2 Karten** auf und legt sie auf die Felder *zukünftiger Vorrat* desselben Spielplans.

Legt das **Geld** als **allgemeinen Vorrat** neben die Spielpläne. Jeder Spieler erhält Geld im Wert von **\$25**.

### Wichtig:

Ihr müsst euer Geld jederzeit für alle offen sichtbar vor euch liegen lassen!

Nehmt euch jeder **1 Spielfigur** sowie die farblich dazu passende **Spielerkarte** und legt beides vor euch ab. (Die Spielerkarte zeigt die Spielerfarbe an und hat keine weitere Bedeutung.)

Wer zuletzt in einem Hafen war, nimmt sich das **Hafenmeister-Plättchen** und ist somit **Hafenmeister** der ersten Spielrunde.

## SPIELABLAUF

Ein Spiel läuft über mehrere **Runden**. Zu Beginn einer Runde **wählt** der **Hafenmeister** einen **Spielplan** aus: Zunftthaus, Docks, Markt oder Bank. Nun entscheidet ihr einzeln **reihum im Uhrzeigersinn**,

beginnend mit dem Spieler **links** vom Hafenmeister, ob ihr **1 Karte** aus dem **aktuellen Vorrat** dieses Spielplans nehmen möchtet oder nicht.

### Regeln für das Nehmen von Karten:

- Du darfst **frei** wählen, jedoch nur **genau 1 Karte** aus dem **aktuellen Vorrat**. (Ausnahme: Gehilfe, siehe S. 8.)
- Einige Karten (Waren, Goldbarren, Gebäude) zeigen **Kosten** in Form eines Geldsacks in der linken, oberen Ecke. Diese Kosten musst du in den allgemeinen Vorrat bezahlen, um eine solche Karte nehmen zu dürfen.
- Nimmst du ein **Handelsschiff**, legst du es **offen** vor dir aus. Nimmst du eine andere Karte, so nimmst du diese auf deine **Hand**. Du darfst deine Handkarten vor deinen Mitspielern geheim halten, auch die Anzahl!
- Nach dem Nehmen der Karte legst du deine **Spielfigur** auf das Feld, von dem du die Karte genommen hast. Du kannst in **dieser** Runde **keine weitere Karte** mehr nehmen.

Falls du dich entscheidest, **keine** Karte zu nehmen, behältst du deine Spielfigur und erhältst **vielleicht** Gelegenheit, noch in dieser Spielrunde eine Karte von einem **anderen** Spielplan zu nehmen.

Als letztes entscheidet der **Hafenmeister**, ob er 1 Karte nimmt oder nicht (falls überhaupt noch vorhanden):

- **Nimmt** er 1 Karte, **endet** die Runde **sofort** und ihr bereitet eine **neue Runde** vor. Es kann dabei vorkommen, dass Spieler in dieser Runde keine Karte erhalten haben!
- Nimmt er **keine** Karte, wählt er nun einen **neuen** Spielplan, der in dieser Runde bisher noch **nicht** gewählt wurde. Die oben beschriebene **Prozedur beginnt erneut** mit dem Spieler links vom Hafenmeister. Wer **keine** Spielfigur mehr hat, wird dabei **übersprungen**, da jeder Spieler **höchstens 1 Karte pro Runde** erhalten kann. Die übrigen Spieler dürfen nun erneut entscheiden, ob sie 1 Karte nehmen oder nicht.

Haben **alle** Spieler **außer dem Hafenmeister** in dieser Spielrunde bereits 1 Karte genommen, muss der Hafenmeister sich zwischen folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- Er nimmt 1 Karte vom **aktuellen** Spielplan.
- Er nimmt 1 Karte von einem **anderen** Spielplan, der in dieser Runde **noch nicht gewählt** worden war.
- Er **passt** und verzichtet in dieser Runde auf das Nehmen einer Karte.

Der Hafenmeister darf **nicht** 1 Karte von einem bereits zuvor gewählten Spielplan nehmen. Und er darf **nicht** noch einen anderen Spielplan wählen, aber dann keine Karte davon nehmen.

Eine Spielrunde **endet**, sobald der Hafenmeister 1 Karte nimmt oder wenn es keine Spielpläne mehr gibt, die er wählen könnte. Es kommt vor, dass in einer Spielrunde nicht alle Spieler 1 Karte nehmen.

## NEUE RUNDE VORBEREITEN

Sobald eine Runde **endet**, bereitet ihr die nächste Runde vor. Für jeden **in dieser Runde gewählten** Spielplan gilt:

- Nehmt eure **Spielfiguren** zurück zu euch.
- Legt alle übrigen Karten des **aktuellen** Vorrats auf den entsprechenden **Ablagestapel**.
- Verschiebt die 2 Karten des **zukünftigen** Vorrats zum **aktuellen** Vorrat.
- Deckt **bei 4 Spielern 1 weitere Karte** bzw. **bei 5 Spielern 2 weitere Karten** des Stapels auf und legt sie in den **aktuellen** Vorrat, sodass dieselbe Kartenanzahl wie zu Spielbeginn dort liegt.

- Deckt weitere **2 Karten** auf als neuen **zukünftigen Vorrat**.

### Wichtig:

Auf Spielplänen, die in dieser Runde **nicht** gewählt wurden, ändert sich nichts an der Auslage!

Der Hafenmeister reicht das **Hafenmeister-Plättchen** an seinen **linken** Nachbarn weiter, der nun Hafenmeister der nächsten Spielrunde ist. Dann beginnt ihr eine neue Runde.

## VERTRÄGE ERFÜLLEN

Du kannst jederzeit während des Spiels Verträge erfüllen. Dazu brauchst du:

- Einen **Vertrag** (oder mehrere).
- Die auf dem Vertrag gezeigten **Waren**.
- Das auf dem Vertrag gezeigte **Handelsschiff**.

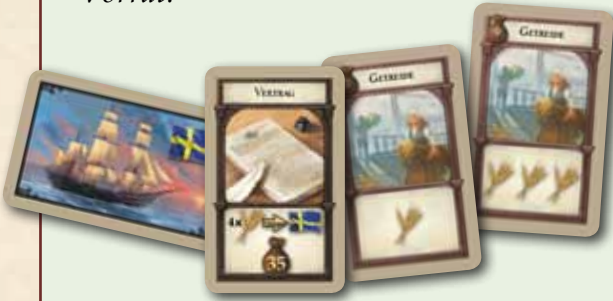
Nimm dir aus dem allgemeinen Vorrat den **Geldbetrag**, der auf dem Vertrag genannt ist. Lege dann **alle** verwendeten Karten (Vertrag, Waren, Schiff) auf die entsprechenden **Ablagestapel** (je nach Rückseite).

### Regeln für das Erfüllen von Verträgen:

- Du darfst **mehr Waren** abgeben als erforderlich, der Rest verfällt einfach.
- Du darfst **mehrere** Verträge **gleichzeitig** erfüllen. Zeigen diese **dasselbe Bestimmungsland**, darfst du **dasselbe Handelsschiff** für mehrere Verträge zugleich nutzen.
- Erfüllst du **mehrere** Verträge **gleichzeitig** – egal ob mit demselben oder unterschiedlichen Handelsschiffen –, darfst du deine **Waren aufteilen**. Du darfst also die Waren von einer Warenkarte auch auf 2 oder 3 Schiffe aufteilen.

## BEISPIELE FÜR DAS ERFÜLLEN VON VERTRÄGEN:

**Beispiel 1:** Anna erfüllt diesen Vertrag, indem sie alle 4 gezeigten Karten ablegt. Sie erhält dafür \$35 aus dem allgemeinen Vorrat.



**Beispiel 2:** David kann 3 Verträge gleichzeitig erfüllen. Seinen Tabak teilt er auf 2 Verträge auf. Die überzählige Baumwolle verfällt. David nimmt \$35 + \$15 + \$15 = \$65 aus dem allgemeinen Vorrat. Dann legt er alle 9 verwendeten Karten ab.



## BEISPIEL EINER SPIELRUNDE:



Anna ist Hafenermeisterin in einem 4-Personen-Spiel. Sie wählt den Markt. Links von ihr sitzt Ben und darf zuerst entscheiden, ob er 1 Karte nehmen möchte.

Ben wählt die Bibliothek, nimmt sie auf seine Hand und zahlt \$15 in den allgemeinen Vorrat. Dann legt er seine Spielfigur auf das Feld, von dem er die Bibliothek genommen hat.

Nun ist Cedric an der Reihe. Er möchte aber keine Karte von Markt und behält seine Spielfigur.

Nach Cedric folgt David, der gerne Tabak haben möchte. Die Karte mit 3 Tabak darf er nicht nehmen, weil sie zum zukünftigen Vorrat gehört. Er zahlt \$2 und nimmt die Karte mit 1 Tabak, dann legt er seine Spielfigur auf das Feld.

Zum Schluss muss Anna entscheiden, ob sie 1 Karte vom Markt nehmen möchte. Sie entscheidet sich dagegen und muss deshalb einen neuen Spielplan wählen. Sie wählt die Docks.

Ben und David werden übersprungen, weil sie keine Spielfigur mehr haben. Es bleiben nur noch Cedric



und Anna übrig. Cedric wählt zuerst, aber er passt in der Hoffnung, eine Karte aus dem Zunfthaus oder der Bank erhalten zu können.

Nun muss erneut Anna entscheiden. Sie nimmt das niederländische Handelsschiff, das nichts kostet, und legt es offen vor sich aus. Damit endet die Runde! Pech für Cedric, der in dieser Runde keine Karte erhalten hat.

Die Spieler nehmen ihre Spielfiguren wieder zurück. Alle übrigen Karten des aktuellen Vorrats vom Markt und den Docks werden abgelegt. Die Karten vom zukünftigen Vorrat werden in den aktuellen Vorrat verschoben, je 1 weitere Karte kommt vom Nachziehstapel hinzu, so dass wieder je 3 Karten im aktuellen Vorrat liegen. Nun werden noch je 2 Karten als neuer zukünftiger Vorrat aufgedeckt.

Im Zunfthaus und der Bank ändert sich nichts, hier bleiben alle Karten unverändert liegen!

Anna gibt das Hafenermeister-Plättchen an Ben, der Hafenermeister der neuen Runde wird.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet **sofort** mit der **Punktwertung**, sobald ihr beim Vorbereiten einer neuen Runde auf einer bestimmten Anzahl von Spielplänen den **aktuellen** Vorrat nicht mehr vollständig auffüllen könnt. Diese Anzahl hängt von der Anzahl der Spieler ab:

Spieleranzahl	2	3	4	5
Anzahl aktuelle Vorräte, die nicht aufgefüllt werden können	1	1	2	3

### Hinweise:

- Könnt ihr nur den **zukünftigen** Vorrat nicht mehr auffüllen, endet das Spiel **nicht!**
- In einer Partie mit 4 oder 5 Spielern kann es vor dem Ende des Spiels vorkommen, dass ihr auf manchen Spielplänen weniger Karten zur Verfügung habt.



## PUNKTWERTUNG

Am Ende des Spiels könnt ihr zunächst noch nach den üblichen Regeln **Verträge erfüllen**. Habt ihr noch **Geldkarten** in eurem Besitz, könnt ihr diese nun ablegen und euch das entsprechende Geld aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

Nun erhaltet ihr **Punkte** wie folgt:

- **Gebäude:** So viele Punkte, wie auf den Karten angegeben.
- **Geld:** Pro **\$10** erhaltet ihr je **1 Punkt**.
- **Bankier:** Evtl. 0-3 Punkte (siehe S. 7).

Wer die **meisten** Punkte hat, **gewinnt** das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der mehr **Geld** besitzt.



# KARTENÜBERSICHT



## Gebäude

Gebäudekarten (Kirche, Bibliothek, Rathaus, Universität) gibt es auf allen 4 Spielplänen. Beim Nehmen einer Karte zahlst du die angegebenen Kosten. Am Ende des Spiels bei der Punktwertung erhältst du die angegebenen **Punkte**.

*Beispiel:* Die Universität kostet \$18 und bringt dir am Spielende 4 Punkte.

## BANK-KARTEN



## Geld

Eine Geldkarte hat keine Kosten. Du kannst sie jederzeit aus deiner Hand ablegen, um den angegebenen Betrag zu erhalten.

*Beispiel:* Für diese Karte erhältst du \$4.



## Bankier

Ein Bankier hat keine Kosten. Er hat im Spielverlauf keine Bedeutung, kann aber am Ende des Spiels Punkte einbringen, wenn du dann das **meiste** oder evtl. das **zweitmeiste** Geld hast.

Bei 2 oder 3 Spielern: Hast du bei Spielende das **meiste** Geld, erhältst du für **jeden** Bankier **2 Punkte**. Hast du **nicht** das meiste Geld, erhältst du **keine** Punkte für deine Bankiers. Bei Gleichstand erhält jeder daran Beteiligte 2 Punkte pro Bankier.

**Bei 4 oder 5 Spielern:** Hast du bei Spielende das **meiste** Geld, erhältst du für **jeden** Bankier **3 Punkte**. Hast du das **zweitmeiste** Geld, erhältst du für **jeden** Bankier **1 Punkt**. Hast du weder das meiste noch zweitmeiste Geld, erhältst du **keine** Punkte für deine Bankiers.

Bei Gleichstand für das meiste Geld erhält jeder daran Beteiligte 3 Punkte pro Bankier. In diesem Fall erhält niemand Punkte für das zweitmeiste Geld. Bei Gleichstand für das zweitmeiste Geld erhält jeder daran Beteiligte 1 Punkt pro Bankier.

## DOCK-KARTEN



## Handelsschiff

Ein Handelsschiff hat keine Kosten. Du legst es – anders als alle anderen Karten – **offen** vor dir aus. Auf jedem Schiff ist

sein Bestimmungsland angegeben: Großbritannien, Frankreich, Niederlande, Schweden, Spanien oder Deutscher Bund. Du brauchst Schiffe, um Verträge zu erfüllen.

*Beispiel:* Mit dieser Karte kannst du Waren nach Großbritannien verschiffen.



## Goldbarren

Beim Nehmen einer Karte zahlst du die angegebenen Kosten. 1 Goldbarren kann 1 Einheit einer beliebigen Warensorte ersetzen, wenn du einen Vertrag erfüllst. (Sozusagen ein Joker.)

2 Goldbarren auf derselben Karte können nur 2 Einheiten **einer** beliebigen

identischen Warensorte ersetzen, nicht 2 unterschiedliche Warensorten.

*Beispiel:* Diese Karte kostet \$9. Du kannst sie später als 2 Tabak oder 2 Fell etc. einsetzen, jedoch nicht als 1 Tabak + 1 Fell etc.



## Kapitän

Ein Kapitän hat keine Kosten. Erfüllst du einen Vertrag, darfst du mit einem Kapitän das Bestimmungsland eines Handelsschiffs beliebig ändern. Danach musst du den Kapitän ablegen.

**Wichtig:** Erfüllst du mehrere Verträge **gleichzeitig** mit **demselben** Schiff, müssen **alle Verträge dasselbe Bestimmungsland** aufweisen, auch beim Einsatz eines Kapitäns.

Du kannst den Kapitän nur beim Erfüllen von Verträgen einsetzen. Du kannst damit keine Schiffskarten tauschen. Und natürlich brauchst du nach wie vor Waren, um den Vertrag zu erfüllen.

*Beispiel:* Du hast einen Vertrag, um Waren nach Frankreich zu verschiffen. Du hast die nötigen Waren, aber nur ein Schiff, das nach Spanien segelt. Du kannst den Kapitän nutzen, um das Schiff nach Frankreich zu schicken und deinen Vertrag zu erfüllen.

## MARKT-KARTEN



### Waren

Beim Nehmen einer Karte zahlst du die angegebenen Kosten. Du brauchst Waren, um Verträge zu erfüllen.

*Beispiel:* Diese Karte kostet \$6 und bringt dir 2 Felle.



### Händler

Ein Händler hat keine Kosten. Erfüllst du einen Vertrag, darfst du mit einem Händler die Warensorte **einer** Warenkarte gegen **eine** andere Sorte deiner Wahl tauschen. Danach musst du den Händler ablegen.

Du kannst den Händler nur beim Erfüllen eines Vertrags einsetzen. Du kannst damit keine Karten tauschen. Und natürlich brauchst du nach wie vor ein Handelsschiff, um den Vertrag zu erfüllen.

*Beispiel:* Du hast einen Vertrag, für den du 3 Felle benötigst. Du hast eine Warenkarte mit 1 Fell und eine weitere mit 2 Baumwolle. Du kannst den Händler nutzen, um die Baumwolle in Felle umzutauschen und den Vertrag zu erfüllen.

## ZUNFTHAUS-KARTEN



### Vertrag

Ein Vertrag hat keine Kosten. Auf jedem Vertrag ist angegeben, wie viele Einheiten welcher Warensorte du zu welchem Bestimmungsland verschiffen musst, um ihn zu erfüllen. Dafür erhältst du den angegebenen Geldbetrag aus dem allgemeinen Vorrat.

*Beispiel:* Um diese Karte zu erfüllen, brauchst du 3 Baumwolle und ein Handelsschiff, das in die Niederlande segelt. Bei Erfüllung erhältst du \$25.



### Gehilfe

Ein Gehilfe hat keine Kosten. Nimmst du eine Karte von einem Spielplan, darfst du mit einem schon vorhandenen Gehilfen eine Karte vom **zukünftigen** Vorrat anstatt vom **aktuellen** Vorrat nehmen. Danach musst du den Gehilfen ablegen.

*Beispiel:* Hätte David im Beispiel auf Seite 5 einen Gehilfen, könnte er ihn nutzen und die Karte mit 3 Tabak aus dem zukünftigen Vorrat nehmen. Natürlich müsste er dafür \$10 bezahlen.

## IMPRESSUM

**Autoren:** Åse & Henrik Berg

**Illustration:** Michael Menzel

**Grafikdesign:** Hans-Georg Schneider, Christine Conrad

**Deutsche Übersetzung:** Ferdinand Köther

**Deutsche Überarbeitung:** Thygra Spiele-Agentur

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,  
unter Lizenz von White Goblin Games.

© 2013 White Goblin Games, Niederlande. Alle Rechte vorbehalten.



[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)  
[www.whitegoblingames.com](http://www.whitegoblingames.com)



**Pegasus Spiele**