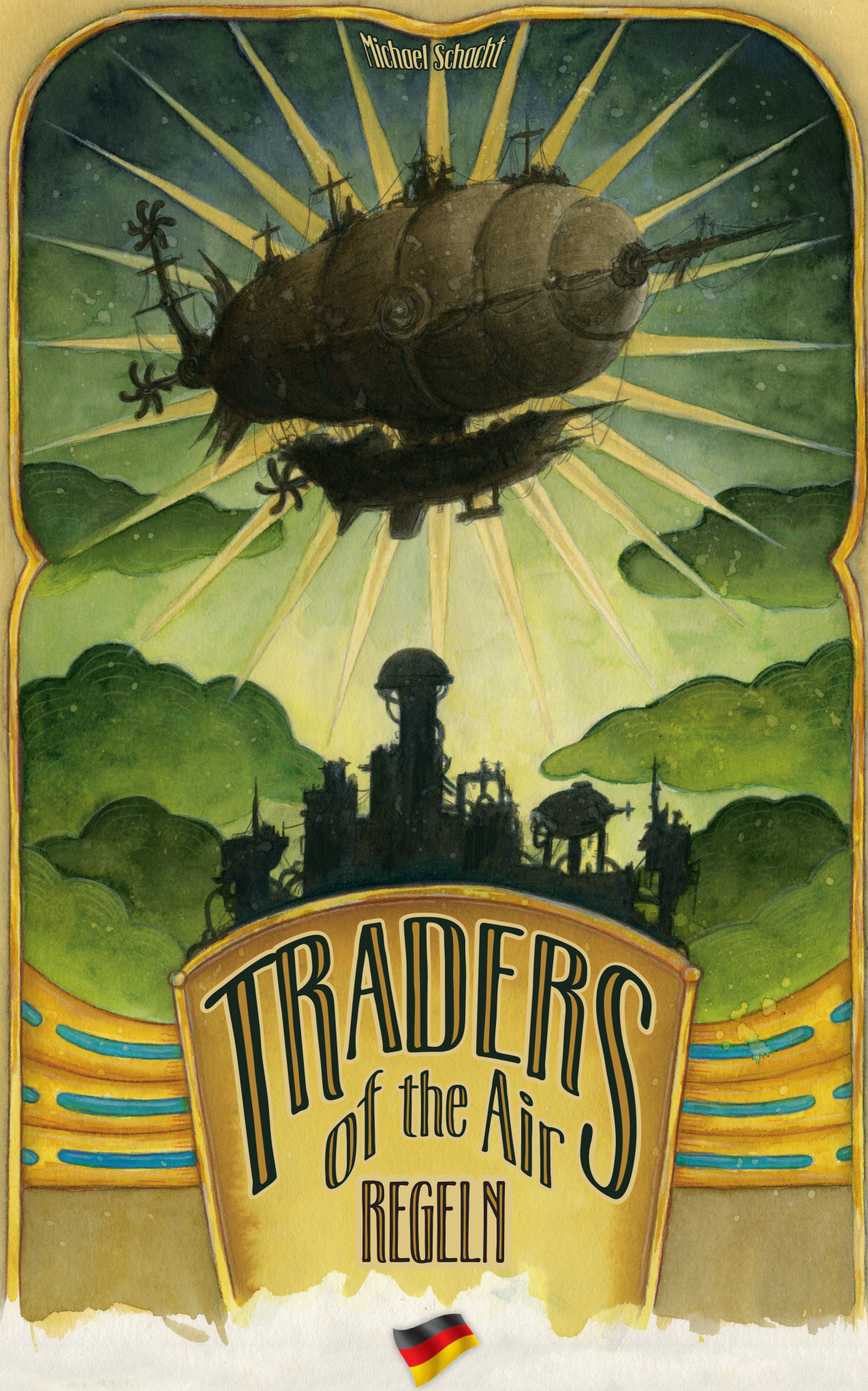

Michael Schacht
TRADERS
of the Air
REGELN

# TRADERS of the Air

EIN SPIEL VON MICHAEL SCHACHT
FÜR 2 BIS 4 SPIELER

## INHALT


1.0 EINFÜHRUNG . . . . . 2
2.0 SPIELMATERIAL . . . . . 2
3.0 SPIELAUFBAU . . . . . 3
4.0 SPIELABLAUF . . . . . 4
5.0 SPIELENDE . . . . . 6
6.0 WERTUNG . . . . . 6
7.0 DER KOMPASS: EINE VARIANTE . . . . . 6


## 01 EINFÜHRUNG

Bei ***Traders of the Air*** führen 2 bis 4 Spieler Steampunkhandelsgilden auf einem weit entfernten Planeten. Dabei sind sie stets darauf bedacht, wertvolle Waren günstig zu erwerben.

Gemeinsam überfliegen sie den Planeten in einem Dampfschiff. Die Gilden müssen dabei ein Netzwerk von Niederlassungen in den Städten des Planeten aufbauen, um ihre Güter zum bestmöglichen Zeitpunkt gewinnbringend zu verkaufen. So erhöhen sie Macht und Prestige.

Bei ***Traders of the Air*** ist jede einzelne Aktion bedeutsam; das Spiel ist mechanisch recht einfach, aber sehr anspruchsvoll, gut zu spielen!

## 02 SPIELMATERIAL

Jedes ***Traders of the*** Air–Exemplar enthält:

- 2 Spielpläne (beidseitig auf einem Spielbrett)
- 8 Gildentableaus (4 davon doppelseitig bedruckt)
- 1 „Dampfschiff"
- 60 Scheiben, die Niederlassungen repräsentieren (je 15 in den vier Spielerfarben)
- 22 Skydollar Papp-„Münzen"
- 78 Gütermarker aus Pappe
- 1 Startspielermarker
- 1 Beutel
- 1 Papp-„Kompass" (wird nur für die Variante verwendet)
- 2 Regelhefte (Deutsch und Englisch)

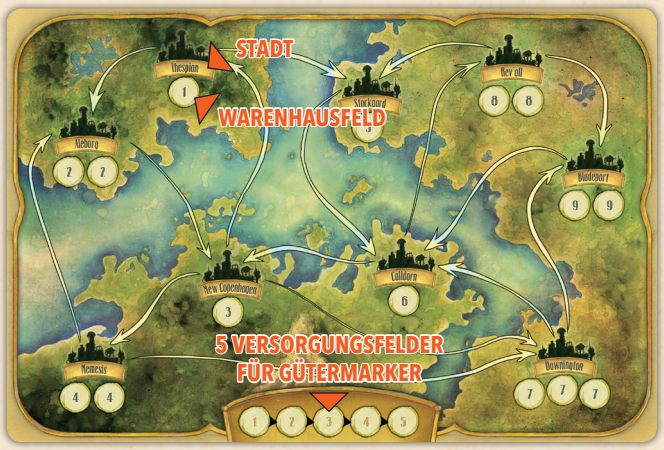
### 2.1 DIE SPIELPLÄNE

***Traders of the Air*** beinhaltet zwei Spielpläne, die auf beiden Seiten eines Spielbretts zu finden sind. Ein Spielplan ist etwas „einfacher" zu spielen; wir empfehlen, diesen Plan bei den ersten Partien zu verwenden.

Beide Spielpläne zeigen den zentralen Bereich eines Planeten mit seinen neun wichtigsten Städten. Die Städte sind durch Pfeile miteinander verbunden.

Jede Stadt besitzt ein bis drei nummerierte Felder, auf denen Gütermarker abgelegt werden. Diese Felder werden *Warenhausfelder* genannt. Die Spieler legen ihre Niederlassungen ebenfalls auf den Städten ab.

Zusätzlich enthält jeder Spielplan fünf *Versorgungsfelder* für Gütermarker.




### 2.2 DIE GILDENTABLEAUS

Das Spiel enthält acht beidseitig bedruckte Gildentableaus. Davon sind vier „generisch"; die anderen weisen spezielle Gildenfähigkeiten auf.

Die Spieler platzieren ihr Geld, ihre Niederlassungen und ihre Gütermarker auf ihren Tableaus.

Die ersten Partien sollten mit den generischen Gildentableaus gespielt werden.

Die Texte auf den Tableaus bezeichnen die Spezialfähigkeiten der Gilden.

## 2.3 DAS DAMPFSCHIFF UND DER STARTSPIELERMARKER

Die Spieler reisen zusammen im Dampfschiff von Stadt zu Stadt. Der Startspieler legt den Startspielermarker vor sich ab.

## 2.4 DIE NIEDERLASSUNGEN

Die Holzscheiben in den vier Spielerfarben repräsentieren die Niederlassungen der Gilden. Die Spieler legen sie auf den Städten ab, um ihren Einfluss an diesem Ort zu kennzeichnen.

## 2.5 DIE GÜTERMARKER

***Traders of the Air*** enthält 78 Gütermarker in sechs verschiedenen Farben. Die Vorderseite zeigt in jeder Farbe 4x ein Gut, 5x zwei Güter und 4x drei Güter.

## 2.6 DIE SKYDOLLAR

Als Gildenhändler versuchen die Spieler, hohe Profite einzufahren und so viele Skydollar wie möglich zu erzielen.

## 2.7 DER BEUTEL

Die Gütermarker werden in den Beutel gelegt und aus ihm gezogen.

# 03 SPIELAUFBAU

1. Ein Spieler legt den Spielplan mit der gewählten Seite nach oben. **Hinweis:** In den ersten Partien empfehlen wir diese Seite.

2. **Bei 2 Spielern** nimmt nun einer von ihnen alle Gütermarker *in zwei Farben* und legt sie zurück in die Schachtel.

   **Bei 3 Spielern** nimmt einer von ihnen alle Gütermarker *in einer Farbe* und legt sie zurück in die Schachtel.

   **Bei 4 Spielern** werden alle Gütermarker verwendet.

   Jetzt werden alle im Spiel benötigten Gütermarker in den Beutel gepackt. Anschließend wird jeweils ein einzelner Marker aus dem Beutel gezogen und auf die nummerierten (Warenhaus-) Felder auf dem Spielplan gelegt. Nach dem Platzieren werden alle Marker auf ihre Vorderseite gedreht.

***Beispiel:*** *Die Spieler beginnen in Thespian und Warenhausfeld „1". Anschließend wird in aufsteigender nummerischer Reihenfolge je ein Marker auf alle weiteren Warenhausfelder gelegt.*

   Die verbliebenen Gütermarker werden nun, mit der Rückseite nach oben, in fünf ungefähr gleich hohen Stapeln auf die fünf Versorgungsfelder gelegt. **Hinweis:** Die Ziffern und Pfeile sind im Spiel wichtig.

3. Ein Spieler stellt das Dampfschiff nach New Copenhagen.

4. Die Skydollar werden neben dem Spielplan platziert. Sie bilden die „Bank".

5. Nun nimmt jeder Spieler:

   15 Niederlassungen in einer Farbe, ein Gildentableau. **Hinweis:** In den ersten Partien empfehlen wir die Gildentableaus ohne Spezialfähigkeiten. Später können die Spieler Gildentableaus mit Spezialfähigkeiten aussuchen oder sie zufällig zuteilen.

   Jeder Spieler legt seine Niederlassungen und die Skydollar (s.u.) auf sein Gildentableau.

6. Die Spieler bestimmen zufällig den Startspieler. Er bekommt den Startspielermarker.

7. Der Startspieler erhält 1 Skydollar, der im Uhrzeigersinn folgende Spieler 2 Skydollar, ein dritter Spieler 3 Skydollar und ein vierter Spieler 4 Skydollar.

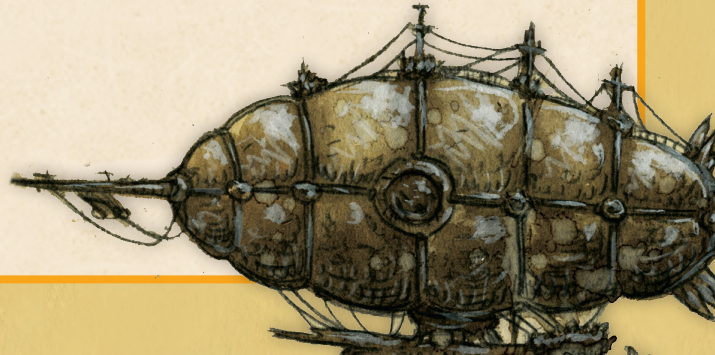
8. Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn fortgeführt kann nun jeder Spieler zwei seiner Gildenniederlassungen auf eine Stadt seiner Wahl legen. **Ausnahme:** Niemand darf zu diesem Zeitpunkt seine Niederlassungen in *New Copenhagen* platzieren.

   Dieses Platzieren läuft über drei Runden ab. In jeder Runde platziert jeder Spieler zwei Niederlassungen. Deshalb wird jeder Spieler anschließend sechs Niederlassungen abgelegt haben.

***Beispiel:*** *Dies zeigt einen Teil des Aufbaus in einem 3-Personen-Spiel.*

   Jeder Spieler muss seine sechs Niederlassungen in drei unterschiedlichen Städten (und *nicht* in New Copenhagen) platzieren. Es ist erlaubt, Niederlassungen in einer Stadt abzulegen, in der sich schon Niederlassungen der Mitspieler befinden.

# DAS SPIEL KANN NUN BEGINNEN!



# 04 SPIELABLAUF

***Traders of the Air*** wird in aufeinanderfolgenden Spielzügen gespielt.

Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn weitergehend führt jeder Spieler vier Phasen aus, die seinen Spielzug umfassen.

Die vier Phasen sind:

- **Einkommen**
- **Gütermarker auffüllen**
- **Aktionen**
- **Besteuerung und Gebühren**

## 4.1 DIE EINKOMMENSPHASE

Zu Beginn seines Spielzugs nimmt der Spieler sein Einkommen von 3 Skydollar aus der Bank und platziert es auf seinem Gildentableau.

## 4.2 DIE GÜTERMARKER AUFFÜLLEN-PHASE

Gibt es leere *Warenhausfelder* auf dem Spielplan, *darf* der Spieler diese Felder nun auffüllen. Es ist nicht möglich, leere Warenhausfelder *später* aufzufüllen!

Um leere Felder aufzufüllen, muss der Spieler 1 Skydollar von seinem Gildentableau an die Bank zahlen.

**Hinweis:** Entscheidet sich ein Spieler dazu, leere Warenhausfelder auszufüllen, muss er *alle* leeren Felder auffüllen – die Gesamtkosten betragen 1 Skydollar.

Ein Spieler ist nur dann *gezwungen*, leere Warenhausfelder aufzufüllen, wenn *alle* Warenhausfelder leer sind. In diesem Fall muss der Spieler 1 Skydollar ausgeben und sie auffüllen.

Wenn ein Spieler auffüllt, bezahlt er 1 Skydollar an die Bank und nimmt einen Gütermarker vom *ersten* (am weitesten links befindlichen) Versorgungsfeld, auf dem sich noch Marker befinden, und legt es aufgedeckt auf das leere Warenhausfeld.

Warenhausfelder werden in aufsteigender numerischer Reihenfolge aufgefüllt.

Wird während des Auffüllens ein Versorgungsfeld geleert, füllt der Spieler weiter vom nächsten Versorgungsfeld aus auf.

## 4.3 DIE AKTIONSPHASE

Diese Phase ist das Herzstück von ***Traders of the Air***.

Es existieren drei möglichen Aktionen:

- Güter erwerben
- Niederlassungen errichten
- Güter verkaufen

**Hinweis:** Der Spieler am Zug darf das Dampfschiff vor, während oder nach Aktionen bewegen.

### 4.3.1 ALLGEMEINE REGELN

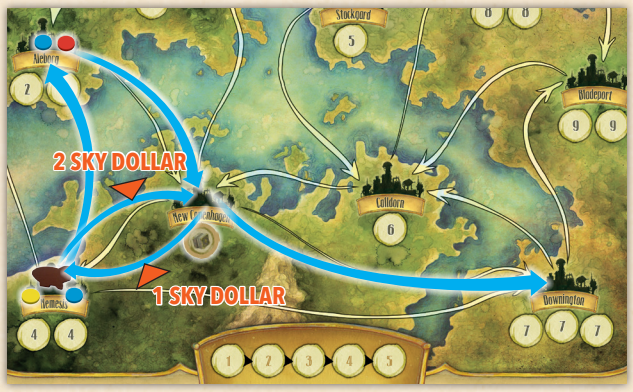
- Ein Spieler kann nur in der Stadt, in der sich gegenwärtig das Dampfschiff befindet, eine Aktion ausführen.
- Ein Spieler kann in dieser Stadt *eine* Aktion ausführen. Möchte ein Spieler in seinem Spielzug eine weitere Aktion ausführen, muss er zuerst das Dampfschiff zu einer anderen Stadt bewegen.
- Ein Spieler kann in seinem Spielzug so viele Aktionen ausführen, wie er möchte, vorausgesetzt, er kann für alle bezahlen.
- Ein Spieler kann die Reihenfolge der Aktionen frei wählen und darf dieselbe Aktion auch mehrfach ausführen.
- Ein Spieler darf sich dazu entscheiden, *keine* Aktion auszuführen.

***Beispiel:*** *Es ist Mariannes Spielzug. Das Dampfschiff befindet sich in Nemesis. Sie führt eine Aktion in dieser Stadt aus. Anschließend bewegt sie das Dampfschiff nach Aleborg und führt dann dort eine Aktion aus. Nun bewegt sie das Dampfschiff nach New Copenhagen und entscheidet sich, dort auf eine Aktion zu verzichten. Schließlich bewegt sie das Dampfschiff nach Downington und führt eine Aktion in dieser Stadt aus.*

### 4.3.2 DAS DAMPFSCHIFF BEWEGEN

Allgemein gilt, dass sich das Dampfschiff entlang der Pfeile und in Pfeilrichtung bewegt. Der Spieler muss 1 Skydollar an die Bank bezahlen, um das Dampfschiff von einer Stadt zu einer benachbarten Stadt zu bewegen.

Der Spieler darf das Dampfschiff aber auch in die entgegengesetzte Pfeilrichtung – „gegen den Wind" – bewegen. Die Bewegung von einer Stadt zu einer benachbarten Stadt *gegen den Wind* kostet den Spieler 2 Skydollar anstatt nur einem, zahlbar an die Bank.




Ein Spieler darf das Dampfschiff in dieser Phase so oft bewegen, wie er möchte und er die Bewegung bezahlen kann. Die Bewegung des Dampfschiffs darf vor, während oder nach Aktionen stattfinden.

**Hinweis:** Es ist möglich, dass das Dampfschiff in einem Spielzug dieselbe Stadt mehrfach bereist. In diesem Fall darf der Spieler in der Stadt jedes Mal neu eine Aktion ausführen. Das Bewegen des Dampfschiffs zählt *nicht* als Aktion in einer Stadt.

## 4.3.3 DIE EINZELNEN AKTIONEN

Ein Spieler kann folgende Aktionen ausführen:

### GÜTER ERWERBEN

Der Spieler nimmt einen Gütermarker von einem Warenhausfeld in der Stadt, in der sich das Dampfschiff befindet. Der Gütermarker wird auf dem Gildentableau des Spielers abgelegt.

Der Spieler bezahlt 1 Skydollar für den Marker. Der Skydollar wird an den Spieler bezahlt, der die *meisten* Niederlassungen in der Stadt hat.

- Hat kein Spieler eine Niederlassung in der Stadt oder
- haben mehrere Spieler dieselbe Anzahl an Niederlassungen in der Stadt, wird der Skydollar an die Bank gezahlt.
- Hat der Spieler am Zug selbst die meisten Niederlassungen in der Stadt, bekommt er den Gütermarker ohne Zahlung.

Der Spieler kann niemals mehr als einen Gütermarker in einer Stadt gleichzeitig erwerben, da dies als mehr als eine Aktion in derselben Stadt gewertet werden würde.

### NIEDERLASSUNGEN ERRICHTEN

Der Spieler kann sich dazu entscheiden, ein, zwei oder drei Niederlassungen in der Stadt zu errichten, in der sich das Dampfschiff gegenwärtig befindet.

- Niederlassungen kosten keine Skydollar. Sie kosten stattdessen einen der Gütermarker, die ein Spieler zuvor erworben hat und der sich auf seinem Gildentableau befindet. Der ausgegebene Gütermarker wandert zurück in die Schachtel.
- Der Spieler darf so viele Niederlassungen in der Stadt platzieren, wie die Zahl auf dem Gütermarker angibt.
- Hat der Spieler nicht mehr so viele Niederlassungen, platziert er alle seine verbliebenen Niederlassungen.

Jeder Spieler darf so viele Niederlassungen in einer Stadt haben, wie er möchte.

**Hinweis:** Die Niederlassungen eines Spielers sollten gestapelt werden – so hat man im Spiel einen leichteren Überblick.

***Beispiel:*** *Es ist Mariannes Spielzug. Sie hat zwei Gütermarker vor sich liegen: einen mit Ziffer 1, einen mit Ziffer 2. Das Dampfschiff befindet sich in Downington, wo Michael 4 Niederlassungen hat, Marianne nur 2. Sie bezahlt mit dem 2er-Gütermarker und platziert zwei zusätzliche Niederlassungen in Downington. Sie hat dort nun dieselbe Anzahl an Niederlassungen wie Michael. Marianne würde gerne auch noch eine weitere Niederlassung platzieren. Dies ist aber nicht möglich, da dies zwei Aktionen in derselben Stadt wären.*

### GÜTER VERKAUFEN

Der Spieler kann Güter nur in einer Stadt verkaufen, in der er mindestens eine Niederlassung hat.

Um Güter zu verkaufen, muss der Spieler mindestens *zwei Gütermarker derselben Farbe haben*.

Der Spieler darf gleichzeitig Güter in mehr als einer Farbe verkaufen, wenn er mindestens zwei Gütermarker in *allen* zu verkaufenden Farben hat.

Wenn der Spieler Güter in der Stadt verkauft, muss er eine seiner Niederlassungen aus der Stadt entfernen. Sie wird zurück auf sein Gildentableau gelegt.

Der Spieler entfernt nur eine Niederlassung, unabhängig davon, wie viele Güter er verkauft hat.

Verkaufte Gütermarker werden umgedreht. Die Spieler sollten sie oberhalb ihrer Gildentableaus ablegen. Hier verbleiben sie bis zum Spielende. Sie können nicht länger für irgendeinen Zweck verwendet werden.

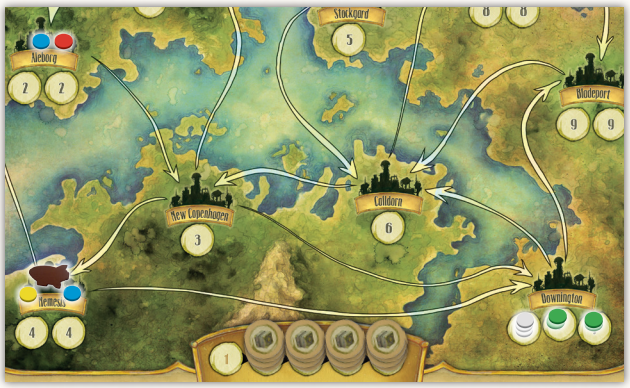
Der Verkauf von Gütern kostet keine Skydollar, bringt dem Spieler aber auch kein Einkommen. Stattdessen zählt jeder verkaufte Gütermarker Siegpunkte am Spielende.

***Beispiel:*** *Es ist Michaels Spielzug. Er verkauft seine 3 orangenen und seine 2 braunen Gütermarker in Downington. Er dreht sie auf die Rückseite und legt sie vor seinem Gildentableau ab. Einer seiner Niederlassungen wird aus der Stadt entfernt.*

**Verluste:** Alle Mitspieler erleiden beim Verkauf von Gütern Verluste, *wenn* sie Gütermarker der gerade verkauften *Farbe(n)* besitzen. Jeder Mitspieler muss einen Gütermarker pro gerade verkaufter Farbe abgeben.

Hat ein Spieler mehrere Gütermarker einer betroffenen Farbe, wählt er, welchen Marker er abgibt. Abzugebende Marker werden in die Schachtel zurückgelegt.

***Beispiel:*** *Marianne hat 2 orangene und 1 braunen Gütermarker. Wegen Michaels obigem Verkauf muss sie daher je 1 orangenen und 1 braunen Gütermarker abgeben.*



## 4.4 DIE BESTEUERUNGS- UND GEBÜHREN-PHASE

Nachdem der Spieler alle gewünschten Aktionen ausgeführt hat, unterliegt er eventuell der *Besteuerung und Gebühren.*

**Der Spieler darf maximal 3 Skydollar und 3 Gütermarker zu diesem Zeitpunkt besitzen.**

Überzählige Skydollar werden zurück in die Bank gelegt, überzählige Gütermarker zurück in die Schachtel.

Hat der Spieler zu viele Gütermarker, entscheidet er, welche er entfernt.

**Hinweis:** Die Spieler unterliegen nur zu diesem Zeitpunkt Besteuerung und Gebühren – sie dürfen ansonsten mehr als 3 Skydollar und mehr als 3 Gütermarker besitzen.

Der Zug des Spielers ist jetzt vorüber und der Spieler zur Linken ist an der Reihe.

***Beispiel:*** *Michael nimmt sein Einkommen. Anschließend füllt er leere Warenhausfelder auf und zahlt 1 Skydollar. Das Dampfschiff befindet sich in New Copenhagen, wo er 1 Skydollar an Ann zahlt und einen Gütermarker erwirbt. Nun zahlt er einen weiteren Skydollar, um das Dampfschiff nach Thespian zu bewegen, wo er einen weiteren Gütermarker erwirbt. Da er hier die Mehrheit an Niederlassungen besitzt, zahlt er nichts. Michael zahlt einen weiteren Skydollar und bewegt das Dampfschiff nach Stockgard, wo er keine Aktion ausführt. Mit seinem letzten Skydollar bewegt er das Dampfschiff nach Rev´all, wo er seinen 3er-Gütermarker gegen 3 Niederlassungen eintauscht. Er muss keine Steuern und Abgaben zahlen; sein Spielzug ist vorüber.*

## 05 SPIELENDE

Das Spielende wird eingeläutet, wenn ein Spieler leere Warenhausfelder auffüllt und dabei mindestens einen Gütermarker vom *letzten* Versorgungsstapel (mit Nummer „5") nehmen muss.

In diesem Fall wird die laufende Spielrunde zu Ende gespielt, so dass jeder Spieler dieselbe Anzahl an Spielzügen hatte *(dies ist der Grund für den Startspielermarker).*

## 06 WERTUNG

Am Spielende addiert jeder Spieler seine Siegpunkte.

- Jeder nicht verkaufte Gütermarker im Besitz eines Spielers: 1 Siegpunkt
- Jeder verkaufte (d.h., umgedrehte) Gütermarker im Besitz eines Spielers: 1 Siegpunkt *plus* eine Anzahl von Siegpunkten entsprechend der Ziffer auf dem Marker. ***Beispiel:*** *Ein Gütermarker mit Ziffer „1" ist 2 Punkte wert; ein Marker mit Ziffer „3" 4 Punkte*
- Jede Stadt, in der ein Spieler mindestens 1 Niederlassung hat: 2 Siegpunkte. Hat nur ein einziger Spieler mindestens 1 Niederlassung in einer Stadt: 4 Siegpunkte für das Monopol stattdessen
- Der Spieler, der *zuerst* vom letzten (fünften) Versorgungsfeld Gütermarker genommen hat: 2 Siegpunkte
- Der Spieler, der die meisten Niederlassungen in einer Stadt auf dem Spielplan hat: 3 Siegpunkte
- Der Spieler, der mindestens 1 Niederlassung in den meisten Städten auf dem Spielplan hat: 4 Siegpunkte
- Der Spieler, der *die meisten Gütermarker mit Ziffer „1"* verkauft hat: 5 Siegpunkte

**Hinweis:** Gibt es bei den letzten drei Punkten oben einen Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern, erhalten alle am Gleichstand Beteiligten die volle Punktzahl.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner und der beste ***Trader of the Air***!

Sollte es einen Gleichstand geben, gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten derjenige, der die meisten Niederlassungen auf dem Spielplan hat. Besteht jetzt immer noch ein Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

## 07 DER KOMPASS: EINE VARIANTE

Wenn ihr ***Traders of the Air*** einige Male gespielt habt, möchtet ihr vielleicht diese Variante integrieren.

Vor Spielbeginn nimmt einer der Spieler den Kompass-Marker, stellt ihn auf einer glatten Unterlage *hochkant auf* und dreht ihn.

Nachdem der Kompass aufgehört hat sich zu drehen, legt ihr ihn, ohne die obige Seite zu ändern, auf die Insel südlich von Stockgard.

Ist der Kompass auf dieser Seite gelandet, wird die Bewegung des Dampfschiffs nicht verändert. Die normalen Bewegungsregeln gelten.

Ist der Kompass auf dieser Seite gelandet, sind alle Bewegungspfeile auf dem Spielplan *umgekehrt*; d.h., die *normale* Bewegung des Dampfschiffs findet ihn *entgegengesetzter* Richtung statt.

Dies gilt dann für alle Bewegungen des Dampfschiffs während des gesamten Spiels.

# CREDITS

**Autor:** Michael Schacht
**Entwicklung:** Uli Blennemann
**Graphik:** Harald Lieske
**Layout:** Gamerock Studio, s. r. o. • www.gamerock.eu

**Copyright 2019 Compass Games LLC,**
**1840 Silas Deane, Rocky Hill, CT 06067, USA**
**www.compassgames.com**

# WERTUNG

Am Spielende addiert jeder Spieler seine Siegpunkte.

- Jeder nicht verkaufte Gütermarker im Besitz eines Spielers: 1 Siegpunkt
- Jeder verkaufte (d.h., umgedrehte) Gütermarker im Besitz eines Spielers: 1 Siegpunkt *plus* eine Anzahl von Siegpunkten entsprechend der Ziffer auf dem Marker.
- Jede Stadt, in der ein Spieler mindestens 1 Niederlassung hat: 2 Siegpunkte. Hat nur ein einziger Spieler mindestens 1 Niederlassung in einer Stadt: 4 Siegpunkte für das Monopol stattdessen
- Der Spieler, der *zuerst* vom letzten (fünften) Versorgungsfeld Gütermarker genommen hat: 2 Siegpunkte

- Der Spieler, der die meisten Niederlassungen in einer Stadt auf dem Spielplan hat: 3 Siegpunkte
- Der Spieler, der mindestens 1 Niederlassung in den meisten Städten auf dem Spielplan hat: 4 Siegpunkte
- Der Spieler, der die *meisten Gütermarker mit Ziffer „1"* verkauft hat: 5 Siegpunkte

**Hinweis:** Gibt es bei den letzten drei Punkten oben einen Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern, erhalten alle am Gleichstand Beteiligten die volle Punktzahl.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner und der beste ***Trader of the Air***!

Sollte es einen Gleichstand geben, gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten derjenige, der die meisten Niederlassungen auf dem Spielplan hat. Besteht jetzt immer noch ein Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.