



Neue Ortskarten N°3

dlp games



Hafen

4 benachbarte über Wasserwege verbundene eigene Kontore sind am Ende des Spiels 10 Punkte wert. Schaffst du es, 5 oder mehr benachbarte eigene Kontore über Wasserwege zu verbinden, erhältst du 15 Punkte.



Steinbruch

Baue ein Kontor in einer beliebigen Stadt, in der noch kein Kontor steht. Zahle 2 Münzen für den Kontorbau, wenn du es in der Stadt baust, wo sich deine Händlerfigur befindet. Baust du in einer anderen Stadt, zahlst du zusätzlich 2 Münzen pro Schritt Entfernung zu der Stadt, in der sich deine Händlerfigur befindet.



Werkstatt

Zahle 1 Münze und versetze dafür eins deiner Technikplättchen auf ein anderes beliebiges, leeres Aktionsfeld. (Die Aktion, auf die das Technikplättchen gelegt wird, kann in der laufenden Runde genutzt werden, sofern alle Aktionsfelder belegt sind.) Alle weiteren Platzierungsregeln für Technik gelten weiterhin.



Port

At the end of the game, you receive 10 victory points if you have a contiguous line of 4 Trading Stations that are connected via waterways. You receive 15 victory points for 5 or more Trading Stations connected this way.



Quarry

Build a Trading Station in a town that does not have one already. Pay 2 coins if you build it in the town your Merchant is at. Otherwise, pay an additional 2 coins for each road or waterway between the destination town and the town your Merchant is at.



Workshop

Pay 1 coin and displace a Technology Tile to a different empty Action Space. (If this activates an action, you can take the action later this round.) The usual placement rules for Technology Tiles still apply.

Port

A la fin de la partie, vous recevez 10 points de victoire si vous avez une ligne continue de 4 comptoirs qui sont reliés par des voies navigables. Vous recevez 15 points de victoire pour 5 comptoirs ou plus reliés de cette manière.

Carrière

Construisez un comptoir dans une ville qui n'en n'a pas encore. Payez 2 pièces si vous construisez dans une ville où est placé votre marchand. Autrement payez 2 pièces supplémentaires pour chaque route ou voie navigable entre la ville de destination et la ville où se trouve votre marchand.

Atelier

Payez 1 pièce et déplacez un jeton de technologie sur une case action vide différente. (Si cela active une action, vous pourrez réaliser l'action plus tard dans cette manche). Les règles habituelles pour le placement des jetons de technologie s'appliquent toujours.