

## **Spielvorbereitung:**

- 2 Spieler: alle Warenmarker von 2 Farben aussortieren
- 3 Spieler: alle Warenmarker 1 Farbe aussortieren
- 4 Spieler: alle Warenmarker bleiben im Spiel

Warenmarker verdeckt mischen und auf jedes Lagerhaus (1 oder 2) in jeder Stadt einen Warenmarker offen ablegen.  
Die übrigen Warenmarker in ungefähr 5 gleiche Stapel aufteilen und auf die 5 Vorratsfelder rechts unten auf dem Spielplan verdeckt legen.

Das Schiff nach Copenhagen stellen.  
Die Taler als Bank neben das Spielbrett legen.

---

## **Jeder Spieler erhält:**

- 15 Markstände einer Farbe als Vorrat.
  - Den Geldsack in der gleichen Farbe.
  - 3 Taler aus der Bank, die auf den Geldsack gelegt werden.
- 

## **Startaufstellung:**

Der Startspieler setzt zwei Markstände auf dem Spielbrett ein.  
Reihum folgt jeder Spieler.  
Das wird drei Runden getan, bis jeder 6 Markstände eingesetzt hat.

**In Copenhagen dürfen bei der Startaufstellung keine Markstände gestellt werden.**

---

## **Wertung:**

- Jede unverkaufte (offene) Warenmarke: 1 Punkt
- Jede verkaufte (verdeckte) Warenmarke: 1 Punkt  
+Anzahl Fässer
- Jede Stadt mit mindestens einem Marktstand: 2 Punkte
- Oder:**  
Allein mindestens einen Marktstand in einer Stadt: 4 Punkte

## **Spielverlauf:**

### **1. Phase: Einkommen nehmen**

3 Taler aus der Bank nehmen und auf den Geldsack legen.

### **2. Phase: Angebot auffüllen**

1 Taler bezahlen und alle Lagerhäuser vom verdeckten Stapel auffüllen (die Lagerhäuser in den Städten sind durchnummeriert von 1 bis 9)

### **3. Phase: Aktionen durchführen**

- Schiff bewegen: 1 Taler pro Fahrt von Stadt zu Stadt bezahlen
- Kauf von Waren: 1 Taler für eine Ware. Pro Stadt darf nur eine Ware gekauft werden.  
Das Geld bekommt der Spieler mit den Meisten Marktständen, wenn kein Spieler die Mehrheit hat, kommt das Geld in die Bank, hat der Spieler am Zug selber die meisten Marktstände, erhält er die Ware kostenlos.
- Marktstände errichten: 1 Warenmarke abgeben und einen Marktstand pro Fass aufstellen  
Kostet keinen Taler!
- Verkauf von Waren: Mindestens 2 Warenmarker einer Farbe, aber beliebig viele verschiedene Farben.  
1 Marktstand aus der Stadt entfernen.  
Kostet keinen Taler!  
Verlust der Spieler: 1 offene Marke bei Gleicher Farbe.

### **4. Phase: Steuern und Zölle**

Maximal 3 Taler und 3 offene Warenmarker behalten  
(Anzahl verdeckte Warenmarker egal)

### **Spielende**

Wenn der fünfte verdeckte Stapel angebrochen wird, wird die Runde zu Ende gespielt, damit jeder gleich oft an der Reihe war.

(WERTUNGSTABELLE ANDERE SEITE)