

ANDREAS STEDING

STROGANOV

TURUKHAN

ILLUSTRIERT VON MACIEJ JANIK





EINFÜHRUNG

Die Promyschlennik waren russische und indigene sibirische Artel-Mitglieder oder selbständige Arbeiter, die größtenteils aus der Klasse der Staatsdiener und Stadtbewohner stammten und im sibirischen, maritimen und später russisch-amerikanischen Fellhandel tätig waren.

*Im Jahr 1607 stieg eine Gruppe dieser mangazeischen Promyschlenniks und Händler den **Turuchan** (engl. Turukhan) bis zu seinem Zusammenfluss mit dem Jenissei hinab, wo sie den Zimovie (Winteraußenposten) Turuchansk errichteten. Bis 1610 hatten Männer aus Turuchansk die Mündung des Jenissei erreicht und stiegen bis zum Sym auf.*

Turukhan nimmt die Spieler auf neue Reisen durch die weite sibirische Wildnis mit. Diese Erweiterung besteht aus 4 verschiedenen Modulen, die ihr nach Belieben miteinander kombinieren könnt, um neue herausfordernde Möglichkeiten hinzuzufügen, Stroganov zu spielen (und dabei zu helfen, zu gewinnen).

AUFLAGE

Turukhan wird mit einer Auflage geliefert, die ihr auf dem zentralen Spielhilfebereich des Spielbretts platzieren könnt. Sie integriert einige neue Schritte für die verschiedenen Module des Spiels.



MODUL 1: STREIFENHÖRNCHEN UND DER REISENDE HÄNDLER

SPIELMATERIAL



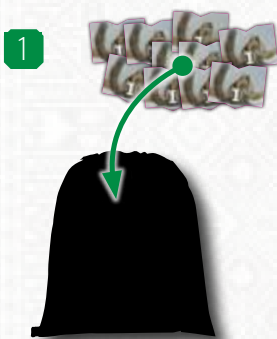
10 Sibirische
Streifenhörnchen-Felle



4 "Reisender Händler"-Plättchen

SPIELAUFBAU

- 1 Wenn ihr Schritt 4 des regulären Aufbaus durchführt, legt die 10 Streifenhörnchenfelle mit in den Beutel.
- 2 Zum Ende des Spielaufbaus wird **ein** zufälliges Händlerplättchen in die zweite Region gelegt. Die restlichen Händlerplättchen werden in die Schachtel gelegt, da sie in diesem Spiel nicht benötigt werden.



SPIELABLAUF

Wie ihr Wert von 1 zeigt, sind Streifenhörnchen für die Promyschlennik eher eine Belästigung als alles andere. Dennoch gelten für sie dieselben Regeln wie für andere Felle, d. h. sie können gejagt, auf dem Markt gehandelt, gegen Bezahlung einer Münze in einen Joker-Fell umgewandelt werden usw.

Der Hauptvorteil der Streifenhörnchenfelle besteht jedoch darin, dass sie an den **reisenden Händler** verkauft werden können, der in Region 2 beginnt und im Laufe des Spiels durch Sibirien reist.

Befindet sich dein Kosake oder Außenposten in derselben Region wie der reisende Händler, kannst du über eine **erweiterte Aktion** mit dem Händler interagieren. Du kannst ihm ein oder zwei Streifenhörnchenfelle anbieten, um den Bonus zu erhalten, der unter dem entsprechenden Pfeil auf dem Plättchen abgebildet ist. Eine erweiterte Aktion ermöglicht einen Handel. Wenn du den Handel mehrfach

durchführen möchtest, ist dies möglich, aber für jeden Handel ist eine zusätzliche erweiterte Aktion erforderlich.

Lege die gehandelten Streifenhörnchenfelle wie gewohnt in den Beutel zurück.

Im Winter **bewegt sich** der reisende Händler am Ende von Schritt 3 um **eine Region nach rechts**.

Beispiel

In Runde 3 befindet sich der reisende Händler in Region 4. **Vladimir** hat seinen Außenposten in dieser Region und beschließt, mit dem Händler Streifenhörnchenfelle zu handeln. Er handelt ihm 2 Streifenhörnchen und erhält dafür 3 SP und 8 Pferde.



MODUL 2: JAGDPLAN

SPIELMATERIAL



6 Jagdplan-Plättchen



4 Jagdplan-Marker*

*in den 4 Spielfarben

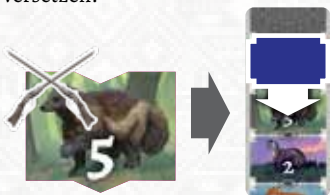
SPIELAUFBAU

- 1 Wenn ihr Schritt 16 des Spielaufbaus durchführt, legt **zusätzlich einen zufälligen offenen Jagdplan** zu jedem Set aus „Wunschkarte des Zaren“ und „Fell“-Startplättchen aus. Die restlichen Jagdpläne werden in die Schachtel gelegt, da sie in diesem Spiel nicht benötigt werden.
- 2 Nachdem die Sets ausgewählt wurden, legt jede Person ihren Jagdplan neben ihr Tableau und den Jagd-Marker auf das Startfeld des Plans.

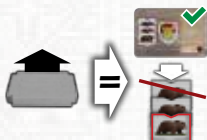


SPIELABLAUF

Die Mitspielenden werden vom Zaren belohnt, wenn sie Tiere in der auf ihren jeweiligen Jagdplänen angegebenen Reihenfolge jagen. Jedes Mal, wenn eine Person ein Fell der nächsten auf seinem Jagdplan abgebildeten Tierart jagt, darf sie ihren Marker auf das nächste Feld versetzen. Beachtet, dass das Fell durch die Jagd erworben werden muss; Keine andere Möglichkeit, ein Fell zu erwerben, ermöglicht es euch, den Jagd-Marker zu versetzen.



Wann immer eine Person den Wunsch eines Zaren erfüllen möchte, kann sie eventuell die Schritte ihres Jagdplans nutzen, um die Kosten zu senken. Für jeden Schritt, in dem eine Person ihren Jagd-Marker auf dem Jagdplan



nach oben verschiebt, verringert sich die Anzahl der benötigten ungerahmten Felle um 1. Rot umrahmte Felle können auf diese Weise nicht reduziert werden und müssen vollständig bezahlt werden.

Beispiel

Maria hat gerade nach einem Zobelfell gejagt und versetzt ihren Jagd-Marker ein Feld nach unten. Sie ist nun um 4 Felder nach unten gerückt. Sie beschließt, einen Wunsch des Zaren zu erfüllen, wofür 5 Elche erforderlich sind. Da sie nur 2 Elche in ihrem Spielbereich hat, versetzt sie ihren Jagd-Marker um 3 Felder nach oben und schafft es so, den Wunsch des Zaren zu erfüllen. Sie zahlt 1 Elchfell und legt die erfüllte Karte offen vor sich aus.



MODUL 3: NEUE LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN

SPIELMATERIAL



4 Landschaftsplättchen (A)



4 Landschaftsplättchen (B)

SPIELAUFBAU

- 1 Wenn ihr Schritt 2 des Aufbaus durchführt, legt keine Landschaftsplättchen auf das jeweils letzte (rechte) Feld in den Regionen vier und fünf. Legt stattdessen zwei zufällige A-Plättchen aus dieser Erweiterung dort aus und die übrigen zur Seite.
- 2 Legt das Tigerplättchen auf das letzte reguläre Landschaftsplättchen statt auf das letzte (rechte) spezielle Landschaftsplättchen.
- 3 Mischt die B-Plättchen dieser Erweiterung und legt sie als Nachziehstapel neben das Spielbrett, und legt dann die restlichen A-Plättchen darauf.

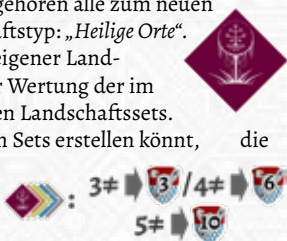


SPIELABLAUF

Die speziellen Landschaftsplättchen können wie andere Plättchen gekauft werden. A-Plättchen **gewähren** während des gesamten Spiels **einen Bonus**, während B-Plättchen Boni gewähren, die gegen **Ende des Spiels** interessanter werden.

Die A-Plättchen zeigen alle Charaktere und gelten als **Joker-Landschaft**. Zur Sammlung von Landschaftssets – und **nur zu diesem Zweck** – können die Plättchen jeden Landschaftstyp ersetzen: Wald, Sumpf, Steppe oder Gebirge.

Die B-Plättchen gehören alle zum neuen fünften Landschaftstyp: „*Heilige Orte*“. Diese zählen als eigener Landschaftstyp bei der Wertung der im Spiel gesammelten Landschaftssets. Wenn ihr dadurch Sets erstellen könnt, die alle 5 Landschaftstypen enthalten, sind diese **10 SP**



wert.

Wenn Landschaftsplättchen aufgefüllt werden, verwendet immer Spezialplättchen für die **ganz rechts liegenden Felder in den Regionen vier und fünf**, wie ihr es beim Aufbau getan habt.

Bevor ihr die Felder am Ende des zweiten Jahres wieder aufgefüllt habt, **entfernt alle verbliebenen A-Plättchen** und ersetzt sie durch B-Plättchen. Alle Felle, die sich auf den A-Plättchen befanden, werden in den Beutel zurückgelegt und die B-Plättchen wie gewohnt mit Fellen aufgefüllt.

Tigerplättchen werden niemals auf Spezialplättchen gelegt. Stattdessen wird ein Tigerplättchen auf das am weitesten rechts liegende, normale Landschaftsplättchen in Region 5 gelegt. Wenn es in Region 5 keine normalen Plättchen gibt, wird kein Tigerplättchen ausgelegt.

ANHANG

CHARAKTER-LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN (A)



Verkäufer: Nimm beim Erwerb dieses Plättchens ein Fell aus dem Beutel (nimm 2, wähle 1 - wie gewohnt) und lege es auf dieses Landschaftsplättchen. Felle dieser Art können ab sofort als Joker-Fell (gilt nur für dich) verwendet werden.



Jäger: Bei der Aktion „Erhalte eine Trophäe“ kannst du ein **beliebiges** Fell bezahlen, um einen Schritt auf der Trophäenleiste voranzukommen. Im Winter erhältst du direkt nach Erhalt des Pferdeeinkommens eine Aktion „Erhalte eine Trophäe“.



Reiseführer: Beim Durchführen einer zweiten erweiterten Aktion kannst du **ein beliebiges Fell bezahlen**, anstatt ein Fell verwenden zu müssen, das dem **Fell der Region** entspricht, in der die erweiterte Aktion ausgeführt wird.



Pferdezüchter: Ab sofort zahlst du beim Kauf eines Felles auf dem Markt nur noch 3 statt der üblichen 5 Pferde.

LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN „HEILIGE ORTE“ (B)



Urwald: Beim Erwerb und erneut zu Beginn jedes Sommers darfst du 1 Banner ausgeben, um 2 Felle aus dem Beutel zu erhalten. (Ziehe für jedes 2 und behalte 1 - wie üblich.) Am Ende des Spiels erhältst du 1 SP für jedes Fell in deinem persönlichen Vorrat (anstelle von 2 Felle = 1 SP).



Tigerfels: Beim Erwerb und erneut zu Beginn jedes Sommers darfst du 1 Banner ausgeben, um ein Tigerplättchen zu erhalten. Am Ende des Spiels bringst du jedes ungenutzte Tigerplättchen in deinem persönlichen Vorrat 3 SP (anstelle von 2 SP je Tigerplättchen).



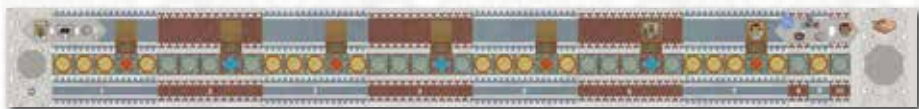
Silbermine: Beim Erwerb und erneut zu Beginn jedes Sommers darfst du 1 Banner ausgeben, um 2 Münzen zu erhalten. Am Ende des Spiels erhältst du 1 SP für jede Münze in deinem persönlichen Vorrat (anstelle von 2 Münzen = 1 SP).



Jurtensiedlung: Wähle beim Erwerb dieses Plättchens eine beliebige Jurte mit der Markierung „A“ und platziere sie auf diesem Plättchen. Beim Erwerb und erneut zu Beginn jedes Sommers darfst du 1 Banner ausgeben, um diese Jurte zu nutzen. Am Ende des Spiels erhältst du 1 SP je 2 verbliebenen Geschichtenpunkten, abgerundet (anstelle von 4 Gesichtspunkte = 1 SP).

MODUL 4: DIPLOMATIE

SPIELMATERIAL



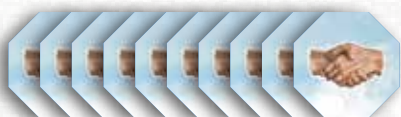
1 Diplomatieleiste



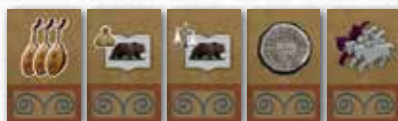
4 Diplomatie-Marker*



4 Landschaftstyp-Plättchen



10 Diplomatieplättchen

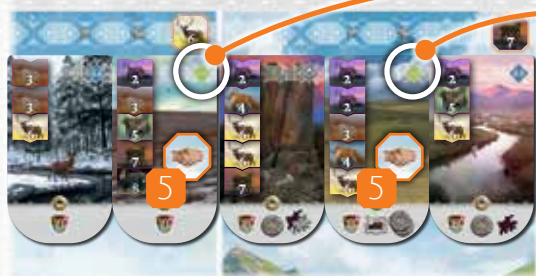
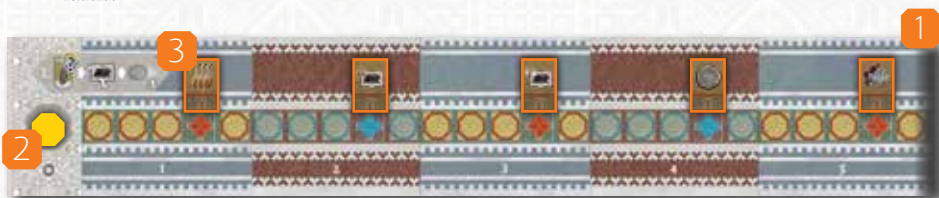


5 Diplomatieleiste-Bonusplättchen

**in den 4 Spielfarben*

SPIELAUFBAU

- 1 Nach dem regulären Spielaufbau wird die Diplomatieleiste unterhalb des Spielbretts ausgelegt.
- 2 Jeder Spieler legt seinen Diplomatie-Marker auf das Feld „0“ der Diplomatieleiste.
- 3 Verteilt die Bonusplättchen zufällig offen auf den abgebildeten Feldern.
- 4 Zieht ein zufälliges Landschaftstyp-Plättchen und legt es offen auf das entsprechende Feld. Alle anderen Landschaftstyp-Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt, da sie in diesem Spiel nicht benötigt werden.
- 5 Legt ein Diplomatieplättchen auf jedes Landschaftsplättchen auf dem Spielplan, das dem Landschaftstyp-Plättchen entspricht. Dies bedeutet, dass dort Diplomatie betrieben werden kann.



SPIELABLAUF

Der Zar hat besondere Pläne für die Menschen, die in bestimmten Regionen Sibiriens leben.

Wenn dein Kosake nach seiner Bewegung in Schritt 1 auf einem Landschaftsplättchen mit einem Diplomatieplättchen steht, **kannst du Diplomatie mit den Einheimischen betreiben**, indem du der lokalen Bevölkerung als Zeichen des guten Willens ein Fell spendest. Dies ist **keine** Aktion und kann nur unmittelbar vor dem Ende von Schritt 1 durchgeführt werden, bevor du mit Schritt 2 in deinem Zug fortfährst.

Platziere dazu das von dir gespendete Fell auf der rechten Seite des Landschaftsplättchens, auf dem sich dein Kosake befindet. Achte darauf, es nicht mit den Fellen auf der linken Seite zu verwechseln. Diese gespendeten Felle stellen den Reichtum der lokalen Bevölkerung dar und dürfen nicht gejagt werden. Immer wenn ein Spieler ein Landschaftsplättchen mit diesen „gespendeten“ Fellen erwerben möchte, muss er für jedes gespendete Fell ein zusätzliches Fell bezahlen (als ob es in der Jagdspalte auf der linken Seite läge). Diese Fellplättchen erhält der Spieler wie gewohnt als Entschädigung.

Durch die Spende eines Fellplättchens rückst du auf der Diplomatieleiste so viele Felder vor, wie der Wert des gerade gespendeten Fells beträgt.



Immer wenn du eines der fünf Bonusplättchen erreichst oder passierst, erhältst du sofort den abgebildeten Bonus.

Beispiel

Mavra bewegt ihren Kosaken auf dieses Landschaftsplättchen, das dem Landschaftstyp-Plättchen auf der Diplomatieleiste entspricht. Sie beschließt, mit den Einheimischen Diplomatie zu betreiben und bietet ihnen ein Vielfraßfell mit dem Wert 5 an. Sie rückt ihren Diplomatie-Marker 5 Schritte vor und passiert dabei ein Bonusplättchen, wofür sie ein Fell ihrer Wahl vom Markt erhält.



Felder auf der Leiste, die durch Marker anderer Spieler belegt sind, werden übersprungen und zählen NICHT als Schritt. Wenn du das letzte Feld der Leiste erreichst oder alle Felder vor dir bereits besetzt sind, belässt du deinen Marker auf dem am weitesten rechts liegenden freien Feld. Das bedeutet, dass sich keine zwei Marker auf demselben Feld befinden können.

Beispiel 1

Maria bietet ein Fuchsplättchen mit dem Wert 4 an. Sie bewegt ihren Marker um vier Felder nach rechts, aber das Feld, auf dem sie ihren Zug beenden würde, ist von **Vladimir** besetzt. Das nächste Feld ist von **Mavras** Marker besetzt. Sie überspringt auch dieses Feld und beendet ihre Bewegung auf dem ersten Feld in Zone 6.



Beispiel 2

Vladimir hat gerade ein Kaninchen mit dem Wert 3 angeboten und seinen Diplomatie-Marker um 3 Felder vorbewegt. Da die letzten beiden Felder der Leiste bereits besetzt sind, kann er sich nur 2 Felder vorbewegen.



Wenn du ein Tigerfell oder ein Fell zusammen mit einer Münze spendest, darfst du den Wert des gespendeten Fells frei wählen, da es sich um einen Ersatz für jedes Fell handelt. Du wirst wahrscheinlich den Wert 8 wählen. Wenn du eine Münze verwendest, lege diese zusammen mit dem Fell auf das Landschaftsplättchen.

In jedem Winter können die Spielenden SP erhalten, abhängig von der Position ihres Diplomatie-Markers im Vergleich zu den anderen. Die Diplomatieleiste ist in 10 Zonen unterteilt. Nach der „Geschichten erzählen“-Phase (Phase 2 des Winters) erhält jeder Spieler SP entsprechend der Differenz des Zonenwerts zwischen seinem Marker und dem Marker des letzten Spielers auf der Diplomatieleiste.



Beispiel

Vladimir ist der Letzte und befindet sich in Zone 3, während **Maria** in Zone 5 und **Mavra** in Zone 7 ist. **Vladimir** erhält 0 SP (da er letzter Spieler ist), **Maria** erhält 2 SP und **Mavra** erhält 4 SP.



SOLO-REGELN

Ivan, der furchterregende Fallensteller, der Sibirien wie seine Westentasche kennt, ist mit aller Macht zurück. Schaffst du es erneut, ihn zu überlisten, oder wird er erneut auf der Siegpunktleiste an dir vorbeischleichen?

Um den Solo-Modus von Stroganov mit der Turukhan-Erweiterung zu spielen, baue zunächst ein normales Solo-Spiel auf und befolge dann die nachstehenden Anweisungen, um beliebige Module deiner Wahl hinzuzufügen. Du darfst ein oder mehrere der Turukhan-Modul(e) in beliebiger Kombination integrieren; Die Wahl liegt ganz bei dir.

MODUL 1: STREIFENHÖRNCHEN UND DER REISENDE HÄNDLER



Ivan braucht keine Kosaken oder Außenposten in der Region des reisenden Händlers, um mit ihm interagieren zu können.

Immer wenn Ivan ein zweites Fell eines sibirischen Streifenhörnchens erhält, tauscht er es sofort mit dem reisenden Händler.

Wenn Ivan zu Beginn des Winters ein Fell eines sibirischen Streifenhörnchens hat, tauscht er es sofort mit dem reisenden Händler.

MODUL 2: JAGDPLAN



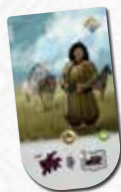
Ivan erhält den Jagdplan, den du beim Spielaufbau nicht ausgewählt hast, und legt ihn auf der linken Seite seines Spielertableaus ab.

Immer wenn Ivans Kosake auf einem Landschaftsplättchen landet, auf dem sich das nächste Fell seines Jagdplans befindet, wird Ivan immer dieses Fell jagen, um auf seinem Jagdplan einen Schritt voran zu kommen. Diese Regel ersetzt die Informationen auf den Automa-Karten. Selbst wenn die Automa-Karte vorschreiben würde, dass Ivan zwei Felle jagt, wird er nur eines jagen, wenn dies seinen Jagdplan voranbringen würde.

Wenn Ivan seinen Jagdplan erfüllt, gelten für den Rest des Spiels weiterhin die normalen Jagdregeln (wie in den Solo-Regeln des Grundspiels beschrieben).

Am Ende des Spiels erhält Ivan 3/6/9/12/15 Punkte dafür, dass er 1/2/3/4/5 Felle seines Jagdplans gejagt hat.

MODUL 3: NEUE LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN



Immer wenn Ivan ein A-Plättchen erlangt, erhält er sofort 4 Siegpunkte. Er nutzt zwar den Vorteil der Plättchen während des Spiels nicht, erhält aber bei Spielende Punkte für die gesammelten Sets.

Immer wenn Ivan ein B-Plättchen erwirbt, nutzt er es sofort, um den Bonus zu erhalten, indem er, wenn möglich, ein Banner bezahlt. Wenn er nicht in der Lage ist, ein Banner zu bezahlen, verfällt der Bonus. Zu Beginn eines jeden Sommers wird Ivan die Vorteile seiner zuvor erworbenen B-Plättchen nutzen, vorausgesetzt, er hat genügend Banner dafür. Wenn er mehrere B-Plättchen und nicht genügend Banner hat, um sie alle zu nutzen, aktiviert er sie in chronologischer Reihenfolge des Erwerbs, beginnend mit dem zuerst erworbenen.

Wenn Ivan das B-Plättchen „Jurtensiedlung“ erwirbt, wählt Ivan immer das Jurtenplättchen, das fünf Geschichten-Punkte bringt.



Am Ende des Spiels wird Ivan die neuen Landschaftsplättchen wie gewohnt verwenden, um Landschaftssets zu erstellen, die die Punkte maximieren. Außerdem wertet er die Gegenstände, die auf den erworbenen B-Plättchen abgebildet sind, im aufgewerteten Verhältnis, wie auf dem B-Plättchen angegeben.

MODUL 4: DIPLOMATIE



Immer wenn Ivan sich über ein oder mehrere Landschaften mit Diplomatie-Marker bewegt oder dort stehen bleibt, führt er Diplomatie mit dem ersten Plättchen aus, das er erreicht.

Er tauscht immer sein wertvollstes Fell, um die Anzahl der Schritte, die er auf der Diplomatieleiste machen kann, zu maximieren. Insbesondere wird Ivan den ersten Artikel auf dieser Liste tauschen, den er hat:

- » ein 8-wertiges Fell (Bär)
- » 1 Münze
- » ein Fell mit dem Wert 7 bis 2 (wähle das höchste Fell, das er besitzt) (Fell mit dem Wert 7 bis 1 beim Spielen mit den sibirischen Streifenhörnern)
- » ein Tigerfell

Wenn Ivan eine für Diplomatie markierte Landschaft mit Fellen und/oder Münzen darauf kaufen möchte, berücksichtigt er diese weder bei der Ermittlung der Kosten der Landschaft noch erwirbt er diese Gegenstände, wenn er sie kauft. In diesem Fall werden die Fellplättchen in den Beutel und die Münzen in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

SCHWIERIGKEITSGRAD ERHÖHEN

Genau wie im Basisspiel kannst du Ivan zu einem noch herausfordernderen Gegner machen, indem du ein paar zusätzliche Regeln für ihn anwendest:

- » Immer wenn Ivan nicht das richtige Fell hat, um seine Zusatzaktion vollständig auszuführen, erhält er stattdessen 1 Münze.
- » Immer wenn Ivan ein Fell erhält, dessen Wert dem des Felles auf dem Handelsaktionsfeld entspricht, erhält er stattdessen 1 Münze.
- » Benutze Sie die „b“-Seite des Solotableaus, die Katyusha darstellt. Ihre Trophäenleiste gibt ihr größere SP-Boni, wenn sie sich auf der Leiste nach unten bewegt.



FEHLER

Während der Entwicklung von Turukhan haben wir ein paar Lücken und Fehler im Basisspiel entdeckt. Bitte beachtet die folgenden Änderungen an den Regeln des Basisspiels:

Seite 8, Trophäenbelohnungen, letzte Belohnung:

Nimm zwei beliebige Belohnungen aus den oben genannten Optionen. Dies ist nur einmal pro Spiel möglich. Wenn du weitere Trophäenbelohnungen erhältst, nimm einfach eine einzelne Belohnung von der Trophäenleiste.

Seite 10, Das Ende der Geschichtenleiste erreichen:

Wenn du dich **aktiv** auf Feld 12, dem letzten Schritt der Geschichtenleiste, bewegst (oder theoretisch darüber hinaus), darfst du **sofort, aber nur einmal pro Zug**, die Belohnung(en) auf einem Liedplättchen erhalten (siehe 2. Geschichtenerzählen weiter unten). Wähle das Plättchen, gib die Geschichtenpunkte aus und nimm dir die Belohnung(en), aber **lass das Liedplättchen auf dem Spielbrett**. Alle über Schritt 12 hinaus gesammelten Geschichtenpunkte gehen verloren, bevor Punkte für eine Belohnung ausgegeben werden.



IMPRESSUM

SPIELDESIGN: Andreas Steding • **ILLUSTRATIONEN:** Maciej Janik
PROJEKTLEITUNG: Rudy Seuntjens • **SPIELENENTWICKLUNG:** Seb Van Deun
KÜNSTLERISCHE LEITUNG & DESIGN: Rafaël Theunis
DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Malte Frieg - Translation-Table.de
QUALITÄTSKONTROLLE & LOGISTIK: Wim Goossens

Der Designer bedankt sich bei Christwart Conrad und allen Mitspielern der Göttinger Spielegruppe, die immer so geduldig die verschiedenen Versionen seiner Prototypen testet.

Wenn es ein Problem mit diesem Produkt gibt, wende dich bitte an den Händler, bei dem du dieses Spiel gekauft hast, oder kontaktiere unseren Kundenservice unter gamebrewer.com/customer-service

