

Wolfgang Kramer & Richard Ulrich

für 2-4 Personen

ab 10 Jahren

Spieldauer 90 Minuten

Die Händler

Europa zum Ende des Mittelalters. Sie sind Kaufmann und besitzen mit Ihrer Handelsfirma Niederlassungen in sechs europäischen Städten. Ihr größtes Bestreben ist günstig einzukaufen und zu einem guten Preis zu verkaufen. Doch der Transport der Waren zwischen den Städten kann teuer werden.

Wichtiger noch als die Geschäfte ist das soziale Ansehen. Nutzen Sie Ihr Geld, um sich auf der Ständetafel nach oben zu kaufen. Denn wer hier am Ende den höchsten Stand einnimmt, gewinnt.

Spielplan und Spielvorbereitung

Der Spielplan zeigt **6 Städte** mit je einem Lagerhaus für jeden Spieler, das mit seinem Wappen gekennzeichnet ist. Auf dem Marktplatz jeder Stadt sind drei verschiedene Warensorten abgebildet. Nur diese drei Warensorten können in dieser Stadt gekauft werden. Außerdem zeigt jede Stadt eine **Bonusleiste** von 0 bis 500. Die Städte sind untereinander durch **Wege** verbunden. Auf dem Spielplan gibt es außerdem:

- A Preistafel** mit Ein- und Verkaufspreisen für alle Warensorten
- B Anzeige für Wagenankünfte und Aufstiegskosten** auf die nächst höhere Stufe der Ständetafel
- C Ständetafel** (sozialer Aufstieg) mit **Repräsentationskosten** je Stufe

Spielmaterial

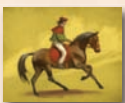
- 1 Spielplan
- 3 Wagen aus Holz



- 54 Warensteine in 6 Farben (9 Warensteine je Warensorte)



- 1 Kurier aus Holz



- 16 Wappenplättchen (4 je Farbe)



- 16 Bewegungsplättchen (4 Sätze mit den Werten 1 bis 4)



- 4 Preisscheiben (jede mit 6 aufgedruckten Waren, Wappen und 2 Zeigern)



- 8 Investitionskarten (rot)



- 21 Einflusskarten (grün)



- 4 Schuldscheine (blau)



- 6 graue Bonusmarker (je 1 für jede Stadt)



- 2 graue Marker (Holzzylinder - 1 für den „Rundenablauf“ und 1 für die „Anzeige für Wagenankünfte“)



- 1 Übersicht „Rundenablauf“ mit den verschiedenen Spielphasen

| Rundenablauf | | | | | | |
|--|---|---|---|------------------------------------|---|---|
| PHASE 1 | PHASE 2 | PHASE 3 | PHASE 4 | PHASE 5 | PHASE 6 | PHASE 7 |
| Einkauf Einkauf von 1 bis zu 3 Warensteinen 2x in der ersten Runde | Beladen 1 Einheits- oder Ladungswagen 2 Wagen beladen | Bewegung Wagen und Kurier +1 die ganze Runde, aber eine Stadt erreicht | Preise ändern auf der Preisscheibe Lagerverkauf | Verkauf Abgeben der Bonussteine | Investitionen Verkaufen der Investitionskarten | Sozialer Status Repräsentation und sozialer Aufstieg |

- 100 Münzen (50 x 100 Gulden, 20 x 500 Gulden, 30 x 1.000 Gulden)



- 4 Sichtschirme

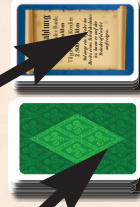
- Die **8 Investitionskarten**

werden gemischt, 4 Karten davon offen ausgelegt und der Rest als verdeckter Stapel daneben gelegt.



- Die **Schuldscheine**

werden als offener Stapel bereit gelegt.



- Die **21 Einflusskarten**

werden als verdeckter Stapel neben dem Spielplan platziert.



- Von jeder Warensorte wird **je 1 Warenstein** auf der untersten Stufe (100/600) der **Preistafel** platziert. Alle anderen Waren werden nach Warensorten sortiert als Vorrat neben dem Spielplan bereit gelegt.



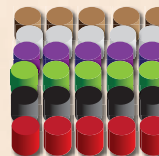
- Die **3 leeren Wagen** werden in die Städte Paris, Köln und Wien oder in die Städte Brugge, Hamburg und Genova gestellt, pro Stadt 1 Wagen.



- Der **Kurier** wird auf ein beliebiges Feld gestellt, das sich 2 Felder entfernt von einer Stadt befindet, in der **kein** Wagen steht.



- Auf jede **Bonusleiste** wird einer der **6 Bonusmarker** gelegt: Auf Städte mit Wagen auf das Feld „0“, auf Städte ohne Wagen auf das Feld „200“.



- Zu Beginn jeder Runde wechselt der **Startspieler**. Dieser erhält die **Übersicht „Rundenablauf“** und **1 grauen Marker**, den er auf Phase 1 „Einkauf“ der Übersicht stellt. In der ersten Runde wird der jüngste Spieler zum Startspieler ernannt. In den folgenden Runden wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn.

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler in seiner Farbe:

- 1 Satz **Bewegungsplättchen** (1 bis 4), die er offen vor sich ablegt.
- 4 **Wappenplättchen**, von denen er eines auf die unterste Stufe („0“) der Ständetafel legt. Die übrigen Wappenplättchen legt der Spieler vor sich ab.
- 1 **Preisscheibe**
- 1 **Sichtschirm**, um das Geld verdeckt zu halten.

Außerdem erhält jeder Spieler als **Startkapital 5.000 Gulden** (3 x 1.000, 3 x 500, 5 x 100), die er hinter seinen Sichtschirm legt. Die übrigen Münzen bilden die Bank und werden neben dem Spielplan bereit gelegt.



• 1 **grauer Marker** wird auf das erste Feld der **Anzeige für Wagenankünfte** gestellt. Mit ihm wird im Laufe des Spiels markiert, wie viele Wagen in Städten angekommen sind.

Marktplatz

Lagerhaus von Orange
 Lagerhaus von Blau
 Diese 3 Warensorten können in dieser Stadt gekauft werden.



Bonusleiste
 Lagerhaus von Rot
 Abfahrts- und Ankunfts-feld für den Wagen
 Lagerhaus von Grün

Spielablauf – Die 7 Phasen einer Runde

Phase 1: WAREN EINKAUFEN

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn reihum kauft jeder Spieler **0 bis 3 Warensteine**. Der Kaufpreis wird an die Bank bezahlt.

Warenorten: Ein Spieler kauft Waren von einer oder mehreren Sorten aus dem Vorrat. Gibt es im Vorrat eine Warensorte vorübergehend nicht mehr, kann sie auch nicht gekauft werden.

Preis: Der Spieler bezahlt den aktuellen Einkaufspreis an die Bank. Dieser wird auf der **linken** Seite der Preistafel durch den entsprechenden Warenstein angezeigt. In der ersten Runde beträgt der Einkaufspreis für jeden Warenstein jeder Warensorte 100 Gulden.

Einlagern: Gekaufte Waren platziert man in seinen Lagerhäusern. Allerdings dürfen in einer Stadt nur die drei Warensorten gelagert werden, die auf dem Marktplatz dieser Stadt abgebildet sind. In einem Lagerhaus können beliebig viele Warensteine auch mehrerer Warensorten gelagert werden.

Tipp: Kaufen und lagern Sie Ihre Waren in den Städten, in denen ein Wagen steht oder bald ankommen wird.

In der 1. Runde wird diese Phase zweimal gespielt, d.h. nach der ersten Runde kann ein Spieler bis zu 6 Warensteine in seinen Lagerhäusern besitzen.

Tipp: Kaufen Sie in der ersten Runde in jedem Fall 6 Warensteine ein.



Gekaufte Warensteine werden in das Lagerhaus des Spielers gestellt.

Investitionskarte „Günstiger Einkauf“

Der Besitzer dieser Karte bezahlt für den Einkauf von Waren in einer Runde **insgesamt 100 Gulden**. Dieses gilt in jeder Runde für 1, 2 oder 3 Warensteine bis zum Ende des Spiels.



Phase 2: ERMITTELN DES LADEMEISTERS und WAGEN BELADEN

Diese Phase findet nur statt, wenn mindestens 1 leerer Wagen in einer Stadt steht. Ist das nicht der Fall, wird die Phase in dieser Runde ausgelassen.

Für jeden leeren Wagen in einer Stadt bieten die Spieler für **das Amt des Lademeisters**. Dieser genießt bedeutende Vorteile gegenüber seinen Mitspielern einschließlich des Rechts des ersten Beladens sowie des Monopols auf eine Warensorte.

Stehen mehrere leere Wagen in den Städten, werden sie in aufsteigender Reihenfolge abgehandelt, beginnend mit Wagen 1 über Wagen 2 bis Wagen 3.

Ermitteln des Lademeisters:

Jeder Spieler nimmt den Geldbetrag, den er bieten will, in die **geschlossene** Hand. Es ist dabei erlaubt, 0 Gulden zu bieten. Alle Spieler decken gleichzeitig auf und der Höchstbietende wird **Lademeister** für den betreffenden Wagen. Er zahlt sein gebotenes Geld an die Bank, die anderen Spieler legen ihr Geld wieder zurück hinter ihren Sichtschirm. Der Lademeister legt eines seiner **Wappenplättchen** in die Stadt, in der er soeben erfolgreich um sein Amt geboten hat. Dieses Wappenplättchen nimmt er erst wieder zurück, wenn der Wagen die Stadt verlassen hat.

- **Gleichstand:** Derjenige von den Meistbietenden wird Lademeister, der sich in der Spielerreihenfolge weiter vorne befindet.
- **Keine Gebote:** Bietet niemand einen Betrag, wird der Startspieler zum Lademeister für den Wagen.

Beispiel: In Paris steht ein leerer Wagen. Peter (Startspieler) bietet 1.200, Martin 1.300, Philipp 500 und Sophie 1.300 Gulden. Martin und Sophie haben dasselbe Höchstgebot abgegeben, doch Martin sitzt im Uhrzeigersinn - vom Startspieler aus gesehen - vor Sophie, wird deshalb Lademeister und zahlt die 1.300 Gulden an die Bank.

Wagen beladen:

Der **Lademeister** lädt kostenlos **bis zu 3 Warensteine einer Sorte** aus seinem Lagerhaus auf **seine** Ladefläche (gekennzeichnet durch sein Wappen).

Die **anderen Spieler** dürfen nur **bis zu 2 Warensteine** auf ihre Ladefläche laden. Sie können **mehrere** Warensorten laden, aber nicht dieselbe wie der Lademeister. Dieser hat auf seine geladene Warensorte ein Monopol.

Der **Preis für das Beladen** wird zwischen Lademeister und dem jeweiligen Mitspieler öffentlich und frei ausgehandelt. Den ausgehandelten Betrag erhält der Lademeister sofort.

Er kann mit jedem Spieler einen anderen Preis verhandeln. Er kann auch Mengenrabatt gewähren (z. B. 1 Warenstein für 300, 2 Warensteine für 500).

Dauer des Lademeister-Amtes:

Ein Spieler bleibt Lademeister, bis der dazugehörige Wagen die Stadt verlassen hat. Solange können auch in späteren Runden noch weitere Waren geladen werden, allerdings nur unter Beachtung der Monopolregel und solange die Ladekapazität (Lademeister 3 Waren, andere 2 Waren) nicht überschritten ist.

Beispiel: Der Wagen steht in **Paris**. Dort können die Warensorten **Wein (braun)**, **Nahrung (grün)** und **Salz (weiß)** gekauft werden. Lademeister **Martin** lädt 3 Warensteine Nahrung. **Peter** handelt mit dem Lademeister einen Zuladungspreis von 400 Gulden für 2 Warensteine aus. Er zahlt an den Lademeister und lädt einmal Salz und einmal Wein auf seine Ladefläche. **Sophie** handelt mit dem Lademeister einen Zuladungspreis von 500 Gulden für 2 Warensteine aus. Sie zahlt und lädt zweimal Salz auf ihre Ladefläche. **Philipp** hat nur Nahrung in seinem Pariser Lager. Er darf keine Waren zuladen, weil der Lademeister bereits Nahrung geladen hat (=Monopolregel).

Phase 3: WAGEN und KURIER BEWEGEN

Bewegen der Wagen:

Jeder Spieler darf mit jedem Wagen fahren, selbst wenn dieser leer ist, unter Berücksichtigung folgender Regeln:

- **Vorwärts fahren:** Die Wagen fahren immer nur vorwärts, der Kutschbock zeigt in Fahrtrichtung. Man darf niemals wenden, auch nicht bei Abzweigungen.
- **Abzweigung:** Wer über eine Abzweigung fährt, bestimmt dort die weitere Fahrtrichtung.
- **Auf einem Feld** darf **nie** mehr als ein Wagen stehen. Das gilt auch für die Städte.
- **Überholen:** Man darf andere Wagen überholen und kreuzen, das besetzte Feld zählt mit.

Die Wagen können nur durch den Einsatz der **Bewegungsplättchen** und durch die beiden **Wagnerei-Investitionskarten** bewegt werden.

Auswählen eines Bewegungsplättchens:

Jeder Spieler hat vier Bewegungsplättchen mit Werten von 1 bis 4. Ist ein Spieler an der Reihe, wählt er eines seiner offen ausliegenden Bewegungsplättchen und zieht **einen** Wagen entsprechend viele Felder vorwärts.

Die Punkte eines Plättchens dürfen nicht auf mehrere Wagen verteilt werden. Das gewählte Plättchen wird umgedreht und ist vorerst nicht mehr verfügbar. Nach vier Runden werden alle Plättchen wieder aufgedeckt und sind erneut einsetzbar. Mit dem ausgewählten Plättchen **muss** ein Wagen bewegt werden, wenn dies möglich ist, und dabei so weit wie möglich.



Warensteine werden vom eigenen Lager in den eigenen Ladebereich des Wagens geladen.



Mit dem Bewegungsplättchen „3“ wird der Wagen 3 Felder nach vorne bewegt.

Bewegungspunkte können verfallen:

- Würde die Fahrt eines Wagens auf einem bereits von einem anderen Wagen **besetzten Feld** enden, muss der gezojene Wagen vor dem besetzten Feld anhalten, überzählige Bewegungspunkte verfallen.
- Kommt ein Wagen in einer Stadt an, verfallen überzählige Bewegungspunkte ebenfalls.

Beachte:

- Mit dem gewählten Bewegungsplättchen muss der Spieler einen Wagen ziehen, sofern dies möglich ist. Er kann sein Bewegungsplättchen **nicht** für einen Wagen einsetzen, den man im Augenblick nicht ziehen kann, wenn ein anderer Wagen gezogen werden könnte.
- Ein Spieler kann einen Wagen wählen, bei dem Bewegungspunkte verfallen.
- Ein Wagen, der eine Stadt erreicht, kann erst wieder gezogen werden, nachdem er entladen wurde, also frühestens in der nächsten Runde.
- In seltenen Fällen kann kein Wagen gezogen werden. Das ist z. B. dann der Fall, wenn alle Wagen in dieser Runde in einer Stadt angekommen sind oder zwei Wagen hintereinander vor einer Stadt stehen, in der sich bereits ein Wagen befindet. In einem solchen Fall muss der Spieler dennoch ein Bewegungsplättchen ausspielen, das aber verfällt.
- Endet die Bewegung eines Wagens auf dem Feld, auf dem der Kurier steht, erhält der betreffende Spieler eine Einflusskarte (siehe unten).

Investitionskarten „Wagnerei“ und „Große Wagnerei“

Der Besitzer der „**Wagnerei**“ hat in jeder Spielrunde in seinem Zug **1 zusätzlichen Bewegungspunkt**, der Besitzer der „**Großen Wagnerei**“ hat **2 zusätzliche Bewegungspunkte**. Diese Bewegungspunkte können für beliebige Wagen eingesetzt werden, auch bei dem, den der Spieler eben durch sein Bewegungsplättchen gezogen hat. Mit der „Großen Wagnerei“ können ein oder zwei Wagen bewegt werden.

Beachte:

- Die zusätzlichen Bewegungspunkte können zu einem beliebigen Zeitpunkt im eigenen Zug eingesetzt werden, also gleich zu Beginn oder nachdem man mit einem Bewegungsplättchen gezogen ist.
- Ein Wagen, der mit dem Kurier zusammentraf und damit dem betreffenden Spieler eine Einflusskarte verschaffte, darf **von diesem Spieler** im selben Zug **nicht** mehr gezogen werden.



Bewegen des Kuriers:

Der **Kurier** kann nur mittels einer der beiden Investitionskarten „**Kurier**“ (1 Feld) oder „**Express-Kurier**“ (bis zu 2 Felder) bewegt werden. Der Besitzer einer dieser Karten kann diese Bewegung während seines Zugs durchführen.

Der Kurier bewegt sich in beliebiger Richtung, er darf nur nicht in eine Stadt ziehen. Ein Spieler kann den Kurier vor oder nach seiner Wagenbewegung ziehen.

Trifft der Kurier **am Ende seiner Bewegung** mit einem Wagen auf **demselben** Feld zusammen, erhält der Spieler, der den Kurier bewegt hat, eine **Einflusskarte**.

Einflusskarten:

Es gibt sieben verschiedene Einflusskarten, jede ist dreimal im Spiel. Die Vorteile, die ein Spieler durch den Einsatz einer Einflusskarte erlangen kann, sind am Ende dieser Spielregel beschrieben.

Erhalten einer Einflusskarte:

Ein Spieler kann eine Einflusskarte nur in seinem eigenen Zug erhalten, wenn er aktiv

- die Bewegung eines Wagens auf dem Feld mit dem Kurier beendet, **oder**
- den Kurier auf ein Feld zieht, auf dem bereits ein Wagen steht.



Der Kurier wird nur mittels der Investitionskarten „**Kurier**“ oder „**Express-Kurier**“ bewegt.



Einflusskarten

Der Spieler, der ein solches Zusammentreffen herbeiführt, darf sich **sofort** aus dem Stapel der Einflusskarten **eine** Karte aussuchen und hinter seinem Sichtschirm ablegen. Die restlichen Karten legt er wieder als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Die gewählte Karte kann er später **einmal** einsetzen. Die Auswirkung und der Zeitpunkt des Einsatzes stehen auf der Karte. Nach ihrem Einsatz geht die Einflusskarte aus dem Spiel.

Ein Spieler kann beliebig viele Einflusskarten besitzen. Ergibt es sich aus den Karten, kann er auch mehrere Karten auf einmal einsetzen. Wollen mehrere Spieler gleichzeitig eine Karte einsetzen, spielen sie diese in Spielerreihenfolge aus, beginnend mit dem Startspieler.

Phase 4: PREISE ÄNDERN und LAGERVERKAUF

Der **Einkaufspreis** wird in der linken Spalte (100 - 100 - 200 - 300 - 400) der **Preistafel** angezeigt, der **Verkaufspreis** in der rechten Spalte (600 - 700 - 800 - 900 - 1000).

Preisscheibe einstellen:

Alle Spieler entscheiden gleichzeitig, welche Warenpreise steigen sollen. Dazu stellt jeder Spieler **geheim** die Zeiger auf diejenigen Warensorten ein, deren Preise erhöht werden sollen. Man kann auch beide Zeiger auf eine Warensorte drehen, dann erhöht sich der Preis dieser Warensorte um zwei Stufen. Wer nur einen oder keine Preise erhöhen möchte, dreht die Zeiger auf sein Wappen.

Preise ändern:

Die Spieler decken gleichzeitig ihre Preisscheiben auf. Für jede Warensorte wird **je eingestelltem Zeiger** der entsprechende Warenstein auf der Preistafel **um 1 Stufe nach oben** verschoben.

Hat ein Warenstein die oberste Zeile (400/1.000) erreicht, springt er bei einer weiteren Erhöhung auf die unterste Stufe zurück (100/600).

Investitionskarten „Kontor“ und „Großes Kontor“

Nachdem die Preise mittels der Preisscheiben geändert wurden, darf der Besitzer einer der beiden Karten den Preis einer Warensorte **um 1 Stufe nach oben oder um 1 Stufe nach unten** ändern. Nur der Besitzer der Karte „**Großes Kontor**“ kann dabei einen Preissprung von der obersten zur untersten Stufe vollziehen, also von **600 zu 1.000 oder umgekehrt**.

Sind die beiden Karten im Besitz verschiedener Spieler, ergibt sich die Reihenfolge des Einsatzes nach der Spielerreihenfolge.

Sind beide Karten im Besitz eines Spielers, kann er eine Warensorte um 2 Stufen oder zwei Warensorten um je 1 Stufe ändern.



Der grüne und der weiße Warenstein werden je 1 Stufe nach oben gesetzt.



Da der weiße Warenstein bereits auf der obersten Stufe steht, wird er nun auf die unterste Stufe gesetzt.

Investitionskarte „Lagerverkauf“

Der Besitzer dieser Karte kann - **nach Abschluss** aller Preisänderungen - **bis zu 5** beliebige Warensteine aus seinen Lagerhäusern zum aktuellen **Einkaufspreis** an die Bank verkaufen. Die verkauften Warensteine werden in den Vorrat zurückgelegt.



Phase 5: WARENVERKAUF

Diese Phase findet nur statt, wenn mindestens 1 Wagen in einer Stadt angekommen ist. Ist das nicht der Fall, wird die Phase in dieser Runde ausgelassen.

Wagenankunft markieren:

Je Wagen, der in einer Stadt angekommen ist, wird der graue Marker auf der **Anzeige für Wagenankünfte** um 1 Feld nach oben gesetzt.

Warenverkauf:

Alle Waren auf dem angekommenen Wagen werden nun an die Bank verkauft.

Preise: Die Bank zahlt den Verkäufern den **aktuellen Verkaufspreis** je Warenstein aus, der auf der Preistafel angezeigt wird.

Bonus: Werden Warensorten verkauft, die nicht auf dem Marktplatz dieser Stadt abgebildet sind, erhöht sich der Verkaufspreis je Warenstein um den Wert, der auf der Bonusleiste dieser Stadt abzulesen ist.

Die verkauften Waren werden in den Vorrat zurückgelegt. Der leere Wagen wird gewendet und steht bereit für das Ermitteln des Lademeisters in der nächsten Runde.

Sind in einer Runde mehrere Wagen in Städten eingetroffen, wird Wagen für Wagen getrennt abgerechnet, und zwar in der Wagenreihenfolge (Wagen 1 vor Wagen 2 vor Wagen 3).

Anpassen der Bonusleisten:

Nach dem Warenverkauf wird in jeder Stadt, in der ein Wagen steht, der Bonusmarker auf das Feld „0“ der Bonusleiste gesetzt. In den Städten, in denen kein Wagen angekommen ist, wird der Bonusmarker pro Wagenankunft in dieser Runde um 1 Feld nach rechts verschoben.

Hat ein Stein das letzte Feld der Bonusleiste (500) erreicht, bleibt er stehen, bis ein Wagen in dieser Stadt ankommt.

Beispiel: Ein Wagen kommt in Brugge an. Unter anderem hat der Wagen Wein geladen, eine Warensorte, die in Brugge nicht produziert wird. Laut Preistafel beträgt der aktuelle Verkaufspreis für Wein 900 Gulden. Der Bonusmarker steht auf der Bonusleiste von Brugge auf 300 Gulden. Somit erzielt jeder Warenstein Wein auf diesem Wagen einen Verkaufserlös von 1.200 Gulden.

Phase 6: INVESTITIONEN

Es gibt 8 verschiedene Investitionskarten, die ihrem Besitzer verschiedene Vorteile für **alle folgenden Spielrunden** verschaffen.

Die Investitionskarten müssen ersteigert werden. Zu Beginn liegen dafür vier Karten offen zum Ersteigern bereit.

Tipp: Am unteren Rand der Karten sind 1 bis 4 ★ abgebildet. Diese Sterne geben ungefähr die Wertigkeit der Karte an und sollen den Spielern in den ersten Partien einen Anhaltspunkt geben, wie hoch ihre Gebote sein sollten. So kann man z. B. in der ersten Runde für Karten mit 3 ★★☆☆ ohne weiteres 1.000 Gulden bieten. Selbstverständlich ist der Wert einer Karte situationsbedingt und kann von Spiel zu Spiel variieren. Der Wert einer Karte kann auch davon abhängen, welche andere Investitionskarten ein Spieler sonst noch besitzt.

Beim Ersteigern der Karten gelten folgende Regeln:

- Es werden so lange immer vier Karten zur Versteigerung angeboten, wie der Vorrat reicht. Danach sind es weniger als vier Karten, bis alle Karten von den Spielern erworben wurden bzw. nur noch Karten zur Verfügung stehen, die kein Spieler haben möchte.
- Jede Runde wird höchstens eine Anzahl von Karten versteigert, die eins weniger als die Spieleranzahl beträgt. Im Spiel zu viert werden demnach maximal drei Karten versteigert, im Spiel zu dritt maximal



Für jeden Wagen, der in einer Stadt angekommen ist, wird der graue Marker um ein Feld nach oben gesetzt.

Nach dem Entladen der Wagen werden die Bonusmarker bewegt.



Beispiel: Ein Wagen erreicht Wien, ein anderer Genova. In diesen beiden Städten wird der Bonusmarker auf „0“ gesetzt. Die Bonusmarker in Hamburg, Paris, Brugge und Köln werden um je 2 Felder nach rechts verschoben.



Investitionskarten

zwei Karten und im Spiel zu zweit maximal eine Karte. Daraus folgt, dass in jeder Runde mindestens ein Spieler keine Karte erhält.

- Ein Spieler kann pro Runde **höchstens 1 Karte** ersteigern, er kann aber auch auf den Erwerb einer Karte verzichten.
- Der Spieler mit dem Höchstgebot wählt sich eine der offenen Karten aus. Er behält sie für das restliche Spiel und kann sie in **jeder** Runde einsetzen. Danach steigern die übrigen Spieler um die noch offen liegenden Karten.
- Am Ende der Phase 6 werden die noch offen liegenden Karten für die nächste Runde vom Stapel wieder auf vier Karten ergänzt - solange der Vorrat reicht.

Ablauf der Versteigerung:

Der Startspieler dieser Runde sagt, ob er eine der aufgedeckten vier Karten erwerben will. Falls nein, ist für ihn diese Phase beendet und sein linker Nachbar an der Reihe. Falls ja, nennt er sein Einstiegsgebot. Dieses muss mindestens 100 Gulden betragen, kann aber auch höher sein. Reihum können die Mitspieler, die ebenfalls eine Karte erwerben möchten, ein höheres Angebot abgeben (ein Vielfaches von 100) oder passen. Dies geht so lange reihum, bis kein höheres Angebot mehr erfolgt. Der Höchstbietende nimmt sich eine Karte seiner Wahl und zahlt den gebotenen Betrag an die Bank.

Wer eine Karte erworben hat, darf an den folgenden Versteigerungen in dieser Runde nicht mehr teilnehmen. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler, der **in dieser Runde** noch keine Karte erworben hat, ist an der Reihe und nennt sein Einstiegsgebot oder passt. Haben alle Spieler bis auf einen eine Karte in dieser Runde erworben oder haben alle übrigen Spieler gepasst, ist die Versteigerung und damit diese Phase zu Ende.

Sobald alle 8 Investitionskarten erworben wurden, entfällt in den folgenden Runden die Phase 6.

Phase 7: REPRÄSENTATION und SOZIALER AUFSTIEG

Repräsentation:

Reihum zahlen alle Spieler, beginnend mit dem Startspieler, die **Repräsentationskosten** an die Bank. Diese ergeben sich aus der aktuellen Position ihres Wappenplättchens auf der **Ständetafel**. Hat ein Spieler **nicht** genug Geld, fällt er mit seinem Wappenplättchen auf die Stufe zurück, deren Kosten er noch vollständig bezahlen kann.

***Beispiel:** Ein Spieler, dessen Wappenplättchen auf der 7. Stufe liegt, müsste 1.000 Gulden Repräsentationskosten zahlen. Er hat aber nur 700 Gulden. Er wird auf der Ständetafel um zwei Stufen herabgesetzt und zahlt nur noch 600 Gulden an die Bank.*

Schuldscheine:

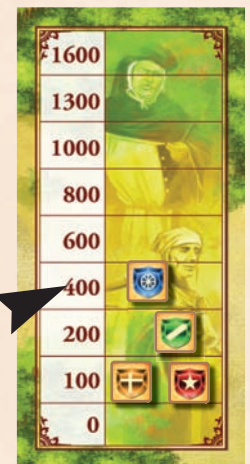
Ein Spieler, der in dieser Runde absteigen musste, **kann** von der Bank einen Kredit von 2.000 Gulden und einen Schuldschein erhalten, den er offen vor sich ablegt. Andere Möglichkeiten, einen Kredit aufzunehmen, gibt es nicht. Man kann auch mehrere Kredite aufnehmen, pro Runde aber nur einen. Solange ein Spieler Kreditschulden hat, kann er auf der Ständetafel nicht aufsteigen. Ein Kredit kann jederzeit durch Zahlung von 2.500 Gulden an die Bank getilgt werden.

Wer am Spielende seinen Kredit noch nicht getilgt hat, steht unabhängig von seiner Position auf der Ständetafel in der Platzierung hinter allen Spielern ohne Schuldschein. Haben mehrere Spieler am Spielende einen Schuldschein, entscheidet bei ihnen ihre Position auf der Ständetafel (bzw. bei Gleichstand das Bargeld), wer von ihnen den besseren Rang einnimmt.

Sozialer Aufstieg:

Nach Bezahlung der Repräsentationskosten entscheidet reihum jeder Spieler, ob er auf der Ständetafel aufsteigen will. Die Kosten für den Aufstieg um eine Stufe werden durch den Marker auf der **Anzeige für Wagenankünfte** angezeigt. Ein Spieler kann pro Runde um **bis zu 2 Stufen** aufsteigen. Für jede Stufe muss der entsprechende Betrag bezahlt werden.

***Beispiel:** Zwei Wagen haben im bisherigen Spielverlauf eine Stadt erreicht, der Marker auf der Anzeige für Wagenankünfte steht demnach auf Feld „2“. Die aktuellen Kosten für den Aufstieg um eine Stufe belaufen sich auf 900 Gulden, der Aufstieg um zwei Stufen kostet 1.800 Gulden.*



Die Ständetafel zeigt eine vertikale Skala von 0 bis 1600 Gulden. Die Stufen sind wie folgt beschriftet: 1600, 1300, 1000, 800, 600, 400, 200, 100, 0. Rechts neben den Stufen sind Wappenplättchen platziert, die den Repräsentationskosten entsprechen. Ein schwarzer Pfeil zeigt auf die 400er-Stufe.

| | |
|------|----------|
| 1600 | [Wappen] |
| 1300 | [Wappen] |
| 1000 | [Wappen] |
| 800 | [Wappen] |
| 600 | [Wappen] |
| 400 | [Wappen] |
| 200 | [Wappen] |
| 100 | [Wappen] |
| 0 | [Wappen] |

Auf der linken Seite sind die Repräsentationskosten für die jeweilige Stufe angegeben.



Die Anzeige für Wagenankünfte zeigt eine vertikale Skala von 700 bis 3000 Gulden. Die Stufen sind wie folgt beschriftet: 8 (3000), 7 (2500), 6 (2000), 5 (1500), 4 (1200), 3 (1000), 2 (900), 1 (800), x (700). Ein schwarzer Pfeil zeigt auf die 900er-Stufe.

| | |
|---|------|
| 8 | 3000 |
| 7 | 2500 |
| 6 | 2000 |
| 5 | 1500 |
| 4 | 1200 |
| 3 | 1000 |
| 2 | 900 |
| 1 | 800 |
| x | 700 |

Die Kosten für den sozialen Aufstieg steigen mit jedem Wagen, der eine Stadt erreicht.

NEUE RUNDE

Nach der 7. Phase endet eine Runde und die nächste beginnt. Der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler. Dieser erhält die Übersicht „Rundenablauf“ und den grauen Marker.

Die neue Runde beginnt wieder mit der Phase 1 „Waren einkaufen“ usw.

Spielende

Das Spielende ist abhängig von der Spielerzahl. Das Spiel endet

- bei 2 Spielern nach 6 Wagenankünften,
- bei 3 Spielern nach 7 Wagenankünften,
- bei 4 Spielern nach 8 Wagenankünften.

Die letzte Runde wird komplett zu Ende gespielt, d. h. das Spiel endet **nach** Phase 7 „Repräsentation und sozialer Aufstieg“. Die Spieler können mit ihrem letzten Spielzug noch bis zu zwei Stufen aufsteigen, sofern sie die Kosten dafür bezahlen können.

Kommen in der letzten Runde mehrere Wagen in Städten an, werden **alle Wagen abgerechnet**, auch wenn dadurch die vorgegebene Anzahl der Wagenankünfte übertroffen wird.

Es gewinnt der Spieler, der am Spielende mit seinem Wappenplättchen auf der Ständetafel am höchsten steht. Stehen mehrere Spieler auf derselben Stufe, entscheidet bei diesen Spielern der höhere Geldbetrag.

Waren in Lagern oder in nicht abgerechneten Wagen sowie Einfluss- und Investitionskarten werden bei Spielende nicht gewertet.

Variante „Absprachen“

In dieser Variante, die eine längere Spieldauer beansprucht, sind alle denkbaren Absprachen zulässig. Für diese Variante gelten folgende Regeln:

- Es können nur mit dem Spieler Absprachen getroffen werden, der gerade am Zug ist.
- Alle Absprachen sind erlaubt, solange sie nicht gegen die Spielregeln verstoßen.
- Die Absprachen müssen öffentlich sein.
- Alle Absprachen müssen eingehalten werden.
- In Verhandlungen zwischen zwei Spielern dürfen sich auch die anderen Spieler einmischen.

Beispiele für Absprachen::

- Ich ziehe anschließend Wagen 3 in die Stadt, wenn du ihn jetzt über diese Abzweigung ziehst.
- Ich biete beim Ersteigern von Wagen 2 nicht mit, wenn du als Lademeister meine Waren kostenlos mitnimmst.
- Ich verkaufe dir die Einflusskarte „Verkauf mit Bonus“ für 500 Gulden.
- Du gibst mir 600 Gulden, andernfalls ändere ich mit der Investitionskarte „Großes Kontor“ den Preis für Salz von 1.000 auf 600 Gulden.
- Ich zahle dir 700 Gulden, wenn du deine Achsbruch-Karte nicht auf Wagen 1 legst.
- Wenn du mit deiner Kurier-Karte den Kurier auf dieses Feld ziehst, zahle ich dir 400 Gulden.

Einflusskarten

Immer wenn ein Wagen und der Kurier auf einem Feld zusammentreffen, sucht sich der Spieler, der die Zusammenkunft herbeigeführt hat, eine Einflusskarte aus dem Stapel aus. Jede Karte kommt nach ihrem Einsatz aus dem Spiel.

Es gibt folgende Einflusskarten:

Kostenlose Beladung

Laden Sie bis zu 2 Warensteine kostenlos in einen Wagen. Die Warensorten dürfen dabei nicht die gleichen sein wie die des Lademeisters.

Diese Aktion findet in Phase 2 während Ihres Zuges statt.

Anmerkung: Diese Aktion kann vom Lademeister nicht unterbunden werden. Lädt der Lademeister selbst nichts ein, kann der Spieler 2 beliebige Waren einladen. Die „Kostenlose Beladung“ ersetzt die normale Beladung, d. h. man darf durch den Einsatz dieser Karte nicht mehr als 2 Warensteine in einen Wagen laden.

Achsbruch

Legen Sie diese Karte auf einen beliebigen Wagen, der in dieser Runde von keinem Spieler bewegt werden darf.

Diese Aktion findet zu Beginn von Phase 3 statt.

Anmerkung: Es können in einer Runde auch mehrere Wagen blockiert werden, auch von demselben Spieler. Mit den eingesetzten Bewegungsplättchen in Phase 3 müssen aber die nicht blockierten Wagen - soweit möglich - gezogen werden. Ein Wagen kann sowohl auf freier Strecke als auch in einer Stadt blockiert werden.

Sonderverkauf

Verkaufen Sie 1 beliebigen Warenstein aus einem Ihrer Lager für 800 Gulden an die Bank.

Diese Aktion findet am Ende von Phase 4 statt.

Anmerkung: Der verkaufte Warenstein wird in den Vorrat zurückgelegt.

Verkauf mit Bonus

Sie erhalten bei einem Verkauf für alle Warensteine den Bonus, auch wenn die Warensorten in der betreffenden Stadt selbst angeboten werden.

Diese Aktion findet in Phase 5 während Ihres Zuges statt.

Anmerkung: Die Karte gilt für **einen** Wagen, der eben eine Stadt erreicht hat. Nur der Spieler, der die Karte gespielt hat, kann ihre Funktion nutzen und erhält den Bonus beim Verkauf seiner Warensteine aus diesem Wagen.

Sozialer Aufstieg

Sie dürfen unabhängig von Ihrer aktuellen Position auf der Ständetafel einmalig für 1.200 Gulden eine Stufe aufsteigen.

Diese Aktion findet in Phase 7 während Ihres Zuges statt.

Anmerkung: Ab dem fünften Wagen, der eine Stadt erreicht hat, spart diese Karte Kosten für den sozialen Aufstieg ein. Ein Spieler kann zwei Karten „Sozialer Aufstieg“ in einer Runde einsetzen, um für 2.400 Gulden zwei Stufen auf der Ständetafel aufzusteigen. Spielt ein Spieler nur eine Karte „Sozialer Aufstieg“, kann er eine zweite Stufe in dieser Runde zu den aktuellen Kosten erkaufen.

Lademeister

Bezahlen Sie 800 Gulden an die Bank, um ohne Auktion Lademeister für einen Wagen zu werden.

Diese Aktion findet zu Beginn von Phase 2 statt.

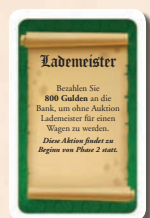
Anmerkung: Hier ist es besonders wichtig, die Spielerreihenfolge einzuhalten, wenn mehrere Spieler gleichzeitig eine Karte „Lademeister“ ausspielen wollen. Vom Startspieler ausgehend entscheiden sich die beteiligten Spieler für einen zur Verfügung stehenden Wagen. Ist kein leerer Wagen mehr übrig, können leer ausgegangene Spieler ihre Karte wieder auf die Hand nehmen, um sie in einer späteren Runde einzusetzen.

Repräsentationskosten

Bezahlen Sie für Ihre Repräsentation 400 Gulden, unabhängig von Ihrer Position auf der Ständetafel.

Diese Aktion findet in Phase 7 während Ihres Zuges statt.

Anmerkung: Ab der vierten Stufe auf der Ständetafel kann man mit dieser Karte Repräsentationskosten einsparen.



Impressum

Autoren: Wolfgang Kramer & Richard Ulrich

Grafik: Stéphane Poisot

Entwicklung: Team Filosofia

© 2010 Filosofia Editions

Deutsche Version: eggertspiele GmbH & Co. KG

eggertspiele GmbH & Co. KG, Hamburg

www.eggertspiele.de

© 2010 eggertspiele GmbH & Co. KG

