

Hansa Teutonica



argentum
Verlag

Deutsche Hanse (lateinisch: Hansa Teutonica) ist die Bezeichnung für eine mittelalterliche Vereinigung niederdeutscher Kaufleute. Städte, die sich dem Kaufmanns- und Städtebund der Hanse anschlossen, bezeichnet man als Hansestädte.

Dieser Verbund war sehr lose und wurde mit keinem Vertrag beschlossen. Deswegen ist schwer anzugeben, welche Städte genau zur Hanse gehörten, zumal der Zeitpunkt der Betrachtung sehr entscheidend ist. So gab es insgesamt rund 200 Orte, die zu irgendeinem Zeitpunkt direkt oder indirekt der Städtehanse angehörten.

Die Spieler versuchen ihr Ansehen als Kaufleute zu Zeiten der Hanse zu mehren. Dazu gibt es auf unterschiedliche Art und Weise Gelegenheit: In möglichst vielen Städten Niederlassungen zu gründen oder gar ein zusammenhängendes Netzwerk aufzubauen kann genauso Erfolg versprechend sein wie die eigenen Händlereigenschaften zu verbessern.

Die Spieler führen während ihres Zuges Aktionen durch. So können sie ihre Händler auf dem Spielbrett einsetzen, versetzen oder gar gegnerische Händler verdrängen. Gelingt es ihnen dabei, alle Verbindungspunkte zwischen zwei Städten zu besetzen, können sie eine Handelsroute einrichten und eine Niederlassung gründen. Bei manchen Städten darf ein

Spieler, anstatt eine Niederlassung besetzen, eine seiner Eigenschaften weiterentwickeln. Dadurch kann er im weiteren Spielverlauf besser agieren. Es gewinnt am Ende der Spieler mit den meisten Prestigepunkten.

Material

1 beidseitig bedruckter Spielplan (Vorderseite 4-5 Spieler, Rückseite 2-3 Spieler)

135 Händler (Holzwürfel)
– 27 pro Spielerfarbe
20 Großhändler (Holzscheiben)
– 4 pro Spielerfarbe

16 Bonusmarker:
5x zusätzliche Niederlassung
2x Niederlassungstausch
2x +3 Aktionen
2x +4 Aktionen
3x +1 Eigenschaft
2x 3 Händlersteine entfernen;

5 Spielertableaus

1 schwarzer Stein (für die Leiste „Städte mit voll besetzten Niederlassungen“)

eine Figur für das 2-Personen Spiel

4 Pappplättchen, auf denen Soldaten abgebildet sind

1 beidseitig bedruckter Spielplan



5 Spielertableaus



4 Grenzsoldaten



16 Bonusmarker



sowie folgende Holzteile:

135 Händler (Holzwürfel) – 27 pro Spielerfarbe

20 Großhändler (Holzscheiben) – 4 pro Spielerfarbe

1 schwarzer Stein, eine Figur für das 2-Personen Spiel

Aufbau des Spielplans:

Auf dem Spielplan sind ehemalige Hansestädte mit ein bis vier Niederlassungen (eckig oder rund in vier Farben) abgebildet. Handelsrouten mit zwei bis vier Verbindungspunkten verbinden diese Städte. In fünf Städten (Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen und Halle) sind Piktogramme bestimmter Eigenschaften eingezeichnet, die durch das Einrichten einer entsprechenden Handelsroute weiterentwickelt werden können. In einer Stadt (Coellen) können Sonderprestigepunkte gewonnen werden.

Bei Spielstart wird jeweils ein Bonusmarker offen zu den drei Handelsrouten mit der Abbildung einer Taberna gelegt. Der kleine Pfeil auf den Tellern dient der eindeutigen Zuordnung zu einer Handelsroute.

Zusätzlich sind eine Prestigepunkteleiste und eine Leiste für Städte mit voll besetzten Niederlassungen (d.h. alle Niederlassungen einer Stadt sind mit Händlersteinen besetzt) eingezeichnet.



- Leiste für Städte mit voll besetzten Niederlassungen
- Hansestadt
- Niederlassung
- Handelsroute
- Verbindungspunkt
- Taberna (mit Bonusmarker)
- Stadt mit Eigenschaftsentwicklung
- Stadt mit Sonderprestigepunkten
- Prestigepunkteleiste

Startaufbau

Folgende drei Bonusmarker werden beliebig neben den drei mit einer Taberna markierten Handelsrouten platziert:
 1 x "3 Händlersteine entfernen", 1 x "Niederlassungstausch", 1 x "zusätzliche Niederlassung"

Die restlichen Bonusmarker werden verdeckt gemischt und neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt den dazugehörigen Schreibtisch vor sich aus. Des Weiteren nimmt sich jeder Spieler die 27 Händler (Holzwürfel) und vier Großhändler (Holzscheiben) seiner Farbe. Im weiteren Verlauf der Regel werden beide Steinarten zusammen als Händlersteine bezeichnet. Immer wenn von Händlersteinen die Rede ist, kann sowohl ein Händler als auch ein Großhändler verwendet werden. In den Regelpassagen, in denen dies nicht zutrifft, werden die Begriffe Händler und Großhändler verwendet. Der Schreibtisch ist in mehrere Bereiche unterteilt; jeweils ein Bereich stellt eine Eigenschaft dar. Je nach Entwicklungsstand ermöglichen die Eigenschaften den Spielern verbesserte Handlungsoptionen.

Auf die runden Felder (Liber sophiae) werden Großhändler (runde Holzscheiben) gelegt, auf alle restlichen (quadratischen) Felder werden Händler (Holzwürfel) platziert. Dabei bleiben die weißlich unterlegten, jeweils am weitesten links gelegenen Felder jeder Eigenschaft frei – die dort abgebildeten Zahlenwerte geben den jeweiligen Startwert der Eigenschaften an (bei allen Spielern gleich).



Jeder Spieler legt einen seiner Holzwürfel auf das Feld O der Prestigepunkteleiste. Nachdem ein Startspieler auf beliebige Weise bestimmt wurde, werden die restlichen Händlersteine eines jeden Spielers wie folgt verteilt:

Jeder Spieler nimmt sich den übrig gebliebenen Großhändler in seinen Vorrat. Zusätzlich nimmt sich der Startspieler fünf Händler, der jeweils nächste Spieler im Uhrzeigersinn immer einen Händler mehr (d.h. der zweite Spieler hat sechs Händler, der dritte sieben Händler etc.) in seinen Vorrat. Die verbleibenden Händler werden in eine von allen Spielern gut erreichbare Kasse gelegt. Steine aus der Kasse müssen zuerst in den Vorrat geholt werden, bevor sie eingesetzt werden können.

Auf den 3 Tabernae platzieren:



Es gibt Händler und Großhändler, zusammen Händlersteine genannt.

Startsituation bei Spielbeginn

	Vorrat	Kasse
Startspieler	○ / 5 □	6 □
Spieler 2	○ / 6 □	5 □
Spieler 3	○ / 7 □	4 □
Spieler 4	○ / 8 □	3 □
Spieler 5	○ / 9 □	2 □

Die Schreibtische der Spieler – die Spielertableaux:

Neben Piktogrammen zu den fünf zur Auswahl stehenden Aktionen und dem Teller zur Ablage noch zu platzierender Bonusmarker sind folgende fünf Eigenschaftsbereiche abgebildet (in Klammern die Werte):



Stadtschlüssel

(Prestigepunkte Netzwerk) (1, 2, 2, 3, 4): Bei Spielende bringt jede Niederlassung des größten eigenen Netzwerks die entsprechenden Prestigepunkte ein. (Details siehe Auswertung der Prestigepunkte Punkt F)



Actiones

(2, 3, 3, 4, 4, 5): Diese Eigenschaft gibt an, wie viele Aktionen dem Spieler pro Zug zur Verfügung stehen. Erhöht ein Spieler durch Freilegen des nächst höheren Feldes seine zur Verfügung stehenden Aktionen (z.B. von zwei auf drei), so darf er diese zusätzliche Aktion sofort in demselben Zug noch verwenden.



Privilegium

primum (weiß), minus (orange), maius (rosa), maximum (schwarz): Die durch das Weiterentwickeln dieser Eigenschaft freigelegten Farben zeigen an, welche Niederlassungen der Spieler in den Städten mit seinen Händlersteinen besetzen darf. Die Wertigkeit der Niederlassungen steigt von weiß nach schwarz an (wichtig bei Gleichständen). (Details siehe Aktion „Handelsroute einrichten“)



Liber sephiae

(2, 3, 4, 5): Dieser Zahlenwert gibt an, wie viele Händlersteine der Spieler bei der Aktion „Eigene Händlersteine auf dem Spielplan umsetzen“ versetzen darf.



Geldbeutel

(Einnahmen) (3, 5, 7, C): Dieser Zahlenwert gibt an, wie viele Händlersteine der Spieler bei der Aktion „Einnahmen“ aus der Kasse nehmen darf. C steht für das lateinische Wort cuncti und bedeutet alle. Wer also das C freigelegt hat, darf bei der Aktion „Einnahmen“ alle Händlersteine aus der Kasse in seinen Vorrat nehmen.

Bei Spielbeginn steht jeweils nur der am weitesten links stehende (kleinste), von keinem Händlerstein besetzte Wert einer jeden Eigenschaft zur Verfügung. Um Eigenschaften weiterzuentwickeln müssen Handelsrouten zu Städten mit dem entsprechenden Piktogramm eingerichtet werden.

Spielablauf:

Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe, bis eine von drei möglichen Endbedingungen eintritt (siehe Spielende Seite 8). Der Spieler am Zug kann aus folgenden fünf Aktionen frei auswählen:

Aktionen:

1. Einnahmen
2. Einen eigenen Händlerstein einsetzen
3. Einen gegnerischen Händlerstein verdrängen plus einen eigenen an dessen Stelle einsetzen
4. Eigene Händlersteine auf dem Spielbrett umsetzen
5. Eine Handelsroute einrichten

Aktionen pro Zug mehrmals durchführbar

Bei Spielbeginn 2 Aktionen

Während des Spiels max. 5 Aktionen

1. Einnahmen
2. Einen eigenen Händlerstein einsetzen
3. Einen gegnerischen Händlerstein verdrängen plus einen eigenen an dessen Stelle einsetzen
4. Eigene Händlersteine auf dem Spielbrett umsetzen
5. Eine Handelsroute einrichten

Der Spieler am Zug kann die Aktionen in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft (also dieselbe Aktion auch mehrmals) durchführen. Jede Aktion muss vollständig ausgeführt werden, bevor ein Spieler eine weitere Aktion wählt. Bei Spielbeginn besitzt jeder Spieler nur zwei Aktionen. Durch das Weiterentwickeln der Eigenschaft Actiones kann man bis zu fünf Aktionen pro Zug erhalten. Ein Spieler darf auch weniger Aktionen durchführen als ihm zustehen. Die einzelnen Aktionsmöglichkeiten im Detail:

1. Einnahmen

Mit dieser Aktion kann der Spieler Händlersteine aus der Kasse in seinen Vorrat nehmen. Nur in seinem Vorrat befindliche Händlersteine darf der Spieler einsetzen. Je nach Entwicklung der Eigenschaft Einnahmen kann der Spieler 3, 5, 7 oder alle (falls das C freigelegt wurde) in der Kasse befindlichen Händlersteine in seinen Vorrat nehmen. Sind nicht ausreichend Händlersteine in der Kasse, werden nur die vorhandenen genommen.

2. Einen eigenen Händlerstein einsetzen

Mit dieser Aktion darf der Spieler einen Händlerstein aus seinem Vorrat auf einem beliebigen freien (nicht von einem gegnerischen Händlerstein besetzten) Verbindungspunkt einer Handelsroute platzieren. Auf anderen Verbindungspunkten dieser Handelsroute dürfen jedoch eigene und/oder gegnerische Händlersteine stehen.

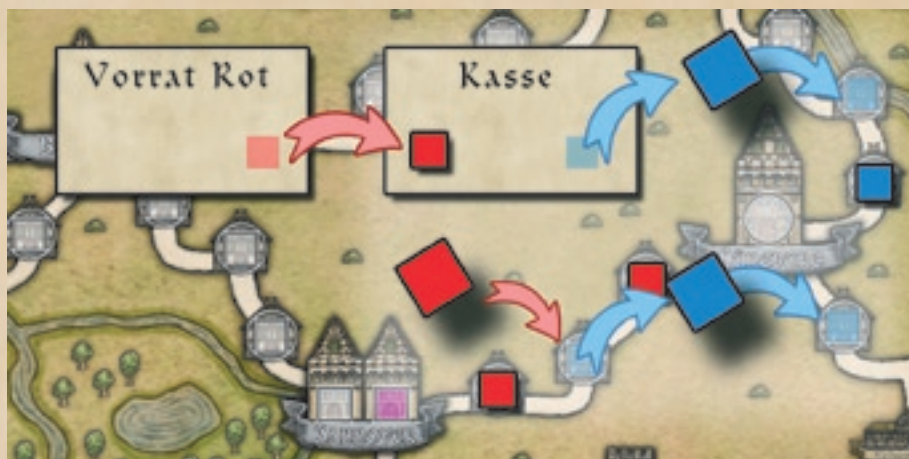
3. Einen gegnerischen Händlerstein verdrängen plus einen eigenen an dessen Stelle einsetzen

Der Spieler verdrängt einen gegnerischen Händlerstein von einem Verbindungspunkt einer Handelsroute und setzt an dessen Stelle einen eigenen Händlerstein ein. Wird ein Händler verdrängt, muss als Gebühr ein weiterer Händlerstein in die Kasse gezahlt werden; wird ein Großhändler verdrängt, müssen zwei weitere Händlersteine in die Kasse abgegeben werden. Hat der Spieler nicht genügend Händlersteine im Vorrat, darf er diese Aktion nicht ausführen.

Der verdrängte Spieler muss sofort seinen verdrängten Händler plus einen weiteren Händlerstein aus der Kasse bzw. seinen verdrängten Großhändler plus zwei weitere Händlersteine aus der Kasse beliebig auf angrenzenden Handelsrouten platzieren.

Die Händlersteine dürfen auf einer einzelnen oder auch beliebig verteilt auf verschiedenen angrenzenden Handelsrouten eingesetzt werden. Sind alle direkt angrenzenden Handelsrouten belegt, werden an diese besetzten Handelsrouten angrenzende gewählt.

Sollte der verdrängte Spieler keine Händlersteine mehr in der Kasse haben, darf er Händlersteine aus seinem Vorrat zum Einsetzen verwenden. Hat der Spieler auch im Vorrat keine Händlersteine, darf er bereits auf Handelsrouten eingesetzte eigene Händlersteine benutzen. Der verdrängte Händlerstein plus der/die aus der Kasse dürfen nicht in den eigenen Vorrat genommen werden, sondern müssen sofort vor der nächsten Aktion des aktiven Spielers auf Handelsrouten eingesetzt werden. Auf die zusätzlichen Händlersteine aus der Kasse oder dem Vorrat darf verzichtet werden.



4. Eigene Händlersteine auf dem Spielbrett umsetzen

Je nach Entwicklungsstand der Eigenschaft Liber sophiae darf der Spieler zwei bis fünf Händlersteine von Verbindungspunkten beliebiger Handelsrouten entfernen und auf freie Verbindungspunkte beliebiger Handelsrouten (auch einer einzelnen) wieder einsetzen. Auf diese Weise dürfen die eigenen Händlersteine auch nur Positionen tauschen (Ein Händler wird von einem Verbindungspunkt entfernt und ein an anderer Stelle weggenommener Großhändler kann an dessen Stelle positioniert werden.) Im Zuge des Umsetzens darf kein gegnerischer Händlerstein verdrängt werden.

Einnahmen: 3, 5, 7, C=alle Händlersteine aus der Kasse nehmen

Einen Händlerstein auf einem Verbindungspunkt einer Handelsroute platzieren

Gegnerischen Händlerstein verdrängen plus einen eigenen einsetzen

Gebühr für verdrängten Händler:
1 Händlerstein in die Kasse

Gebühr für verdrängten Großhändler:
2 Händlersteine in die Kasse

Verdrängter Spieler darf verdrängten Händlerstein + 1/2 Händlersteine aus der Kasse auf angrenzenden Handelsrouten platzieren

2-5 eigene Händlersteine auf dem Spielbrett umsetzen

5. Eine Handelsroute einrichten

Handelsroute einrichten

Bedingung: alle Verbindungspunkte einer Handelsroute müssen von einem Spieler besetzt sein

- a) Siegpunkte vergeben
- b) Bonusmarker nehmen
- c1) Niederlassung besetzen
- c2) Eigenschaft weiterentwickeln
- c3) Sonderprestigepunkte

Prestigepunkte (PP) für die Kontrolle in den beiden angrenzenden Städten

Falls alle Verbindungspunkte einer Handelsroute zwischen zwei Städten von Händlersteinen eines Spielers besetzt sind, kann dieser Spieler die Aktion „Eine Handelsroute einrichten“ wählen. Eine Handelsroute wird nicht automatisch eingerichtet, sobald ein Spieler alle Verbindungspunkte einer Handelsroute besetzt hat, sondern es bedarf dafür einer eignen Aktion.

Wird diese Aktion ausgewählt, werden folgende Schritte durchgeführt (a) und b) immer – soweit möglich, und eventuell eine der drei Alternativen von c)):

- a) Siegpunkte vergeben
- b) Bonusmarker nehmen
- c 1) Niederlassung besetzen
- c 2) Eigenschaft weiterentwickeln
- c 3) Sonderprestigepunkte

a) Siegpunkte vergeben: Zunächst wird geprüft, ob und wer die beiden angrenzenden Städte der einzurichtenden Handelsroute kontrolliert. Der Spieler, der in einer Stadt die meisten Niederlassungen besetzt hat - bei Gleichstand derjenige, der die höherwertige Niederlassung besetzt - bekommt sofort einen Prestigepunkt. Kontrolliert ein Spieler beide angrenzenden Städte, erhält er sofort zwei Prestigepunkte auf der Prestigepunkteleiste. Diese Prestigepunktvergabe ist unabhängig davon, ob und in welcher der beiden Städte der aktive Spieler eine Niederlassung besetzen wird (wie unter c1) beschrieben). Ein Spieler darf auch eine Handelsroute einrichten, nur um Prestigepunkte zu kassieren (oder einem Mitspieler für ein beschleunigtes Spielende zuzuschauen) oder einen Bonusmarker zu erhalten. Es muss nicht zwingend einer der Punkte c1) - c3) durchgeführt werden. In einem solchen Fall müssen dann alle Händlersteine dieser Handelsroute zurück in die Kasse.



Falls vorhanden Bonusmarker nehmen und am Ende des Zuges einen neuen platzieren

b) Bonusmarker nehmen: Ist neben dieser Handelsroute ein Bonusmarker platziert, nimmt sich der Spieler diesen und legt ihn offen vor sich ab. Der Bonusmarker kann nach Abschluss dieser Aktion jederzeit während eines eigenen Zuges eingesetzt werden. Das Einsetzen eines Bonusmarkers kostet keine Aktion. Bei Spielende zählen Bonusmarker Prestigepunkte.

Nachdem der Spieler alle seine Aktionen durchgeführt hat, platziert er für jeden erhaltenen Bonusmarker einen neuen auf dem Spielplan. (Dieses Platzieren erfolgt auch nach dem Nutzen eines +3 od. +4 Aktionen Bonusmarkers.) Hierzu kann eine beliebige Handelsroute ausgewählt werden, mit drei Einschränkungen: Auf dieser Handelsroute darf sich kein Bonusmarker und kein Händlerstein befinden und zumindest eine Niederlassung muss in einer der beiden angrenzenden Städte noch unbesetzt sein. (Details zu den Bonusmarkern s. Seite 9 ff)

Einer der Händlersteine auf der Handelsroute darf eine Niederlassung in einer der beiden angrenzenden Städte besetzen

c1) Niederlassung besetzen: Der Spieler entfernt alle seine auf dieser Handelsroute befindlichen Händlersteine und legt sie – bis auf einen – in die Kasse. Der eine Händlerstein darf die niedrigste freie Niederlassung einer der beiden angrenzenden Städte besetzen. Das hat zur Folge, dass zunächst die weiße, dann die orange farbige, anschließend die rosafarbene und erst als letztes die schwarze Niederlassung besetzt werden darf, vorausgesetzt, der Spieler hat sich in der Eigenschaft Privilegium entsprechend weiterentwickelt. Es dürfen keine freien Niederlassungen übersprungen werden.

Bei sechs Niederlassungen (Groningen, Stade, Lübeck, Coellen, Warburg und Halle) auf der 2-3 Personen Spielplanseite und bei vier (Groningen, Lübeck, Coellen und Halle) auf der 4-5 Personen Spielplanseite kann einmalig sofort ein Prestigepunkt gewonnen werden. Dies

ist durch eine goldene Münze mit der Ziffer eins gekennzeichnet.

Wird die letzte freie Niederlassung einer Stadt besetzt, muss sofort der Stein auf der Leiste für Städte mit vollbesetzten Niederlassungen um ein Feld weiter geschoben werden. Ist dadurch die 10. Stadt voll besetzt, endet das Spiel sofort. Sind alle Niederlassungen einer Stadt besetzt, kann in dieser Stadt kein weiterer Händlersteine mehr platziert werden (Ausnahme: Bonusmarker „Zusätzliche Niederlassung“; s. Bonusmarker Seite 9 ff).

Selbst wenn beide angrenzenden Städte keine freien Niederlassungen mehr besitzen, kann weiterhin eine Handelsroute eingerichtet werden (s. a)).

Des Weiteren muss auf einer quadratischen Niederlassung immer ein Händler und auf einer runden Niederlassung ein Großhändler platziert werden. Will ein Spieler einen Händlerstein den Regeln entsprechend in einer Niederlassung einsetzen, muss sich dieser zuvor auf der Handelsroute befinden und darf nicht aus dem Vorrat genommen werden.

Gelingt es einem Spieler mit Besetzen der Niederlassung eine durchgehende Kette von Niederlassungen von der Stadt Stendal zur Stadt Arnheim einzurichten, so hat der Spieler eine Ost-West-Verbindung hergestellt und erhält sofort die entsprechenden Prestigepunkte auf der Prestigepunkteleiste gut geschrieben.

Der erste Spieler, dem dies gelingt, erhält sieben, der zweite vier und der dritte zwei Prestigepunkte.

Ohne Bedeutung dafür sind die Länge dieser Kette und die Positionen der Niederlassungen des Spielers in den Städten. Ebenso ohne Bedeutung ist, ob der Spieler die Städte dieser Kette kontrolliert oder nicht.



Ⓒ2) Eigenschaft weiterentwickeln: Weist eine der beiden angrenzenden Städte ein Piktogramm der fünf Eigenschaften (Stadtschlüssel / Actiones / Privilegium / Liber Sophiae / Geldbeutel) auf, darf der Spieler die entsprechende Eigenschaft weiterentwickeln anstatt eine Niederlassung zu besetzen. Zunächst legt der Spieler alle auf der Handelsroute befindlichen Händlersteine zurück in die Kasse. Dann entfernt der Spieler den am weitesten links befindlichen Händler (Prestigepunkte Netzwerk, Actiones, Privilegium, Einnahmen) bzw. Großhändler (Liber sophiae) von dieser Eigenschaft und legt diesen Händlersteine in seinen Vorrat. Ab sofort kann er den verbesserten Wert dieser Eigenschaft nutzen. Hat der Spieler hiermit bei der Eigenschaft Actiones die erste 3 oder 4 bzw. die 5 freigelegt, darf der Spieler bereits in diesem Zug eine Aktion mehr durchführen (auch dann, wenn dies bei Nutzung eines +3/ +4 Aktionen Bonusmarkers erfolgt).

Ⓒ3) Sonderprestigepunkte: Wird die Handelsroute zwischen den Städten Coellen und Warburg eingerichtet, darf der Spieler, anstatt eine Niederlassung zu besetzen, einen Großhändler auf ein noch unbesetztes Prestigepunktfeld setzen. Der Großhändler muss zuvor auf der Handelsroute platziert gewesen sein. Die restlichen Händlersteine kommen zurück in die Kasse. Die entsprechende Privilegienfarbe muss der Spieler bereits freigelegt haben, jedoch muss hier keine Reihenfolge beim Besetzen der Siegpunktfelder beachtet werden. Der Großhändler bleibt bis zum Spielende auf diesem Feld liegen; erst dann werden die Prestigepunkte (7, 8, 9, 11) gut geschrieben.



Ost-West-Verbindung hergestellt

1. Spieler bekommt sofort 7 PP
2. Spieler 4 PP
3. Spieler 2 PP

Statt Besetzen einer Niederlassung darf in bestimmten Städten die entsprechende Eigenschaft weiterentwickelt werden;

In Coellen können Sonderprestigepunkte (7, 8, 9, 11) gemacht werden

Spielende:

Ein Spieler erreicht 20 oder mehr Punkte

Es kann kein Bonusmarker nachgelegt werden

In einer 10. Stadt sind sämtliche Niederlassungen besetzt

Prestigepunkte während des Spiels:
für Stadtkontrolle beim Einrichten einer Handelsroute,
bestimmte Niederlassungen,
Ost-West-Verbindung

Prestigepunkte:

Während des Spiels gesammelt
(0-27 PP)

Vollentwickelte Eigenschaften
(je 4 PP)

Bonusmarker

1 Bm: 1PP
2 od. 3 Bm: 3 PP
4 od. 5 Bm: 6PP
6 od. 7 Bm: 10 PP
8 od. 9 Bm: 15 PP
10 + Bm: 21 PP

Sonderprestigepunkte in Coellen
(7 / 8 / 9 / 11 PP)

Spielende:

Das Spiel kann auf dreierlei Art enden:

•Ein Spieler hat 20 oder mehr Prestigepunkte auf der Prestigepunkteleiste erreicht (dies muss nicht der aktive Spieler sein). Mit der Aktion, mit der diese Situation eintritt, endet das Spiel sofort. Diese Aktion wird noch zu Ende durchgeführt, jedoch verfallen die restlichen Aktionen des Spielers und kein weiterer Spieler kommt mehr an die Reihe.

•Während der Aktion "Eine Handelsroute einrichten" müsste der aktive Spieler einen Bonusmarker nachziehen und auf seinem Teller platzieren, der Vorrat an Bonusmarkern ist jedoch aufgebraucht. Das Spiel endet mit dieser Aktion sofort. Diese Aktion wird noch zu Ende durchgeführt, alle nicht verbrauchten Aktionen des Spielers verfallen und kein weiterer Spieler kommt mehr an die Reihe. (Den gerade erhaltenen Bonusmarker darf der Spieler nicht mehr einsetzen!).

•Nach der Aktion „Eine Handelsroute einrichten“ sind durch Besetzen einer weiteren Niederlassung in der zehnten Stadt alle Niederlassungen besetzt. (Der Markierungsstein wurde somit auf der Leiste auf das Feld mit der Ziffer 10 vorgeschoben.) Das Spiel endet mit dieser Aktion sofort. Diese Aktion wird noch zu Ende durchgeführt, alle nicht verbrauchten Aktionen des Spielers verfallen und kein weiterer Spieler kommt mehr an die Reihe.

Zur Erinnerung: Während des Spiels werden Prestigepunkte nur beim Einrichten einer Handelsroute für die Kontrolle der angrenzenden Städte, für das Besetzen bestimmter Niederlassungen und für eine fertig gestellte Ost-West-Verbindung auf der Prestigepunkteleiste vermerkt. Alle anderen Prestigepunkte werden erst nach Spielende ausgewertet.

Auswertung der Prestigepunkte

Es gibt zwei Möglichkeiten die Auswertung der Prestigepunkte durchzuführen: Entweder mittels der auf dem Spielplan vorhandenen Prestigepunkteleiste oder mittels einer Tabelle, die auf der Verlagshomepage www.argentum-verlag.de zum Herunterladen zur Verfügung steht. Ebenso dort zu finden sind Details zur Auswertung mittels dieser Tabelle.

Folgende sechs Kategorien liefern Punkte (die einzelnen Ergebnisse werden aufaddiert):

A)

Die während des Spiels erzielten und auf der Prestigepunkteleiste festgehaltenen Punkte sind der Startwert für jeden Spieler.

B)

Für jede Eigenschaft, die vollständig entwickelt wurde, werden dem Spieler vier weitere Prestigepunkte gut geschrieben. (Ausnahme: Für eine voll entwickelte Eigenschaft Prestigepunkte Netzwerk gibt es keine Prestigepunkte.)

C)

Für gesammelte Bonusmarker (im Weiteren mit Bm abgekürzt; egal ob während des Spiels genutzt oder nicht) bekommen die Spieler Prestigepunkte wie folgt:

1 Bm - 1 Pkt; 2 od. 3 Bm - 3 Pkte; 4 od. 5 Bm - 6 Pkte;

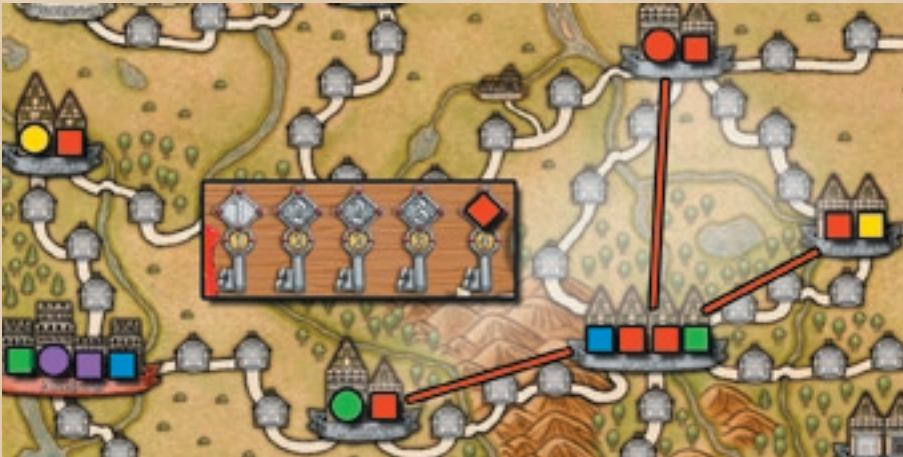
6 od. 7 Bm. - 10 Pkte; 8 od. 9 Bm. - 15 Pkte; 10 od. mehr Bm. - 21 Pkte.

D)

Spieler, die in Coellen mittels Großhändler Sonderprestigepunktfelder besetzt haben, bekommen diese Sonderprestigepunkte nun gut geschrieben.

☞ Jede Stadt wird gewertet. Der Spieler, der in der jeweiligen Stadt die meisten Niederlassungen besetzt hat, bekommt zwei Prestigepunkte. (Niederlassungen, die mittels des Bonusmarkers zusätzliche Niederlassung links von der niedrigsten Niederlassung platziert wurden, zählen mit.) Bei Gleichstand bekommt der Spieler die Punkte, der die höherwertige und somit weiter rechts gelegene Niederlassung besetzt hat.

☞ Jeder Spieler sucht sein größtes Netzwerk an Niederlassungen. Zu einem solchen Netzwerk zählen all die Städte, in denen ein Spieler eine Niederlassung besetzt hat und die angrenzend zueinander sind. Die Zahl der sich in diesem Netzwerk befindlichen Niederlassungen wird mit der größten freigelegten Zahl der Eigenschaft Prestigepunkte Netzwerk multipliziert. Auch diese Prestigepunkte werden zu den bislang angesammelten hinzuaddiert.



Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten ist Gewinner des Spiels. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Bonusmarker

Es liegen immer drei Bonusmarker auf dem Spielplan. Richtet ein Spieler eine Handelsroute ein, neben der ein Bonusmarker liegt, nimmt er diesen und legt ihn offen neben sein Spielertableau. Dies macht der Spieler auf jeden Fall, unabhängig davon, ob er eine Niederlassung besetzt oder nicht (s. 3. „Eine Handelsroute einrichten“). Danach zieht der Spieler sofort einen neuen Bonusmarker nach und legt ihn verdeckt (also mit der Tellerseite, die Brot und Fleisch mit Soße zeigt) auf den leeren Teller seines Schreibtisches. (Dies soll eine Erinnerungstütze sein, damit die Spieler am Ende ihres Zuges nicht vergessen, einen neuen oder gar neue Bonusmarker zu platzieren.) Ist der Vorrat an Bonusmarkern aufgebraucht, endet nach der aktuellen Aktion des Spielers („Eine Handelsroute einrichten“) das Spiel sofort (Den gerade erhaltenen Bonusmarker darf der Spieler nicht mehr einsetzen!).

Zum Abschluss seines Zuges platziert der Spieler für jeden erhaltenen Bonusmarker einen neuen. (Dieses Platzieren erfolgt auch nach dem Nutzen eines +3 od. +4 Aktionen Bonusmarkers.) Zum Platzieren kann eine beliebige Handelsroute ausgewählt werden, mit drei Einschränkungen: Auf dieser Handelsroute darf sich kein Bonusmarker und kein Händlerstein befinden und zumindest eine Niederlassung muss in einer der beiden angrenzenden Städte noch unbesetzt sein.

Als Hilfestellung für das eindeutige Zuordnen zu einer Handelsroute dienen die kleinen Pfeile auf den Tellern.

Bonusmarker können jederzeit während des eigenen Zuges eines Spielers, jedoch nicht in derselben Aktion, in der er genommen wurde, eingesetzt werden. Das Einsetzen eines Bonusmarkers kostet keine Aktion. Nach dessen einmaliger Verwendung wird der Bonusmarker umgedreht und bleibt vor dem Spieler liegen.

Bei Spielende zählen Bonusmarker Prestigepunkte, unabhängig davon, ob sie offen oder verdeckt vor dem Spieler liegen.

Städte
(je Stadt 2 PP)

Netzwerk
(siehe Beispiel: 6 Niederlassungen x
Prestigepunkte Netzwerk (3) = 18)

Bonusmarker (Bm)

Bm genommen -> zum Abschluss des Zuges einen neuen Bm auf dem Spielbrett platzieren

Zu beachten:
Handelsroute muss frei von Händlersteinen und Bm sein und in einer der beiden grenzenden Städte muss mind. eine Niederlassung frei sein

Das Nutzen eines Bm kostet keine Aktion

Zusätzliche Niederlassung gründen

In Verbindung mit der Aktion „Eine Handelsroute einrichten“ einzusetzen

Händlersteine zweier benachbarter, besetzter Niederlassungen tauschen die Positionen

+3/4 Aktionen

Folgende Bonusmarker gibt es:

Zusätzliche Niederlassung:

Bei der Aktion „Eine Handelsroute einrichten“ darf der Spieler durch Einsatz dieses Bonusmarkers die Regeln zum Besetzen einer Niederlassung ignorieren. Er legt einen seiner auf der Handelsroute platzierten Händlersteine links neben die eingezeichneten Niederlassungen der Stadt und gründet somit eine zusätzliche Niederlassung. Einzige Voraussetzung: Zumindest die niedrigste Niederlassung muss bereits von einem beliebigen Spieler (ggf. auch von ihm selbst) besetzt sein.

Im weiteren Verlauf zählt diese zusätzliche Niederlassung bei Wertungen wie jede andere. Ihre Wertigkeit ist nur niedriger als die des Privilegium primum. Falls weitere „zusätzliche Niederlassungen“ in der Stadt gegründet werden sollen, werden diese immer links von der zuvor gegründeten platziert.

Der Bonusmarker Niederlassungstausch darf nicht auf diese zusätzliche Niederlassung angewendet werden.



Niederlassungstausch:

Mit Nutzung dieses Bonusmarkers darf der Spieler die Händlersteine zweier benachbarter, besetzter Niederlassungen die Positionen tauschen lassen. Dabei spielen die Form des geforderten Händlersteins und die Farbe des benötigten Privilegs der beiden betroffenen Niederlassungen keine Rolle. Somit können auch ein Händler und ein Großhändler die Niederlassungen tauschen. Ebenfalls darf man dadurch Niederlassungen besetzen, für die man das Privileg noch nicht entwickelt hat.



+3/4 Aktionen:

Dieser Bonusmarker gewährt dem Spieler drei bzw. vier zusätzliche Aktionen, unabhängig davon, wie viele er gemäß der Eigenschaft Actiones ausführen darf.



+1 Eigenschaft

Dieser Bonusmarker gewährt dem Spieler, eine beliebige Eigenschaft weiterzuentwickeln, indem er den am weitesten links gelegenen Händlerstein von dieser Eigenschaft entfernt und in seinen Vorrat legt (als ob er die Handelsroute zu der entsprechenden Stadt eingerichtet hätte).



Eine beliebige Eigenschaft weiterentwickeln

Drei Händlersteine entfernen

Dieser Bonusmarker erlaubt dem Besitzer drei gegnerische Händlersteine von Verbindungspunkten verschiedener oder der gleichen Handelsroute zu entfernen. Die Händlersteine können einem einzelnen oder bis zu drei verschiedenen Mitspielern gehören und kommen in den Vorrat des jeweiligen Spielers zurück. Dies darf jederzeit während eines eigenen Spielzugs geschehen. Es dürfen keine Händlersteine entfernt werden, die Niederlassungen besetzt haben.

Drei gegnerische Händlersteinen von Handelsrouten entfernen



Zusätzliche Regeln für ein Partie zu Zweit

Alle Regeln bleiben bestehen, es werden nur folgende zusätzlich eingeführt:

Der Spielplan wird in Provinzen aufgeteilt. Als Grenzen zwischen diesen dienen einerseits die Handelsrouten, andererseits die an vier Stellen auf dem Spielplan positionierten Soldaten. Jeweils ein solches Pappplättchen wird zwischen folgende Städtepaare gelegt:

Osnabrück-Münster / Münster-Dortmund / Lüneburg-Bruinswiek / Bruinswiek-Goslar.

2er Partie:
Gleiche Regeln + folgende Zusätze:



Spielplan wird in Provinzen aufgeteilt

5 Provinzen

Am Anfang oder am Ende eines Zuges darf die Figur über max. 2 Grenzen bewegt werden, für eine Aktion darf die Figur völlig frei positioniert werden

Die Aktionen „Einen eigenen Händlerstein einsetzen“, „Einen gegnerischen Händlerstein verdrängen plus einen eigenen an dessen Stelle einsetzen“ und „Eine Handelsroute einrichten“ nur angrenzend an die Figur möglich

Des Weiteren wird eine Figur in das Spiel eingeführt. Diese wandert über den Spielplan von Provinz zu Provinz. Die Spieler dürfen am Anfang oder am Ende ihres Zuges (also bevor sie eine oder nachdem sie alle ihnen zustehenden Aktionen durchgeführt haben) diese Figur kostenlos über bis zu zwei Grenzen bewegen. Zusätzlich darf die Figur beliebig oft für jeweils eine Aktion in eine beliebige Provinz gestellt werden.

Die Aktionen „Einen eigenen Händlerstein einsetzen“, „Einen gegnerischen Händlerstein verdrängen plus einen eigenen an dessen Stelle einsetzen“ und „Eine Handelsroute einrichten“ sind nun an diese Figur gekoppelt. Die Spieler dürfen für diese Aktionen nur Handelsrouten nutzen, die die Provinz umgeben, in der die Figur steht.

Die Aktion „Eigene Händlersteine auf dem Spielbrett umsetzen“ unterliegt keiner Einschränkung.

Bei Spielbeginn stellt einer der beiden Spieler die Figur in eine beliebige Provinz, der andere Spieler ist Startspieler.

Was gerne vergessen wird:

- Bei der Aktion „Eine Handelsroute einrichten“ werden die Händlersteine der Handelsroute in die Kasse zurückgelegt; einer davon darf eine Niederlassung besetzen.
- Beim Einrichten einer Handelsroute bekommen die Spieler, die die angrenzenden Städte kontrollieren, Prestigepunkte.
- Am Ende eines Zuges werden eventuell neue Bonusmarker auf dem Spielbrett platziert.
- Nachdem eine Handelsroute eingerichtet und eine Niederlassung besetzt wurde, muss kontrolliert werden, ob die Leiste der mit Niederlassungen voll besetzten Städte aktualisiert werden muss.
- Wenn eine Eigenschaft weiterentwickelt wird, kommt der von der Eigenschaft entfernte Händlerstein in den eigenen Vorrat.
- Bei der Aktion „Einen gegnerischen Händlersteine verdrängen plus einen eigenen an dessen Stelle einsetzen“ muss der Spieler, der einen gegnerischen Händlerstein verdrängt, einen oder zwei weitere seiner Händlersteine aus seinem Vorrat in die Kasse legen bzw. erhält der Spieler, der verdrängt wurde, ebenso viele seiner Händlersteine aus der Kasse.
- Eine Handelsroute einzurichten ist eine eigene Aktion.
- Großhändler sind fast immer wie Händler zu behandeln, nur in folgenden drei Situationen nicht:
beim Verdrängen kosten/bringen sie mehr Händlersteine
Niederlassungen verlangen Händler oder Großhändler
für die Sonderprestigepunkte in Coellen können nur Großhändler eingesetzt werden.

Tipps für die ersten Partien (Weisheiten erfahrener Kaufleute):

Dieses Spiel bietet sehr viele verschiedene Wege, Prestigepunkte zu sammeln. Erst nach einer ersten Partie wird man einen vagen Überblick haben, wie vielfältig die Optionen sind. Wer sich einen Teil der Faszination an diesem Spiel nicht nehmen lassen möchte, sollte nun nicht weiterlesen, sondern über zig Partien sich diese Weisheiten selbst erspielen.

Man mag nach dem ersten Spiel den Eindruck haben, dass die Eigenschaft *Actiones* recht stark ist. Dem wollen wir nicht widersprechen, nur darauf hinweisen, dass andere Eigenschaften gut genutzt ebenfalls mächtig sein können. Es kommt sehr auf den Verlauf einer Partie an, wie stark einzelne Eigenschaften sind. Der erste Tipp ist somit, nicht an eine Allzweckwaffe *Aktionenfülle* zu glauben, sondern die vielfältigen Möglichkeiten der Eigenschaften wahrzunehmen.

Auch wenn man nicht so viele Aktionen wie die Mitspieler pro Zug zur Verfügung hat, muss das nicht zum Nachteil werden. Hat man die Eigenschaft *Liber Sophiae* weiterentwickelt und lässt sich häufig verdrängen, bekommt man ohne viele Aktionen reichlich Steine aufs Spielbrett (Man kann so auf Einnahmen und das Platzieren der einzelnen Händlersteine auf dem Spielbrett verzichten!).

Am Ende des Spiels möglichst viele Städte zu beherrschen und zugleich ein großes Netzwerk aufgebaut zu haben, kann sehr viele Prestigepunkte einbringen. Bei dieser Strategie kann man aufgrund der geringeren Weiterentwicklung der Eigenschaften jedoch unter Mangel an Händlersteinen leiden.

Cleveres Einsetzen der Großhändler auf Handelsrouten und wohlüberlegtes Nutzen der Großhändler beim Besetzen von Niederlassungen bzw. den Sonderprestigepunkten dienen einem geschickten Feintuning verschiedenster Strategien.

Bonusmarker bieten gleich mehrere Einflussmöglichkeiten: Sie gewähren Sonderfunktionen, können das Spielende herbeiführen und bringen am Spielende Prestigepunkte.

Man sollte immer die Mitspieler im Auge behalten, denn keine gegnerische Strategie ist so stark wie sich unscheinbar zu verhalten. Man kann nicht nur das eigene Spiel mehr oder weniger erfolgreich gestalten, sondern ebenso in das der Gegner eingreifen. Wenn man den lieben Mitspielern zu viele Freiräume gewährt, muss man sich am Ende nicht wundern, wenn diese ihre Strategien durchziehen konnten und mehr Punkte erarbeitet haben. Jede Strategie ist nur so stark wie es die Mitspieler zulassen.

Die erste Ausbaustufe der Eigenschaften zu entwickeln lohnt sich immer; 3 Aktionen sollte man möglichst schnell erreichen.

Der Autor möchte den vielen Testspielern danken, vor allem: Matthias Beer, Uli Bruhn, Martin Munzel, dem Göttingen Spielekreis, Richard van Vugt und Gamepack.nl und den Kölner Spielekreisen.

Vom Verlags-Team ein dickes Dankeschön an alle Testspieler, im Besonderen an die Dauertester Thomas Reh, Markus Rosner und Sabine Detsch sowie an alle Regelleser u.a. die Cliquenabendler und Daniela Reh.

Einen Extra-Dank an Andreas Odenthal und Katrin Berens-Ottmaier für die vielfältige Unterstützung.

Vielen Dank auch an alle Tester auf dem Herner Spielewahnsinn und bei „Münster spielt Brett“.

Und zu guter Letzt gilt natürlich ein Dank dem Hippodice Spielverein, bei dessen Autorenwettbewerb das Spiel unter dem Namen „Wettstreit der Händler“ die Finalrunde erreicht hatte.

© 2009 Argentum Verlag
Brabanter Straße 55 50672 Köln

Autor: Andreas Steding • Grafik: Dennis Lohausen • Redaktion: Klaus Ottmaier