

DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt Europa, zusammengesetzt aus fünf verschiedenen Landschaften, von denen jede einen bestimmten Rohstoff liefert.

- Wald (Wald und Bergwald) liefert Holz.
- Weideland (Weideland und Bergweide) liefert Wolle.
- Ackerland liefert Getreide.
- Gebirge liefert Erz.
- Salzgarten liefert Salz (sowohl aus dem Meer als auch aus Gebirge).

Die Kante, an der 2 Landschaftsfelder zusammenstoßen, wird „Wegstrecke“ genannt.

Der Punkt, an dem 3 Landschaftsfelder zusammentreffen, wird „Kreuzung“ genannt.

Die Kreuzungen mit einem braunen oder violetten Sechseck stellen Stadtfelder dar: Die violetten Stadtfelder werden schon während des Startaufbaus gebaut.



Kartenausschnitt

SPIELVORBEREITUNG

- Lösen Sie vor dem ersten Spiel alle vorgestanzten Teile vorsichtig aus den Kartonrahmen und legen Sie die Teile neben dem Spielplan bereit.
- Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Ist es Ihr erstes Spiel, legen Sie ihn mit der Seite des Kurzspiels (mit Wal links im Meer, ohne Westeuropa) aus. Haben Sie bereits ein Kurzspiel gespielt, haben Sie die Wahl, entweder erneut das Kurzspiel oder, auf der anderen Seite des Spielplans, die mit einem Segelschiff gekennzeichnet ist, das länger dauernde Hauptspiel zu spielen.
- Einige Landschaftsfelder des Spielplans zeigen in der Mitte ein rundes Chipfeld ohne Zahl. Fünf dieser Chipfelder sind mit einem gepunkteten Kreis markiert. Verteilen Sie die fünf ebenso markierten Zahlenchips (aus dem Stanztableau) auf die Felder. Achten Sie auf die Übereinstimmung von Chip-Farben und Felder-Farben.
- Die übrigen zehn *Zahlenchips* legen Sie **verdeckt** auf einer freien Meeresfläche bereit.
- Mischen Sie die *Entwicklungskarten* und legen Sie diese als verdeckten Stapel in eines der Fächer des Kartenhalters.
- Sortieren Sie die Rohstoffkarten nach den fünf Sorten und legen Sie die so entstandenen fünf Stapel mit der Vorderseite nach oben in die freien Fächer des Kartenhalters. Sie dienen während des Spiels als Rohstoffvorrat.
- Die Kartenhalter werden neben den Spielplan gestellt.
- Setzen Sie die schwarze Räuber-Figur auf ein beliebiges Landschaftsfeld **ohne** Zahl bzw. Zahlenchip.
- Jeder Spieler erhält 3 Gold (3 Münzen mit Wert 1). Die übrigen Münzen werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Legen Sie die Warenplättchen neben dem Spielplan bereit.
- Jeder Spieler erhält noch eine Baukostenübersicht und nimmt sich die folgenden Spielfiguren in seiner Farbe:
 - 30 Handelswege
 - 2 Kaufmannszüge
 - 2 Händler
 - Kontore, deren Zahl von der Anzahl der Spieler und der gewählten Spielplanseite abhängig ist (siehe Vorbereitung des Kurzspiels).

Vorbereitung des Kurzspiels

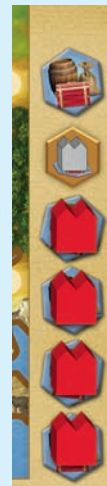
Wenn Sie das erste Mal spielen oder nicht so viel Zeit haben, spielen Sie mit der Spielplanseite, die einen Teil Westeuropas ausspart.

Aufbau des Lagers im Kurzspiel:

Bei 3 Spielern



Bei 4 Spielern



- **Im Spiel zu dritt** erhält jeder Spieler 8 Kontore und 6 Warenplättchen. Die 6 Warenplättchen setzt jeder Spieler auf die Lagerplätze in seinem Lager – eines auf jeden Platz, unten beginnend. Auf die untersten 5 Plättchen kommt noch jeweils 1 Kontor, das oberste Plättchen bleibt ohne Kontor. Die übrigen 3 Kontore werden während des Startaufbaus eingesetzt.
- **Im Spiel zu viert** erhält jeder Spieler 7 Kontore und 5 Warenplättchen. Die 5 Warenplättchen verteilt jeder Spieler auf die Plätze in seinem Lager, das letzte Plättchen auf den Platz ganz oben. Auf die Warenplättchen setzt jeder noch jeweils 1 Kontor, das oberste Plättchen bleibt ohne Kontor. Die übrigen 3 Kontore werden während des Startaufbaus eingesetzt.
- Die nicht benötigten Warenplättchen und Kontore werden zurück in die Spielschachtel gelegt.
- Die Vorbereitung für das Hauptspiel finden Sie im Anhang auf Seite 10.

Startaufbau für das Kurzspiel

Wenn Sie das Kurzspiel zum ersten Mal spielen, spielen Sie mit vorgegebenem Startaufbau. Der Spieler mit den roten Figuren ist Startspieler. Ab der zweiten Partie spielen Sie mit **variablem Startaufbau**. Die Regeln hierzu finden Sie im Anhang auf Seite 10.

- Jeder Spieler stellt seine 3 Kontore, 1 Handelsweg und 1 Kaufmannszug wie in der Abbildung auf der nächsten Seite auf.
- Die Spieler erhalten folgende Startrohstoffe:
 - Rot: 1 Holz, 1 Getreide, 1 Salz
 - Blau: 1 Salz, 1 Wolle, 1 Erz
 - Weiß: 1 Holz, 1 Getreide, 1 Wolle
 - Orange: 1 Erz, 1 Salz, 1 Getreide

- **Auch im Spiel zu dritt** platzieren Sie die Kontore der nicht gewählten vierten Farbe wie unten abgebildet – allerdings ohne den Handelsweg und den Kaufmannszug. Die Kontore

der nicht gewählten Farbe sind neutral. Sie bringen während des Spiels keine Erträge, können aber mit Waren beliefert werden.



KURZE SPIELÜBERSICHT

Der Startspieler beginnt das Spiel mit seinem ersten Spielzug. Danach folgen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn. Ein Spielzug besteht aus der *Ertragsphase* und der *Aktionsphase*.

Ertragsphase (für Einzelheiten siehe S. 5)

Würfeln Sie! Wenn Sie eine „7“ würfeln, aktivieren und versetzen Sie den Räuber. Jedes andere Würfelergbnis bestimmt den Rohstofftertrag und die Verteilung der Rohstoffkarten an die Spieler. Danach gehen Sie zur Aktionsphase über.

Aktionsphase (für Einzelheiten siehe S. 6)

Solange Sie die notwendigen Rohstoffe abgeben können, dürfen Sie die folgenden Aktionen beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge ausführen. So dürfen Sie beispielsweise erst handeln, dann bauen, wieder handeln und Ihre Kaufmannszüge oder Ihre Händler ziehen.

- **Handeln:** Sie dürfen Rohstoffe mit Ihren Mitspielern und/oder dem Rohstoffkartenvorrat tauschen.
- **Bauen – kaufen – erschließen:** Sie können mit Ihren Rohstoffen Händler anwerben sowie Kaufmannszüge aufstellen und Handelswege erschließen. Außerdem können Sie Entwicklungskarten kaufen.
- **Händler ziehen und Kontore bauen:** Geben Sie 1 Karte Getreide ab, um Ihren Händler bis zu 3 Kreuzungen weiter zu ziehen. Endet der Zug Ihres Händlers auf einem freien Stadtfeld, *müssen* Sie den Händler gegen eines Ihrer Kontore austauschen (d. h. der Händler gründet eine Niederlassung).
- **Kaufmannszug bewegen und Warenplättchen absetzen:** Geben Sie 1 Karte Salz ab, um Ihren Kaufmannszug bis zu 3 Handelswege weit zu ziehen.

Erreicht Ihr Kaufmannszug während seines Zuges ein Kontor eines Mitspielers oder ein neutrales Kontor (im Spiel zu dritt), das noch ohne Warenplättchen ist, so dürfen Sie dort ein Warenplättchen abliefern (unter das Kontor schieben).

- **Eine Entwicklungskarte ausspielen:** Sie dürfen pro Zug 1 Entwicklungskarte ausspielen; allerdings keine Karte, die Sie im selben Zug gekauft haben.

DIE SPIELREGELN IM DETAIL

ERTRAGSPHASE

Beginnen Sie Ihren Spielzug, indem Sie beide Würfel werfen. (Anmerkung: Sie haben die Option, vor dem Würfelwurf eine Entwicklungskarte „Lanzenreiter“ auszuspielen.) Je nach Summe der gewürfelten Zahlen tritt einer von zwei Fällen ein:

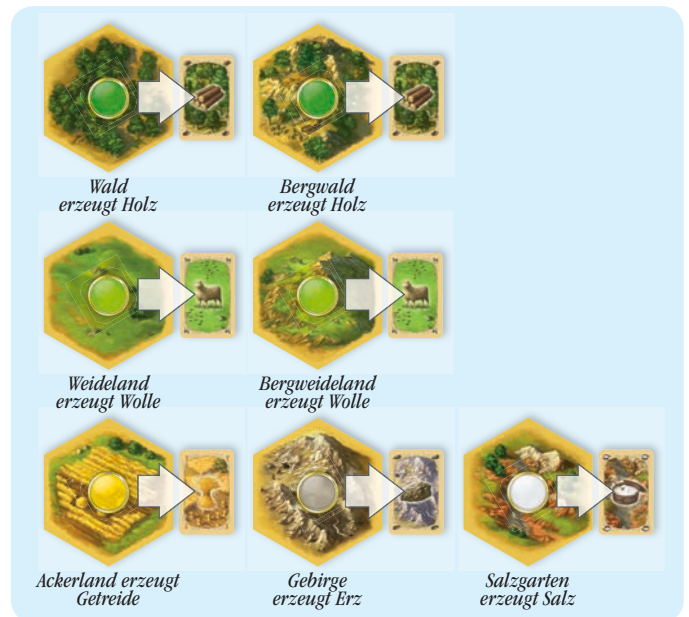
Sie würfeln eine „7“ und versetzen den Räuber.

Haben Sie eine „7“ gewürfelt, erhält kein Spieler Rohstoffe und es gibt auch keine Ausgleichszahlung in Form von Gold (siehe rechte Spalte). Stattdessen schlägt der Räuber zu:

- **Rohstoffverlust:** Jeder Spieler, der mehr als 7 Rohstoffkarten besitzt, muss die Hälfte davon auswählen und in den Vorrat zurücklegen. Dabei wird abgerundet (wenn Sie zum Beispiel 9 Karten haben, müssen Sie 4 davon abgeben).
- **Räuber versetzen:** Als der Spieler, der die „7“ gewürfelt hat, müssen Sie den Räuber auf ein beliebiges anderes Landschaftsfeld mit einer Zahl versetzen.
- **Rohstoff stehlen:** Anschließend dürfen Sie einem Mitspieler, der ein Kontor an der jetzt vom Räuber besetzten Landschaft stehen hat, 1 Rohstoffkarte wegnehmen. Dabei ziehen Sie die Karte aus der verdeckten Hand Ihres Mitspielers und nehmen sie auf Ihre Hand. Haben 2 oder mehr Spieler Kontore an der Landschaft stehen, wählen Sie unter diesen Spielern einen aus, dem Sie 1 Karte stehlen. Gibt es an der Landschaft keine Kontore, bekommen Sie nichts.

Sie würfeln keine „7“: Landschaften erzeugen für alle Spieler Rohstoffe.

- Jeder Spieler, der ein Kontor an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen hat, nimmt sich für das Kontor 1 Rohstoffkarte dieses Feldes. Die Abbildung rechts oben zeigt die von jeder Landschaft erzeugten Rohstoffsorten.
- Wenn Sie 2 oder 3 Kontore an derselben Landschaft besitzen, erhalten Sie *für jedes Kontor* 1 Rohstoffkarte.
- **Rohstoffblockade:** Wird die Zahl einer Landschaft gewürfelt, die vom Räuber besetzt ist, erhalten die Besitzer angrenzender Kontore keine Rohstoffe für diese Landschaft.



Halten Sie Ihre Rohstoffkarten verdeckt auf der Hand. Ihre Mitspieler dürfen jederzeit erfahren, wie viele Rohstoffe Sie besitzen, nicht aber, um welche Sorten es sich handelt.

Rohstoffmangel:

Gibt es im Vorrat nicht genügend Rohstoffkarten einer bestimmten Sorte, um alle Spieler mit der ihnen zustehenden Rohstoffanzahl zu versorgen, bekommt in diesem Zug keiner Karten dieser Rohstoffsorte.

Ausgleichszahlung in Gold:

Wenn Sie keine Rohstoffe erhalten haben, nehmen Sie sich zum Ausgleich 1 Gold. Dieser Fall tritt ein, wenn die Landschaften, an denen Ihre Kontore stehen, keine Rohstoffe erzeugen – entweder weil sie nicht mit der gewürfelten Zahl übereinstimmen, weil eine Landschaft vom Räuber besetzt ist und/oder weil ein Rohstoffmangel vorliegt. Dies gilt für alle Spieler.



Beispiel: Es wurde eine „5“ gewürfelt. Spieler Blau besitzt ein Kontor an dem Weideland bei Lyon. Er erhält 1 x Wolle. Spieler Orange und Spieler Rot besitzen je ein Kontor an dem ausgewürfelten Ackerland (Köln und Nürnberg), beide erhalten je 1 x Getreide. Spieler Weiß hat keinen Rohstoff erhalten und erhält als Ausgleich 1 Gold aus dem Vorrat.

AKTIONSPHASE

Sie dürfen in Ihrem Zug die nachfolgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und auch mehrfach ausführen – solange die jeweils genannten Bedingungen erfüllt sind:

1) Handeln

In Ihrem Zug dürfen Sie mit Ihren Mitspielern handeln, Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen und/oder für 2 Gold einen Rohstoff Ihrer Wahl kaufen.

Handel mit den Mitspielern: In Ihrem Zug dürfen Sie mit Ihren Mitspielern Rohstoffe und Gold handeln. Sie können ihnen mitteilen, welche Rohstoffe Sie benötigen und welche Rohstoffe Sie bereit sind dafür abzugeben. Sie können sich aber auch die Angebote Ihrer Mitspieler anhören und Gegenangebote machen.

Wichtig: Die Mitspieler dürfen nur mit dem Spieler handeln, der an der Reihe ist. Sie dürfen nicht untereinander handeln.

Für Gold einen Rohstoff kaufen: Für 2 Gold dürfen Sie sich einen beliebigen Rohstoff kaufen. Legen Sie die 2 Gold zum Vorrat zurück und nehmen Sie sich 1 Rohstoffkarte vom Vorrat.

Wichtig: Ein Spieler darf in seinem Zug maximal 2 Rohstoffe für Gold kaufen.

Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen: Sie dürfen 3 gleiche Rohstoffkarten zum Vorrat legen und sich dafür 1 beliebige andere Rohstoffkarte oder 1 Gold nehmen.

Anmerkung: Rohstoffe derselben Sorte dürfen Sie nicht tauschen (z. B. 3 Erz für 1 Erz).

2) Bauen und Entwicklungskarten kaufen

Um einen Händler anzuwerben, einen Kaufmannszug aufzustellen, einen Handelsweg zu erschließen **oder** eine Entwicklungskarte zu kaufen, müssen Sie bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten zum Vorrat zurückgeben. Danach nehmen Sie die entsprechende Spielfigur aus Ihrem Vorrat und setzen sie auf den Spielplan bzw. ziehen die oberste Entwicklungskarte vom Stapel und legen diese verdeckt vor sich ab.

Solange Sie die Baukosten zahlen können, dürfen Sie in Ihrem Zug kaufen und bauen, so oft Sie wollen.

Anmerkung: Wenn Sie keine Handelswege mehr in Ihrem Figurenvorrat haben, können Sie auch keine mehr einsetzen. Daher sollten Sie den Aufbau Ihres Handelswegenetzes sorgfältig planen.

A) Eine Entwicklungskarte kostet: 1 Wolle und 1 Salz

Um eine Entwicklungskarte zu kaufen, müssen Sie je 1 Karte Wolle und Salz zum Vorrat zurücklegen. Ziehen Sie die oberste Entwicklungskarte, schauen Sie sich diese an und legen Sie sie dann verdeckt vor sich ab.

Wichtig: Sie dürfen eine Entwicklungskarte nicht im gleichen Zug ausspielen, in dem sie gekauft wurde. Pro Zug dürfen Sie maximal 1 Entwicklungskarte ausspielen.

B) Ein Händler kostet: 1 Wolle, 1 Getreide, 1 Holz

Um einen Händler anzuwerben, müssen Sie je 1 Karte Wolle, Getreide und Holz zum Vorrat zurücklegen. Stellen Sie Ihren neuen Händler neben ein beliebiges eigenes Kontor. Haben Sie schon beide Händler auf dem Spielplan eingesetzt, dürfen Sie einen davon entfernen und neu einsetzen. Das kostet Sie die üblichen Rohstoffe.



C) Ein Kaufmannszug kostet: 1 Erz, 1 Holz, 1 Salz

Um einen Kaufmannszug aufzustellen, müssen Sie je 1 Karte Erz, Holz und Salz zum Vorrat zurücklegen. Sie müssen Ihren neuen Kaufmannszug neben einen Ihrer Handelswege stellen, der direkt an eines Ihrer Kontore grenzt. Haben Sie Ihre beiden Kaufmannszüge schon auf dem Spielplan eingesetzt, dürfen Sie einen davon entfernen und neu einsetzen: Sie bezahlen dann die üblichen Rohstoffkosten.

Wichtig: Der Handelsweg, neben den Sie Ihren Kaufmannszug stellen, muss an eines Ihrer Kontore grenzen und es muss Ihr eigener Handelsweg sein.



D) Ein Handelsweg kostet: 1 Erz und 1 Holz

Um einen Handelsweg zu erschließen, müssen Sie je 1 Karte Erz und Holz zum Vorrat zurücklegen. Setzen Sie das Handelsweg-Stäbchen auf die Wegstrecke, die damit zu einem erschlossenen „Handelsweg“ wird. Jeder neue Handelsweg muss an eines Ihrer Kontore oder an einen Ihrer bereits vorhandenen Handelswege angrenzen.

Wichtig: Fremde Kontore blockieren die Erschließung von Handelswegen nicht. Erreichen Sie mit Ihrem Handelsweg das Kontor eines Mitspielers, dürfen Sie auf einem freien Weg auf der anderen Seite dieses Kontors einen weiteren Handelsweg platzieren (wenn Sie die Baukosten bezahlen).



Handelswege bringen Gold:

- Wird durch einen Handelsweg ein „isoliertes“ Stadtfeld erstmals an ein anderes Stadtfeld angeschlossen, können Sie und evtl. auch Ihre Mitspieler Gold erhalten. Ein Stadtfeld ist „isoliert“, wenn es mit keinem anderen Stadtfeld durch Handelswege verbunden ist.

Wichtig: Es spielt keine Rolle, ob ein Stadtfeld mit einem Kontor besetzt ist oder nicht.

- Ermitteln Sie zuerst die kürzeste Strecke (Anzahl aufeinanderfolgender Handelswege), die das vorher isolierte Stadtfeld mit einem anderen Stadtfeld verbindet. Gibt es mehr als eine kürzeste Strecke, bestimmt der Spieler, der am Zug ist, welche dieser Strecken gewählt werden soll.
- Jeder Spieler, der an dieser kürzesten Strecke beteiligt ist, erhält Gold: 1 Gold für jeden eigenen Handelsweg.

3) Händler bewegen und Kontor bauen

a) Händler ziehen

Sie bewegen Ihren Händler von Kreuzung zu Kreuzung. Für jedes Getreide, das Sie zum Vorrat zurücklegen, dürfen Sie einen Ihrer Händler bis zu 3 Kreuzungen weit ziehen. Geben Sie beispielsweise 3 Getreide ab, beträgt die Zugweite Ihres Händlers 9 Kreuzungen, d. h., Sie dürfen Ihren Händler in einem Zug bis zu 9 Kreuzungen weit ziehen.

Hierbei gelten folgende Regeln:

- Der Zug Ihres Händlers darf nicht auf einer Kreuzung enden, auf der schon ein anderer Händler oder ein Kontor steht. Sie dürfen Ihren Händler jedoch über einen anderen Händler oder das Kontor eines Mitspielers hinwegziehen. Auch Handelswege blockieren den Zug Ihres Händlers nicht.
- Sie müssen einen Händler nicht über die volle Strecke ziehen, die er gemäß der von Ihnen abgegebenen Getreidemenge zurücklegen darf. Ziehen Sie ihn über eine kürzere Strecke, verfällt der unbenutzte Teil.
- Sie dürfen die Strecke, die bei Abgabe von 1 Getreide zurückgelegt werden kann (3 Kreuzungen) nicht unter Ihren beiden Händlern aufteilen. So dürfen Sie beispielsweise nicht mit 1 Getreide den einen Händler 2 Kreuzungen weit und den anderen 1 Kreuzung weit ziehen. Es ist aber möglich, für 2 Getreide beide Händler je bis zu 3 Kreuzungen weit zu ziehen.



Beispiel: In der Abbildung oben erschließt Spieler Rot den mit einer schwarzen Linie markierten Handelsweg. Er schließt damit das Stadtfeld Torino (Turin) erstmals an ein anderes Stadtfeld an – Venezia (Venedig). Die Verbindungsstrecke ist 3 Handelswege lang. Rot erhält für seinen Handelsweg 1 Gold, Spieler Blau erhält 2 Gold für seine beiden Handelswege. Nun verbindet Rot mit einem weiteren Handelsweg erstmals die obere blaue Stadt (Bern) mit anderen Städten. Die kürzeste Strecke ist 2 Handelswege lang. Rot erhält dafür 2 Gold. Die längere Strecke Venezia – Bern geht leer aus.

Doppelpfeil auf Wegen: Wenn Sie eine Wegstrecke, die mit einem Doppelpfeil markiert ist, als Handelsweg erschließen, dürfen Sie sofort kostenlos einen weiteren Handelsweg platzieren. Dieser Handelsweg muss an den soeben erschlossenen Handelsweg angrenzen.



Beispiel: In der Abbildung oben will Spieler Blau Kaliningrad (Königsberg) anschließen. Er erschließt mit seinem ersten Handelsweg eine Wegstrecke mit einem Doppelpfeil und darf sofort kostenlos die zweite Wegstrecke nach Kaliningrad erschließen. Blau erhält für den erstmaligen Anschluss Kaliningrads 3 Gold.



Beispiel: Spieler Weiß ist an der Reihe. Er hat einen Händler angeworben und ihn bei Praha (Prag) platziert. Um seine Salzerlöse zu verbessern, möchte er ihn nach Kaliningrad ziehen. Leider besitzt Spieler Weiß nur 1 Getreide. Er zieht seinen Händler 3 Kreuzungen weit auf die Kreuzung östlich von Wroclaw (Breslau). In seinem nächsten Zug könnte er seinen Händler dann – vorausgesetzt er ist in den Besitz eines Getreides gekommen – nach Kaliningrad ziehen und dort ein Kontor errichten.

b) Kontor bauen

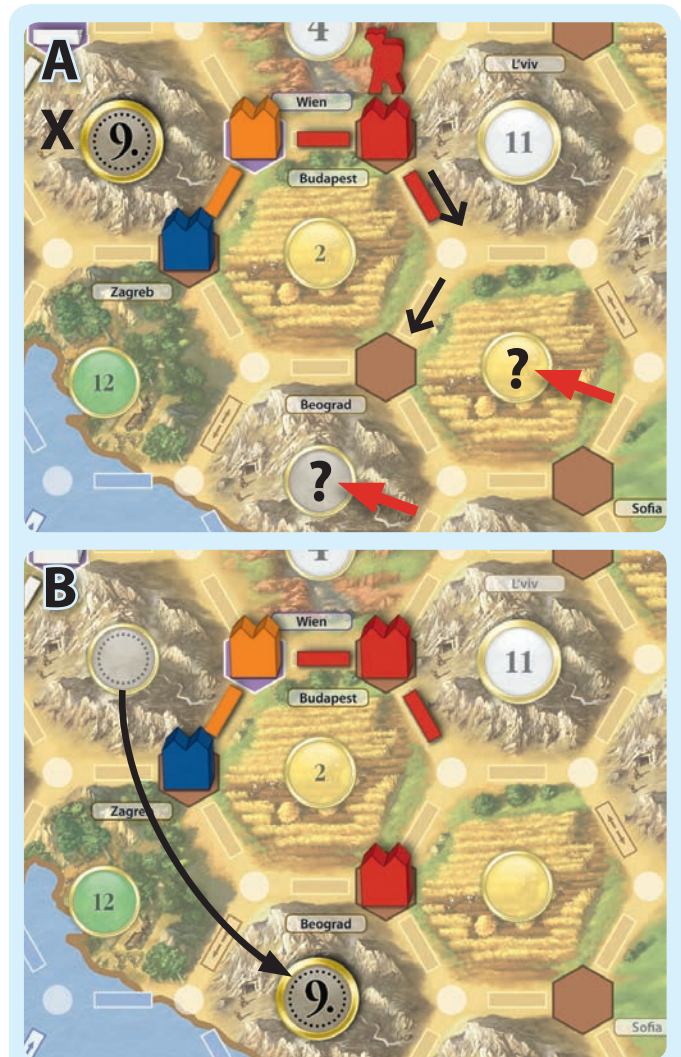
Endet der Zug Ihres Händlers auf einem freien violetten oder braunen Stadtfeld, ersetzen Sie ihn sofort durch ein Kontor (d. h. der Händler lässt sich dort nieder). Legen Sie die Händlerfigur zu Ihrem Vorrat zurück, nehmen Sie ein Kontor von Ihrem Lager und setzen Sie es auf das Stadtfeld. Diese Umwandlung eines Händlers in ein Kontor kostet keine zusätzlichen Rohstoffe. Möchten Sie diese Umwandlung nicht, dürfen Sie die Bewegung Ihres Händlers **nicht** auf einer Kreuzung mit einem leeren Stadtfeld beenden.

- **Warenplättchen freisetzen:** Wenn Sie ein Kontor errichten, nehmen Sie die Spielfigur aus Ihrem Lager. Dadurch ist nun in Ihrem Lager ein *Warenplättchen* freigeworden. Erst jetzt steht dieses Warenplättchen bereit, im Kontor eines Mitspielers abgesetzt zu werden.
- **Küstenstädte:** Errichten Sie ein Kontor auf einem Stadtfeld an der Küste, bei dem Goldmünzen abgebildet sind, erhalten Sie so viel Gold, wie Münzen gezeigt werden.
- **Zahlenchip ein- und versetzen:** Grenzt Ihr neu errichtetes Kontor an eine Landschaft ohne Zahl, müssen Sie einen der verdeckt liegenden Zahlenchips (auf der Meeresfläche) auswählen und auf das Chipfeld der Landschaft legen. Der Zahlenchip muss die gleiche Farbe haben wie das Chipfeld der Landschaft. Gibt es auf dem Meer keinen verdeckten Zahlenchip passender Farbe mehr, müssen Sie einen bereits eingesetzten Zahlenchip versetzen. Nehmen Sie einen beliebigen Zahlenchip passender Farbe von einer anderen Landschaft und legen Sie ihn auf das leere Chipfeld.



Beispiel: Spieler Blau ist an der Reihe, der das Vorhaben von Weiß durchkreuzt. Spieler Blau kauft für 2 Gold 1 Getreide, zieht seinen Händler nach Kaliningrad und gründet dort ein Kontor. Seinen Händler gibt er zum Vorrat zurück. Durch den Bau dieses Kontors muss auf dem leeren Chipfeld ein Zahlenchip eingesetzt werden. Da nur noch 1 weißer, verdeckter Zahlenchip vorhanden ist, muss Blau den Chip aufdecken – eine 11 – und ihn auf den Salzgarten legen.

- **Wichtig:** Grenzt das Kontor an zwei oder sogar drei Landschaften ohne Zahl, darf trotzdem nur auf **eine** dieser Landschaften ein neuer Chip eingesetzt werden.



Beispiel: (A) Rot hat in Budapest einen Händler angeworben. Er schickt ihn nach Beograd (Belgrad) und errichtet dort ein Kontor. Beograd grenzt an zwei Landschaften, die noch ohne Zahl sind. Die beiden verdeckten Zahlenchips für Gebirge wurden bereits auf anderen Landschaften platziert, für Getreide gibt es noch einen verdeckt ausliegenden Chip.
(B) Rot entscheidet sich für das Gebirge. Er versetzt den 9er-Chip auf das Gebirgsfeld, wodurch er die Erzeinnahmen seiner Mitspieler reduziert – und seine natürlich verbessert.

4) Kaufmannszüge bewegen und Warenplättchen absetzen

a) Kaufmannszüge bewegen

Sie ziehen Ihre Kaufmannszüge von Handelsweg zu Handelsweg. Sie dürfen einen Kaufmannszug nie auf oder über eine unerschlossene Wegstrecke ziehen. Für jedes Salz, das Sie abgeben, dürfen Sie einen Ihrer Kaufmannszüge bis zu 3 Handelswege weit ziehen. Geben Sie beispielsweise 3 x Salz ab, dürfen Sie einen Ihrer Kaufmannszüge in einem Zug bis zu 9 Handelswege weit ziehen.

Hierbei gelten folgende Regeln:

- Neben jedem Handelsweg dürfen maximal 2 Kaufmannszüge beliebiger Spieler stehen, einer links von dem Handelsweg, einer rechts. Die Bewegung Ihres Kaufmannszuges darf somit

nicht auf einem Handelsweg enden, der bereits mit 2 Kaufmannszügen besetzt ist. Sie dürfen ihn allerdings über einen Handelsweg **hinwegziehen**, neben dem bereits 2 Kaufmannszüge stehen.

- Sie dürfen die Strecke, die bei Abgabe von 1 x Salz zurückgelegt werden kann (3 Handelswege) nicht unter 2 Kaufmannszügen aufteilen. So dürfen Sie beispielsweise nicht mit 1 x Salz einen Kaufmannszug 2 Handelswege weit und den anderen Zug 1 Handelsweg weit ziehen. Es ist aber möglich, für 2 x Salz beide Kaufmannszüge jeweils bis zu 3 Handelswege weit zu ziehen.

b) Zahlen Sie für die Benutzung fremder Handelswege

Ziehen Sie in Ihrem Zug einen Ihrer Kaufmannszüge auf oder über einen Handelsweg bzw. mehrere Handelswege eines Mitspielers, müssen Sie diesem Spieler 1 Gold für das „Benutzungsrecht“ zahlen. Dieses eine Gold ist eine Pauschalgebühr, die Sie berechtigt, in Ihrem aktuellen Spielzug mit Ihrem Kaufmannszug beliebig viele Handelswege dieses Spielers zu nutzen.

Sie müssen aber diese Gebühr an jeden Spieler zahlen, dessen Handelswege Sie nutzen. Hierbei gilt:

- Nutzen Sie die Handelswege desselben Mitspielers mit Ihrem zweiten Kaufmannszug, müssen Sie ihm erneut 1 Gold zahlen.
- Sie müssen diese Gebühr in jedem Spielzug zahlen, wenn Sie die Handelswege Ihrer Mitspieler nutzen.
- Befindet sich einer Ihrer Kaufmannszüge zu Beginn Ihres Spielzugs auf dem Handelsweg eines Mitspielers, müssen Sie ihm kein Gold zahlen, solange Sie den Kaufmannszug nicht bewegen. Falls Sie weiterziehen, ohne seine Handelswege noch einmal zu nutzen, müssen Sie ihm ebenfalls kein Gold zahlen.

c) Warenplättchen absetzen

Setzen oder ziehen Sie einen Kaufmannszug auf einen Handelsweg, der dem Kontor eines Mitspielers direkt benachbart ist, dürfen Sie eines Ihrer freien Warenplättchen absetzen (unter das Kontor schieben). Im Spiel zu dritt gilt das ebenso für die 3 neutralen Kontore. Auch wenn ein Mitspieler später ein Kontor neben Ihrem Kaufmannszug errichtet, dürfen Sie in Ihrem Zug dort ein Warenplättchen absetzen. Fürs Absetzen der Warenplättchen gelten folgende Bedingungen:

- Unter dem Kontor darf noch **kein** Warenplättchen liegen.
- Sie müssen in Ihrem Lager über ein freies, nicht mehr von einem Kontor besetzten Warenplättchen verfügen.
- Das Kontor muss einem Mitspieler gehören: An einem eigenen Kontor oder einem unbebauten Stadtfeld dürfen Sie kein Warenplättchen absetzen.

Um mehr Warenplättchen absetzen zu können, müssen Sie Kontore errichten. Dadurch werden darunterliegende Warenplättchen frei und stehen Ihnen zum Absetzen zur Verfügung.

Wichtig: Das Absetzen eines Warenplättchens ist kostenlos und Sie dürfen anschließend mit Ihrem Kaufmannszug weiterfahren (auch in Gegenrichtung) – falls Sie genügend Salz bezahlt haben.

5) Entwicklungskarten spielen

In Ihrem Spielzug dürfen Sie eine (nur eine) Entwicklungskarte spielen. Sie können die Entwicklungskarte in der Ertragsphase vor Ihrem Würfelwurf oder zu einem beliebigen Zeitpunkt in Ihrer Aktionsphase spielen. Sie dürfen allerdings eine Entwicklungskarte nicht im gleichen Zug spielen, in dem Sie sie gekauft haben. Nach dem Spielen der Entwicklungskarte folgen Sie den auf der Karte abgedruckten Anweisungen. Anschließend legen Sie die Karte ab. Abgelegte Entwicklungskarten bilden den Ablagestapel. Sind alle Entwicklungskarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und dient dann als neuer Entwicklungskartenstapel.



Beispiel: Spieler Blau hat in seinem letzten Zug einen Kaufmannszug ausgerüstet und auf seinem Handelsweg neben Bern aufgestellt (A). Blau erschließt jetzt einen Handelsweg nach Bruxelles (Brüssel). Dann bezahlt er 1 Salz, zieht mit seinem Kaufmannszug mit 1 Schritt zunächst nach Paris und setzt dort ein Warenplättchen ab (unter das Kontor von Spieler Orange schieben) (B). Danach zieht er seinen Kaufmannszug mit dem 2. Schritt über den neu erschlossenen Handelsweg nach Bruxelles und setzt im Kontor von Spieler Weiß sein zweites Warenplättchen ab (C). Zuletzt zieht er seinen Kaufmannszug mit seinem 3. Schritt auf den Handelsweg von Spieler Weiß und setzt sein drittes Warenplättchen im Kontor von Spieler Orange (Köln) ab (D). Blau muss nun 1 Gold an Spieler Weiß für die Nutzung dessen Handelsweges zahlen.

SPIELSIEG

Haben Sie alle Ihre Warenplättchen abgesetzt, ist das Spiel zu Ende und Sie haben gewonnen.

ANHANG

Die Vorbereitung des Hauptspiels

- Im Spiel zu dritt erhält jeder Spieler 12 Kontore und 10 Warenplättchen. Die 10 Warenplättchen setzt jeder Spieler unten beginnend auf die Lagerplätze in seinem Lager. Auf die untersten 9 Plättchen kommt noch jeweils 1 Kontor, das oberste Plättchen bleibt ohne Kontor.

Vor sich stellt jeder Spieler 3 Kontore bereit, die während des Startaufbaus eingesetzt werden.

- Im Spiel zu viert erhält jeder Spieler 10 Kontore und 8 Warenplättchen. Die 8 Warenplättchen setzt jeder Spieler unten beginnend auf die Lagerplätze in seinem Lager, das letzte Plättchen auf das Feld ganz oben. Auf die Warenplättchen setzt jeder noch jeweils 1 Kontor, das oberste Plättchen bleibt ohne Kontor.

Vor sich stellt jeder Spieler 3 Kontore bereit, die während des Startaufbaus eingesetzt werden.

Der Startaufbau für das variable Spiel

Wenn Sie das Kurzspiel schon einmal gespielt haben, sollten Sie ab dem zweiten Spiel mit dem variablen Startaufbau spielen. Das Hauptspiel wird immer mit variablem Startaufbau gespielt. Jeder Spieler setzt 3 Kontore, 1 Handelsweg und 1 Kaufmannszug ein. Im Spiel zu dritt setzt jeder Spieler zusätzlich noch 1 Kontor der nicht gewählten Farbe ein. **Wichtig:** Beim Startaufbau dürfen nur die violetten Stadtfelder mit Kontoren besetzt werden.

Spielreihenfolge ermitteln

Der älteste Spieler beginnt und wirft beide Würfel. Reihum folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Wer die höchste Augenzahl gewürfelt hat, beginnt mit dem Startaufbau und später auch das Spiel.

Anmerkung: Wenn mehrere Spieler zugleich das höchste Würfelergebnis erreichen, wird der Würfelwurf so lange wiederholt, bis feststeht, wer den ersten Zug ausführt.

Startkontore einsetzen

Der Startspieler wählt eines der violetten Stadtfelder aus und setzt dort eines seiner Kontore ab.

Die Mitspieler verfahren im Uhrzeigersinn ebenso. Nun platziert der Spieler, der zuletzt ein Kontor eingesetzt hat, sein zweites Kontor. Anschließend setzen die übrigen Spieler – entgegen dem Uhrzeigersinn – ihr jeweils zweites Kontor ein. Beginnend mit dem Startspieler setzt jeder sein drittes Kontor ein, die anderen Spieler folgen nun wieder im Uhrzeigersinn.

Startrohstoffe verteilen

Jeder Spieler erhält nun seine Startrohstoffe für sein zuletzt gesetztes Kontor: Für jedes Landschaftsfeld, das an dieses Kontor angrenzt, erhält er die entsprechende Rohstoffkarte.

Neutrale Kontore bei 3 Spielern einsetzen

Im Spiel zu dritt setzt der Spieler, der als Letzter sein drittes Kontor eingesetzt hat, noch ein Kontor der nicht gewählten (neutralen) Farbe auf ein violettes Stadtfeld. Die anderen Spieler folgen entgegen dem Uhrzeigersinn und setzen ebenfalls ein neutrales Kontor auf ein violettes Stadtfeld.

Handelsweg und Kaufmannszug einsetzen

Der Spieler, der zuletzt sein drittes Kontor eingesetzt hat, platziert einen seiner Handelswege auf einer Wegstrecke, die an ein beliebiges seiner drei Kontore angrenzt. Neben diesen Handelsweg setzt er einen seiner Kaufmannszüge. Entgegen dem Uhrzeigersinn verfahren die anderen Spieler ebenso.

Wichtig: Beim Startaufbau ist es keinem Spieler erlaubt, seinen Handelsweg so zu platzieren, dass isolierte Stadtfelder miteinander verbunden werden.

GRUNDLEGENDE SPIELTIPPS

Sichern Sie Ihre Rohstoffe

In der Anfangsphase des Spiels ist es wichtig, den Rohstofftertrag zu erhöhen. Daher sollten Sie frühzeitig Händler anwerben und sie zu freien Stadtfeldern schicken. Ihre neuen Kontore sollten Sie dabei an Landschaften errichten, von deren Rohstoffsorte Sie gerne mehr hätten.

Besitzen Sie beispielsweise nach der Gründungsphase kein Kontor an einer Weidelandschaft, werden Sie keine Wolle erhalten. Sie sollten dann Ihren ersten Händler zu einem Stadtfeld schicken, das an eine Weidelandschaft grenzt.

Im Lauf des Spiels wandern die Zahlenchips zu den Landschaften, die noch ohne Zahlenchips sind. Sie sollten daher im Auge behalten, welche Landschaften die Rohstoffproduktion einstellen werden und wann dies geschehen wird. Versuchen Sie, früh genug neue Kontore zu bauen, um diesen Rückgang im Rohstofftertrag auszugleichen.

Wenn Sie mit einem Ihrer Händler ein neues Kontor gründen, bedenken Sie bitte auch, dass im Durchschnitt am häufigsten die Zahlen 6 und 8 gewürfelt werden. Die Würfelwahrscheinlichkeit nimmt in der Reihenfolge 5 und 9, 4 und 10, 3 und 11 ab. Am seltensten werden die Zahlen 2 und 12 gewürfelt.

Gold durch Bau von Handelswegen erwirtschaften

Mit Gold können Sie dringend benötigte Rohstoffe kaufen und die Handelswege Ihrer Mitspieler nutzen, um Ihre Kaufmannszüge zu bewegen und Warenplättchen abzusetzen. Gold ist deshalb sehr wichtig. Sie sollten es also nicht verschleudern, sondern nur in wirklich wichtigen Fällen einsetzen.

Eine Möglichkeit an Gold zu kommen ist, isolierte Stadtfelder über Handelswege an andere Stadtfelder anzuschließen. Steht auf einem

dieser Stadtfelder das Kontor eines Mitspielers, gibt Ihnen das auch die Möglichkeit, Ihren Kaufmannszug zu dieser Stadt zu bewegen und dort Ihre Waren auszuliefern.

Auch durch den Bau von Kontoren in einigen Küstenstädten können Sie Gold erhalten.

Etwas strategische Planung für Kontore und Handelswege

Wenn sich Ihre Kontore alle in einem Gebiet konzentrieren, machen Sie es Ihren Mitspielern leicht, Ihre Kontore mit Warenplättchen zu beliefern. Bauen Sie Ihre Kontore hingegen verstreut, erschweren Sie Ihren Mitspielern das Ausliefern von Waren. Mit verstreut gelegenen Kontoren haben Sie auch mehr Möglichkeiten, die konzentrierten Siedlungsgebiete Ihrer Mitspieler zu erreichen und dort Ihre Warenplättchen abzuliefern.

Wenn Sie Ihre Kontore über Ihre Handelswege miteinander verbinden, kann es zwar sein, dass Sie Gold erhalten, aber Sie machen es Ihren Mitspielern damit leichter, Warenplättchen an Ihren Kontoren abzusetzen. Denken Sie daran, dass Ihre Mitspieler Waren an Ihren Kontoren absetzen können, Sie selbst an Ihren Kontoren aber nicht.

NACHWORT

Die historischen Wurzeln von „Aufbruch der Händler“

Nach dem Erfolg von „The Settlers of America – Trails to Rails“ in den USA begann ich ein ähnliches Szenario für das mittelalterliche Europa zu entwickeln. Natürlich gab es im Mittelalter keine Schienen und keine Eisenbahnen. Aber der Transport von Waren und Menschen funktionierte auch im Mittelalter – allerdings mit anderen Mitteln. Ich möchte Sie, lieber Leser, nachfolgend gerne ein wenig an meinen geschichtlichen Recherchen teilhaben lassen, die zur Entwicklung des Spiels „Aufbruch der Händler“ beitrugen.

Bedingt durch den Aufschwung der Städte erlebte der Handel im Mittelalter eine Blüte. Kaufleute aus Oberitalien und Mitteleuropa schlossen sich zu Handelsgesellschaften zusammen, gründeten Handelsniederlassungen (Kontore, Faktoreien) in Nord- und Osteuropa, England, Spanien, Frankreich und Italien und sorgten für einen regen Warentausch in ganz Europa. Berühmte Beispiele für diese Zusammenschlüsse von Kaufleuten sind die Hanse, die Große Ravensburger Handelsgesellschaft oder die Welsersche Handelsgesellschaft.

Das Spiel „Aufbruch der Händler“ ist eine grobe Simulation der Handelsaktivitäten dieser Zeit. Im Spiel sind Sie und Ihre Mitspieler die Vertreter mächtiger Kaufmannsfamilien oder Handelsgesellschaften. Es ist Ihr Ziel, ein großes Handelsnetz in Europa zu errichten und der erfolgreichste Kaufmann zu werden.

Sie starten mit 3 Handelsniederlassungen bzw. Kontoren, wie die Hanse ihre Niederlassungen nannte, und schicken Händler aus, um in fernen Städten neue Kontore zu gründen. Händler werben Sie mit Holz, Wolle und Getreide an. Dies sind die Rohstoffe, die Ihr Händler zum Aufbau eines Kontors benötigt.

Mit der Errichtung eines neuen Kontors erhalten Sie Zugang zu neuen Waren. Diese Waren können Pelze aus dem Norden, Wein aus dem Süden oder Tuch aus Flandern sein. Da die Vielfalt der in Europa gehandelten Güter den Rahmen des Spiels sprengen würde, dienen die Warenplättchen als Symbol für lukrative Handelsgüter aller Art.

Die Warenplättchen bringen Sie mit Kaufmannszügen zu Städten mit Kontoren Ihrer Mitspieler – also zu Städten, in denen ein Bedarf an Ihren Waren besteht. Natürlich erfolgte der Transport von Waren im Mittelalter sowohl zu Wasser als auch zu Land. Ihr Kaufmannszug steht daher sowohl für die Koggen auf den Meeren, die Flöße und Kähne auf den Flüssen und die Trecks der Fernhändler auf schlecht befestigten Wegen.

Der Transport von Waren war im Mittelalter ein risikoreiches Unterfangen. Auf den Meeren waren es Piraten und auf den Landwegen Raubritter und Räuber, die auf fette Beute lauerten. Bei den Baukosten für einen Kaufmannszug steht das Erz daher für die Bewaffnung der Koggen und Kaufmannszüge, während das Holz zum Bau der Transportmittel benötigt wird. Und warum ist Salz die dritte Komponente der Baukosten? Salz war im Mittelalter eines der wichtigsten – wenn nicht sogar das wichtigste Handelsgut. Somit steht Salz symbolisch für die alltäglichen Waren, die ein Kaufmannszug oder eine Kogge mit sich führte – Waren, ohne die der Bau eines Kaufmannszuges überhaupt keinen Sinn gemacht hätte.

Im Mittelalter gab es in Europa nur wenige befestigte Straßen aus der Römerzeit. In der Regel waren die Handelswege unbefestigte Naturwege, auf denen die von Ochsen gezogenen Karren der Händler mehr schlecht als recht vorankamen.

Daher bauen Sie in „Aufbruch der Händler“ keine Straßen sondern erschließen Handelswege. Die Erschließung von Handelswegen bzw. die Wahl der besten Handelsroute war sicher kein leichtes Unterfangen. Unterwegs musste der Kaufmannszug Abgaben leisten, damit ihm der jeweilige Territorialherr Geleitritter zum Schutz vor Räubern zur Seite stellte, Zölle mussten bezahlt werden und Unterkünfte zur Rast mussten vorhanden sein. Auch auf Flussreisen und Reisen auf dem Meer fielen Zölle und Abgaben an. Kaufleute ohne Gespür für die beste Handelsroute waren von vornherein zum Scheitern verurteilt.

Die Abgaben wurden von den Verantwortlichen zum Teil dafür eingesetzt, Handelswege auszubessern, den Schutz vor Wegelagerern zu gewährleisten und im maritimen Bereich Hafenanlagen auszubauen. Für diese Maßnahmen wurden vornehmlich die Rohstoffe Holz und Erz benötigt. Zugunsten eines unkomplizierteren Spiels habe ich als Kosten für die Erschließung eines Handelswegs daher Holz und Erz angesetzt.

Trotz widriger mittelalterlicher Umstände wird es Ihnen und Ihren Mitspielern gelingen, ein Handelsimperium aufzubauen – so wie es auch den historischen Vorbildern der Welsler, Fugger und Co. gelang. Ich wünsche Ihnen viel Spaß dabei.



Redaktionelle Anmerkung:

(1) Die Positionen der Städte auf der großen Europakarte (Spielplan) entsprechen aus spieltechnischen Gründen nur ungefähr den geographischen Positionen, wie sie richtig auf der Landkarte oben abgebildet sind.

(2) Wir haben versucht, die heutigen Hauptstädte möglichst vieler europäischer Länder auf dem Spielplan unterzubringen. Manche dieser Städte gab es im Mittelalter noch nicht oder sie trugen einen anderen Namen. So steht beispielsweise die heutige albanische Hauptstadt Tirana, die erst im 17. Jb. gegründet wurde, in „Aufbruch der Händler“ für das albanische Gebiet im Mittelalter.



Oder machen Sie Ihrem Mitspieler mit Hilfe von gedungenen Verrätern, Bogenschützen und Feuerteufeln das Leben schwer. Diese und viele weitere Möglichkeiten bieten sich Ihnen in „Die Fürsten von Catan“: Erleben Sie Catan so detailliert und tiefgehend wie in keinem anderen Spiel. **Es lohnt sich!**

Catan zu zweit:

DIE FÜRSTEN VON CATAN

Als Herrscher über ein kleines Fürstentum lenken Sie geschickt den Aufbau Ihres Reiches. Gehen Sie friedlich vor und verbessern Sie Ihr Rohstoffeinkommen mit weiteren Siedlungen, einem Markt oder einer Getreidemühle.



Impressum

© 2011 Kosmos Verlag
 Pfizerstr. 5-7
 D-70184 Stuttgart
 Tel.: +49 0 711 2191-0
 Fax: +49 0 711 2191-199
 info@kosmos.de
 kosmos.de

Autor: Klaus Teuber
 klausteuber.de
 Lizenz: Catan GmbH
 catan.com

Grafik: M. Kienle/Fine Tuning
 Illustration: Michael Menzel
 Redaktion: TM-Spiele

Art. Nr.: 694418
 Alle Rechte vorbehalten.
 MADE IN GERMANY

DIE SIEDLER VON CATAN



Wollen Sie sofort wissen, wie „Aufbruch der Händler“ gespielt wird? Dann besuchen Sie mich auf **profeasy.de** und lassen Sie sich schnell und leicht verständlich in das Spiel einführen.

Ihr Prof. Easy

AUFBRUCH DER HÄNDLER

EINFÜHRUNG

Im ausgehenden Mittelalter erblühte der Handel in Europa. Handelsgesellschaften wie die Welser, der Hansebund und oberitalienische Kaufleute errichteten Faktoreien und Kontore in allen wichtigen Städten Europas und versorgten die Bevölkerung mit Waren aller Art, wie Pelze aus dem Norden, Tuche aus Flandern, Wein aus dem Süden und Gewürze aus Indien. Das wichtigste Handelsgut aber war das Salz, das im Mittelalter vor allem zur Konservierung von Nahrung diente.

Schlüpfen Sie in die Rolle eines mächtigen Handelsherrn! Sie beginnen mit Kontoren in drei Städten. Von dort aus werben Sie neue Händler an und schicken diese in ferne Städte um dort weitere Kontore zu gründen. Je mehr Kontore Sie unterhalten, umso mehr Waren stehen Ihnen zur Verfügung, die Sie in fremden Städten gewinnbringend veräußern können.

Damit Ihre Waren sicher an ihr Ziel gelangen, erschließen Sie Handelswege zu Wasser und zu Land und rüsten Kaufmannszüge aus. Gelingt es Ihnen, mit Ihren Kaufmannszügen als Erster fremde Städte mit allen Ihren Waren zu beliefern, gewinnen Sie das Spiel.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan:

Hauptspielplan mit ganz Europa (mit abgebildetem Schiff)



Kurzspielplan ohne Westeuropa (mit abgebildetem Wal)



185 Spielfiguren aus Holz:

120 Handelswege (je 30 in 4 Farben)



48 Kontore (je 12 in 4 Farben)



8 Kaufmannszüge (je 2 in 4 Farben)



8 Händler (je 2 in 4 Farben)



1 Räuber (schwarz)



120 Spielkarten:

je 19 in 5 Rohstoffsorten, 25 Entwicklungskarten



2 Stanztableaus mit:

40 Warenplättchen



68 Münzen (52 x 1, 16 x 3)



15 Zahlenchips



4 Baukosten-Übersichten



2 Kartenhalter

2 Würfel