

Handelsfürsten Herren der Meere

Spielinhalt

- 60 Warenkarten (in 6 verschiedenen Farben: weiß, blau, rot, grün, gelb, braun)
- 20 Sonderkarten (14 Schiffskarten, 2 Karten Kontor, 2 Karten Handelsabkommen, 2 Karten Hafendarbeiter)
- 30 Warensteine (in 6 verschiedenen Farben)
- 60 Goldmünzen

Spielidee

Das 16. Jahrhundert markiert den Beginn einer neuen Zeit. Amerika ist entdeckt, mit der so genannten Gewürzroute ist ein fester Handelsweg nach Indien etabliert, und auch der Austausch von Gütern in Europa wird immer einfacher. Große Handelsschiffe und Kauffahrer sind auf allen Meeren daheim.

Jeder Spieler führt eine der Kaufmannsfamilien Fugger, Welser, Vöhlin und Höchstetter. Durch das geschickte Eintauschen von Warensteinen und das Ausspielen passender Warenkarten versucht jeder Spieler, möglichst große Gewinne zu erzielen.

Spielvorbereitung

Die Warenkarten werden gemischt. Jeder Spieler zieht drei von ihnen und nimmt sie auf die Hand. Sechs weitere Warenkarten werden nebeneinander offen in die Mitte gelegt; sie repräsentieren die aktuelle Nachfrage. Die übrigen Warenkarten kommen verdeckt als Nachziehpaket beiseite. Nun nimmt sich jeder Spieler zwei Schiffskarten, die er vor sich platziert. Die

übrigen Sonderkarten, die Warensteine und die Goldmünzen werden bereit gelegt.

Die Schiffe beladen

Der Spieler, der zuletzt auf einem Schiff gewesen ist, beginnt. Im Uhrzeigersinn legen alle Spieler einen beliebigen Warenstein auf eins ihrer Schiffe. Anschließend legen alle Spieler im Uhrzeigersinn einen beliebigen Warenstein auf ihr zweites Schiff. Am Ende hat jeder Spieler zwei beladene Schiffe vor sich.

Jedes Schiff kann nur einen Warenstein tragen.

Spielverlauf

Handel

Der Startspieler beginnt den Handel. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Ein Zug besteht aus zwei Phasen, in denen der Spieler jeweils eine der folgenden Handlungsmöglichkeiten hat:

Phase 1 (1 Aktion auswählen):

- Austauschen eines Warensteins
- Eine Sonderkarte kaufen
- Passen (nichts tun)

Phase 2 (1 Aktion auswählen):

- Warenkarten ausspielen und eine Wertung auslösen
- Zwei neue Warenkarten ziehen

Austauschen eines Warensteins

Der Spieler kann den Warenstein eines seiner Schiffe gegen einen Stein einer anderen Farbe austauschen, falls dieser verfügbar ist.

Eine Sonderkarte kaufen

Der Spieler kann eine Sonderkarte kaufen, falls diese verfügbar ist, und vor sich hinlegen. Der Kaufpreis ist auf der Karte angegeben. Ein Spieler kann dieselbe Sonderkarte mehrere Male besitzen. Sie wirken dann kumulativ.

Bsp.: Der Besitzer zweier Sonderkarten „Handelsabkommen“ bekommt je Wertung vier statt zwei zusätzliche Goldmünzen.

Die verschiedenen Sonderkarten werden am Ende der Anleitung erklärt.

Warenkarten ausspielen und eine Wertung auslösen

Der Spieler kann beliebig viele Warenkarten derselben Farbe von seiner Hand auf die Warenkarten in der Mitte legen und dadurch die aktuelle Nachfrage ändern. Er überdeckt hierzu einfach beliebige ausliegende Karten. Alle Spieler, die Warensteine dieser Farbe auf ihren Schiffen haben, erhalten pro Warenstein und pro nun ausliegender Warenkarte 1 Gold. Nur die sechs obenauf liegenden Warenkarten zählen.

Bsp.:



Hier wurden zwei blaue Warenkarten zu der bereits vorhandenen blauen Karte gelegt. Alle Spieler erhalten nun 3 Gold für jeden Warenstein dieser Farbe, der sich auf ihren Schiffen befindet. Die Spieler dürfen ihre Goldmünzen verdeckt halten.

Zwei neue Warenkarten ziehen

Der Spieler kann verdeckt zwei neue Warenkarten ziehen und auf die Hand nehmen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn der Nachziehstapel mit Warenkarten aufgebraucht ist. Der Spieler mit den meisten Goldmünzen gewinnt. Sonderkarten zählen nicht zum Sieg.

Die Sonderkarten



Schiff (10 Gold)

Der Spieler kann einen Warenstein mehr befördern. Er sucht sich einen noch vorhandenen Stein aus und legt diesen direkt nach dem Kauf auf das Schiff.



Kontor (8 Gold)

Am Ende seiner Phase 2 darf der Spieler eine neue Warenkarte ziehen – egal, welche Aktion er in Phase 2 gewählt hat.



Hafenarbeiter (12 Gold)

Der Spieler darf in Phase 1 einen Extra-Warenstein tauschen. Dies kann er erstmalig direkt nach dem Kauf der Karte tun.



Handelsabkommen (11 Gold)

Wenn eine Wertung ausgelöst wurde und der Besitzer des Handelsabkommens Gold erhält, darf er sich zwei zusätzliche Goldmünzen nehmen.

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Sascha Rost

Design: Manfred Escher (www.manicor.de)

© 2007 bei Pegasus Spiele GmbH,

Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg

www.pegasus.de

www.knizia.de

Alle Rechte vorbehalten.



Pegasus Spiele