

# Kurzregeln

## Zugreihenfolge

### 1) Nachschub und Zugreihenfolge

- a. Die alten Wegemarker aus der letzten Runde entfernen
- b. 8 neue Wegemarker aus der Reserve ziehen (4 x 2)
- c. In Zugreihenfolge bieten die Spieler Wegemarker
- d. Je zwei Waren pro Wegemarker in den entsprechenden Ort. Zuerst in die Handelshäuser.
- e. Neue Zugreihenfolge bestimmen - abhängig von den gebotenen Wegemarkern.

### 2) Gildemeister

Erste Spieler bewegt den Gildemeister ein oder zwei Felder im Uhrzeigersinn über Land. Städte mit einem „Raub“ Marker werden übersprungen. In den Ort werden zwei Waren gelegt

### 3) Spielerphase (Der erste Spieler führt Phase A und B durch, dann der nächste Spieler Phase A und B usw.)

#### A) Bewegung der Kogge

- a. Die Kogge darf sich nur über die zwei Wegemarker in ihrem Feld bewegen.
- b. Die erste Bewegung ist umsonst, jede weitere kostet einen Wegemarker oder eine Ware.
- c. Verdeckte Wegemarker dürfen benutzt werden - dies muss aber vor dem Umdrehen erklärt werden.
- d. Unterwegs können die Koggen Waren aus eigenen Handelshäusern aufnehmen.

#### B) Aktionsphase (in beliebiger Reihenfolge, aber jede Aktion darf nur einmal durchgeführt werden)

- a. ein Handelshaus bauen, Kosten: je eine Ware, die an dem Ort nicht produziert wird und ein Wegemarker von dem Ort (zwei Wegemarker für das 2. Handelshaus).
- b. Handel mit dem Gildemeister - falls die Kogge im gleichen Feld mit ihm steht:
  - i. DREI gleiche Wegemarker gegen den zweiten Raubmarker tauschen ODER
  - ii. sechs gleiche Waren gegen einen Bonuschip tauschen ODER
  - iii. eine Ware gegen einen Wegemarker der gleichen Farbe tauschen (oder umgekehrt).
- c. Wegemarker kaufen: eines der ausliegende Paare für eine beliebige Ware kaufen
- d. Handel mit der Stadt, jeweils eine Ware gegen zwei (andere) Waren aus dem Handelszentrum tauschen
- e. Handelsrouten ändern: einen offen liegenden Wegemarker gegen einen eigenen Wegemarker tauschen, der wird verdeckt hingelegt
- f. Rauben (dies beendet immer den Zug des Spielers, er wird nach dem Raub aus dem Handelszentrum fortbewegt, es wird ein Raubmarker in die Stadt gelegt)
  - i. Die Hälfte der Waren eines Mitspielers stehlen, von dem eine Kogge im gleichen Feld steht ODER
  - ii. alle Waren einer Stadt (auch aus den Handelshäusern) stehlen.

## Spielende:

SOFORT wenn ein Spieler FÜNF Entwicklungspunkte erreicht (durch Handelshäuser oder Bonuschips), diese Spieler gewinnt. ODER SOFORT wenn der Gildemeister zum zweiten mal sein Startfeld betritt oder überquert, DANN zählen die Siegpunkte:

jedes Handelshaus	10 Punkte
jeder Bonuschip	20 Punkte
jeder nicht benutzte "Raub" Marker	10 Punkte
jede Ware auf der Kogge oder in einem Handelshaus:	
Salz (weiss)	7 SP
Bernstein (lila)	5 SP
Felle (orange)	3 SP
Erz (grau)	1 SP

## Beschreibung der Bonuschips

Es gibt vier unterschiedliche Bonuschips. Ein Spieler, der dem Gildemeister sechs gleiche Waren bringt, darf sich einen Bonuschip auswählen. Jeder Bonuschip zählt als ein Entwicklungspunkt bzw. als 20 Siegpunkte.

**3:1 tauschen** der Spieler darf beim Handel mit einem Handelszentrum (Aktion d) eine eigene Ware gegen drei Waren des Handelszentrums tauschen bzw. (zwei gegen sechs usw.). Alle anderen Regeln gelten aber weiter, er darf also nicht gleiche gegen gleiche tauschen.

**+1 Wegemarker** der Spieler bekommt zu Beginn jeder Runde - vor der Versteigerung - einen zufällig gezogenen Wegemarker umsonst aus der Reserve.

**2 Felder gehen** Die Kogge des Spielers muss auch für das zweite Feld einer Bewegung nichts zahlen. Erst das dritte Feld kostet einen Wegemarker oder eine Ware. Natürlich darf die Kogge auch nur ein Feld ziehen, sie muss nicht zwei Felder segeln.

**Geheimweg** Der Spieler hat in jedem Handelszentrum eine zusätzliche Bewegungsmöglichkeit. Der Spieler kann zum Feld mit dem Gildemeister ziehen. Die Wegemarker sind für diese Bewegung ohne Bedeutung. ABER diese Bewegung kostet eine Ware oder einen Wegemarker zusätzlich zu allen anderen Kosten.