

Einleitung

In den nicht so guten, alten Zeiten lauerten viele Gefahren auf einen Händler. Neben Räufern, viel zu hohen Zöllen, unzufriedenen Kunden und manch anderem Ärgernis, das uns auch heute nicht völlig fremd ist, waren die Handelsrouten nicht so sicher, wie wir es gewöhnt sind. Stürme, Piraten, mißgünstige Stadtherren, versandende Hafeneinfahrten, Kriege und andere Schicksalsschläge beeinflussten die Handelsrouten. Und so lagen Städte, die noch neulich kaum ein paar Tagesreisen entfernt waren, auf einmal an entgegengesetzten Enden der bekannten Welt. Das Spiel Kogge beschäftigt sich genau mit diesen Schwierigkeiten!

Kogge ist ein Spiel für zwei bis vier Spieler. Die Spieler versuchen, über das weit verzweigte Handelsnetz möglichst gewinnbringend Waren zu tauschen und Handelskontore zu errichten. Die sich ständig verändernden Handelsrouten zwischen den Städten erleichtern nicht gerade die Bedingungen, unter denen die Spieler um den Sieg als bester Händler der Ostsee kämpfen.

Spielmaterial

Spielplan: Der Spielplan zeigt die neun wichtigsten Handelszentren des Ostseeraumes im Mittelalter (numeriert von 0 bis 8), in der Mitte sind die Vorratsplätze für die Waren.

Jedes Handelszentrum, im folgenden auch Stadt oder einfach nur Feld genannt, ist gleich aufgebaut:



Bild einer Stadt, Stadtname, Nummer. Der farbige Hintergrund zeigt an, welche Ware in der Stadt produziert wird, (z. B. Nr. 3 Reval produziert Felle, orange).

Zwei Routenanzeiger (die Quadrate) auf die jeweils ein Pfeil zeigt. Auf diese Quadrate werden die Wegemarker gelegt, die angeben, wohin man von diesem Ort aus segeln kann.



Zwei Bauplätze für jeweils ein Handelskontor.

Zahlenchips (auch Wegemarker genannt): Spielsteine aus Pappe mit Zahlen von 0 bis 8. Sie haben verschiedene Funktionen, die noch genau erklärt werden. Verteilung:

6 x „8“ 7 x „7“ 8 x „6“

9 x „5“ 10 x „4“ 11 x „3“

12 x „2“ 13 x „1“ 14 x „0“

(Anmk.: Einige zusätzliche Spielsteine sind als Reserve beigelegt für eventuelle Verluste - sie werden im Spiel nicht benutzt)

Handelswaren: Holzklötzchen für die vier verschiedenen Waren in den Farben grau (Erz, 25 Stück), orange (Felle, 18 Stück), weiß (Salz, 10 Stück) und lila (Bernstein, 13 Stück).

In den Spielerfarben grün, gelb, blau und rot gibt es jeweils

- Eine Kogge (das Handelsschiff der damaligen Zeit)
- Vier Kontore (Holzhäuser)
- Zwei Raubmarker

Gildemeister: der große Holzspielstein.

Zugreihenfolgemarkers: Die Marker von 1 bis 4 zeigen an, wann ein Spieler am Zug ist.

Bonuschips: unter bestimmten Umständen erhält ein Spieler einen Bonuschip, der ihm eine besondere Fertigkeit verleiht, es gibt vier verschiedene Bonuschips, jeden zweimal.

Spielendemarkers

Außerdem eine Kurzregel für jeden Spieler, die die wichtigsten Punkte zusammenfaßt.

Spielvorbereitung

Auf jedes der neun Handelszentren werden drei Waren gelegt. Jedes Handelszentrum bietet nur einen Warentyp an, der an der Farbe des Feldes zu erkennen ist, beispielsweise werden auf Feld 4 (Riga) drei orange Waren gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechende Kogge, die Kontore und einen Raubmarker (der zweite wird zunächst beiseite gelegt).

Außerdem bekommt jeder Spieler noch

- neun Wegemarker in den Werten 0 bis 8
- zwei Erz (grau) und ein Fell (orange) als Anfangsfracht seiner Kogge (Die Waren, die eine Kogge transportiert, liegen vor den Spieler auf dem Tisch, nicht auf der Kogge oder dem Spielplan)

Die Spieler dürfen die Fracht ihrer Koggen und ihre Wegemarker geheim halten.

Die übrigen Wegemarker bilden den allgemeinen Vorrat. Daraus werden weitere Wegemarker gezogen, und zwar

- ein zufällig gezogener Wegemarker, auf dessen entsprechende Stadt der Gildemeister und der „Spielende“ Marker plaziert werden.
- neun Wegemarker in den Werten 0 bis 8 werden gemischt und jeweils einer in jeder Stadt auf eines der dafür vorgesehenen Quadrate gelegt. Der Wegemarker darf nicht von der Nummer der Stadt sein, in der er liegt. Anschließend werden aus dem Vorrat zufällig weitere neun Wegemarker gezogen und auf die neun freien Felder gelegt.

Der Wegemarker für den Gildemeister wird anschließend wieder zum Vorrat zurückgelegt.

Die Waren werden in vier Haufen, nach Farbe sortiert, in die Mitte des Spielplans gelegt, sie bilden den Vorrat.

Startaufstellung festlegen

Nun gründet jeder Spieler ein Kontor. Alle Spieler wählen geheim und gleichzeitig aus ihren neun Wegemarkern einen aus, in dieses Handelszentrum setzen sie ein eigenes Kontor. Anschließend wird der Wegemarker zum allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Sollten drei oder mehr Spieler dasselbe Feld wählen, müssen sie sich erneut entscheiden - in jedem Handelszentrum gibt es maximal zwei Kontore. Die betroffenen Spieler wählen auf gleiche Weise wie zuvor einen anderen Wegemarker, wobei der Wegemarker, der gerade zum Patt geführt hatte, nicht direkt erneut gewählt werden darf. Dieser Vorgang wird notfalls mehrfach wiederholt. Jeder Spieler hat jetzt nur noch acht Wegemarker. Alle Spieler setzen ihre Kogge nun in die Stadt, in der das eigene Kontor steht.

Bevor das Spiel beginnen kann, muß noch die erste Zugreihenfolge bestimmt werden. Der Spieler, dessen Kontor und Kogge in dem Handelszentrum mit der niedrigsten Nummer steht, zieht zuerst, er bekommt den Reihenfolgemarkers „1“. Der Spieler mit Kontor und Kogge im Handelszentrum mit der zweitniedrigsten Nummer erhält den Reihenfolgemarkers „2“ usw. Stehen zwei Spieler in einer Stadt, wird die Reihenfolge unter ihnen ausgelost.

Im weiteren Spielverlauf wird die Reihenfolge durch die Wegemarker bestimmt - es wird also nicht wie in anderen Spielen üblich reihum gespielt.

Überblick und Spielziel

Die Spieler planen die Routen ihrer Kogge, handeln mit Waren und Wegemarkern und versuchen, Kontore zu gründen und dem Gildemeister Waren abzuliefern. Die auf seiner Kogge transportierten Waren legt jeder Spieler vor sich auf den Tisch, nicht auf seine Kogge oder den Spielplan. Mit diesen Waren handeln bzw. bezahlen die Spieler, wenn sie ihre Aktionen ausführen.

Für jedes Kontor (auch das erste) und für jede Warenablieferung bei dem Gildemeister gibt es einen Entwicklungspunkt.

Der Spieler, der zuerst FÜNF Entwicklungspunkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Das Spiel endet aber spätestens, wenn der Gildemeister nach zwei Umläufen wieder sein Startfeld betritt oder überschreitet. Sollte dann niemand fünf Entwicklungspunkte haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Siegpunkte bringen neben Kontoren auch die Waren.

Spielablauf

- 1) Nachschub und Reihenfolge
- 2) Gildemeister versetzen
- 3) Spielerphase
 - A) Der Spieler bewegt seine Kogge.
 - B) Aktionen – mit unterschiedlichen Aktionen versuchen die Spieler, Entwicklungs- bzw. Siegpunkte zu erhalten und den Spielverlauf zu ihren Gunsten zu beeinflussen.

Die Phasen 1) und 3) werden jeweils in Spielerreihenfolge ausgeführt, bevor dann die nächste Phase für alle Spieler beginnt. Die Phase 2) führt nur der Startspieler aus.

1) Nachschub und Reihenfolge

Zuerst werden ACHT Wegemarkern aus dem Vorrat zufällig gezogen und in vier Gruppen á zwei neben der Karte platziert – dies sind die Wegemarkern, die die Spieler später während ihres Zuges kaufen können. Wegemarkern, die noch aus der letzten Runde dort liegen, werden zurück in den Vorrat gelegt. Die Anzahl der Wegemarkern ändert sich nicht durch die Anzahl der Mitspieler.

Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter wie durch die Reihenfolgemarkern vorgegeben, legt jeder Spieler OFFEN einen oder mehrere seiner Wegemarkern.

Die Wegemarkern haben zwei Funktionen: sie bestimmen,

- in welchen Handelszentren in dieser Runde Nachschub produziert wird und
- in welcher Reihenfolge die Spieler ziehen.

Für das Legen der Wegemarkern gilt folgende Beschränkung: niemand darf exakt die gleiche Auslage machen, die bereits ein anderer Spieler vorher gelegt hat. Hatte z. B. ein Spieler einen einzelnen „5er“ Wegemarkern gespielt, darf keiner der nachfolgenden Spieler auch einen einzelnen „5er“ Wegemarkern spielen, wohl aber einen „5er“ und einen „2er“ Wegemarkern zusammen oder auch einen „2er“ und „3er“.

Wer keinen Wegemarkern hat, muß das, wenn er am Zug ist, ansagen und wird übersprungen. Gleiches gilt für Spieler, die nur noch Wegemarkern in solcher Kombination haben, die schon gespielt wurde. Die gespielten Wegemarkern kommen anschließend in den Vorrat zurück.

Nachschub: Nachdem alle Spieler Wegemarkern gelegt haben, werden in jedes Handelszentrum, von dem ein Wegemarkern ausgewählt wurde, **pro Wegemarkern** zwei neue Waren aus dem Vorrat gelegt. Jede Stadt bietet nur einen Warentyp an, das ist auch an der Farbe des Stadtfeldes zu erkennen (grau, orange, lila, weiß). Die neuen Waren werden auf das Stadtsymbol gelegt.

Wurden mehrere Wegemarkern des selben Handelszentrums ausgelegt, werden auch für jeden Wegemarkern zwei Waren in dieses Handelszentrum gelegt.

Die Anzahl der Waren in einem Handelszentrum ist nicht beschränkt. Ist von einer Ware kein Spielstein mehr im Vorrat, können auch keine neuen Waren gelegt werden. Die Anzahl der Waren ist bewußt knapp gehalten. Falls nicht genügend Waren vorhanden sind, werden zuerst die Städte mit den höheren Zahlen bestückt - der Einfachheit halber fängt man immer mit der höchsten Zahl an und arbeitet sich abwärts.

Kontore: Werden neue Waren in ein Handelszentrum mit ein oder zwei Kontoren gelegt, erhält zunächst jedes Kontor eine Ware. Das Handelszentrum erhält entsprechend weniger Waren.

Beispiel: In der Planungsphase wurden zwei „3er“, drei „4er“ und ein „6er“ Wegemarkern gespielt. Auf 3 steht ein grünes Kontor und in 6 zwei Kontore, ein rotes und ein gelbes. Feld 6 erhält zwei lila Waren. Je eine Ware wird in das rote und gelbe Kontor gelegt. In Feld 4 werden sechs orange Waren gelegt und in Feld 3 insgesamt vier Waren (falls noch im Vorrat vorhanden), eine in das grüne Kontor und drei in das Handelszentrum.

Falls es zwei Kontore in einer Stadt aber nur noch eine Ware im Vorrat gibt, wird diese Ware in das Handelszentrum gelegt, die Kontore gehen leer aus.

Reihenfolge: Die zweite Funktion der Wegemarkern ist die Bestimmung der Zugreihenfolge. Der Spieler mit dem besten Gebot ist ab jetzt der Startspieler und erhält sofort den Reihenfolgemarkern „1“, der Spieler mit der zweitbesten Gebot erhält den Reihenfolgemarkern „2“ usw.

Der beste Gebot besteht aus zwei oder mehr GLEICHEN Wegemarkern. Jedes Gebot unterschiedlicher Wegemarkern wird durch ein Gebot gleicher Wegemarkern geschlagen, z.B. zwei „0er“ sind besser als ein „8er“ oder auch als ein „7er“ und ein „5er“. Ein höherwertiges Pärchen ist besser als ein niedrigeres (zwei „3er“ sind besser als zwei „2er“). Ein Drilling wiederum ist besser als ein Pärchen.

Bei Geboten NICHT GLEICHER Wegemarkern gewinnt das mit der höchsten Summe. Bei Gleichstand zieht der Spieler zuerst, der einen höherwertigen Wegemarkern gelegt hat. Eine Kombination aus „3er“ und ein „4er“ Wegemarkern ist also schlechter als ein einzelner „7er“. Ein „0er“ zählt immer etwas mehr als Null, ein „4er“ und ein „0er“ übertrifft einen einzelnen „4er“.

Alle gespielten Wegemarkern werden anschließend in den Vorrat gelegt. Wer keinen Wegemarkern spielen kann, zieht zuletzt.

Beispiel: Spieler A wählte einen „7er“ Marker, B einen „3er“ und einen „4er“, C einen „4er“ und D zwei „2er“ Marker. Auf Lübeck (7) werden zwei weiße

D	A	B	C
Waren gelegt, auf Riga (4) vier	Waren gelegt, auf Riga (4) vier	Waren gelegt, auf Riga (4) vier	Waren gelegt, auf Riga (4) vier
orangene Waren, auf Reval (3)	orangene Waren, auf Reval (3)	orangene Waren, auf Reval (3)	orangene Waren, auf Reval (3)
zwei orangene Waren und in Abo	zwei orangene Waren und in Abo	zwei orangene Waren und in Abo	zwei orangene Waren und in Abo
(2) vier graue Waren. D ist der	(2) vier graue Waren. D ist der	(2) vier graue Waren. D ist der	(2) vier graue Waren. D ist der
neue Startspieler, vor A, vor B,	neue Startspieler, vor A, vor B,	neue Startspieler, vor A, vor B,	neue Startspieler, vor A, vor B,
vor C.	vor C.	vor C.	vor C.

2) Gildemeister

Diesen Spielschritt führt nur der Startspieler aus. Er bewegt den Gildemeister im Uhrzeigersinn ein oder zwei Städte weiter, nach seinem eigenen Belieben. Felder, auf denen ein Raubmarker liegt, zählen dabei nicht mit und werden einfach übersprungen. Der Gildemeister bewegt sich über Land und daher anders als die Koggen, er zieht entsprechend der Zahlen, also von eins (Stockholm), zwei (Abo), nach drei (Reval) usw.

Anmerkung: Raubmarker werden in Städte gelegt, in denen ein Mitspieler einen Raub durchgeführt hat, vgl. Aktion 3f weiter unten.

In das Feld, in dem der Gildemeister anschließend steht, legt der Startspieler ZWEI neue Waren, aus dem Vorrat. Die Waren werden in diesem Fall immer auf das Stadtfeld gelegt, nicht in die Kontore!

Falls in dieser Phase der Gildemeister das Feld mit dem Marker „Spielende“ zum zweiten Mal betritt oder überschreitet, endet das Spiel sofort und es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

3) Spielerphase

Die Spielerphase unterteilt sich in zwei Abschnitte, zuerst die Bewegung, dann die Aktionen. Der Spieler muss zuerst die Bewegung durchführen!

3A) Bewegung

Zuerst muss sich die Kogge bewegen. In diesem Spiel bewegen sich die Koggen wie von den Wegemarkern vorgegeben. Liegen in einem Ort auf den Quadraten die Wegemarker „2“ und „5“ kann sich eine Kogge auf das Feld „2“ (Abo) oder „5“ (Danzig) bewegen. Die (räumliche) Entfernung ist dabei gleichgültig. Eine Kogge kann sich EIN Feld umsonst bewegen, für jedes weitere Feld muss der Spieler aber eine beliebige Ware zahlen ODER einen beliebigen Wegemarker (die Ware bzw. der Wegemarker kommen in die Reserve).

Es gibt keinerlei Beschränkung, weder für die Anzahl der Felder der Bewegung noch für die Anzahl der auf einer Kogge transportierten Waren. Ein Kogge darf auch stehenbleiben - allerdings darf sie in der Aktionsphase dann nicht handeln (Aktion D).

Verdeckte Wegemarker: Eine Kogge darf auch einen verdeckten Wegemarker benutzen. Allerdings darf der Spieler den Wegemarker vorher NICHT ansehen. Der Spieler verkündet, dass er die verdeckte Route benutzt, danach wird der Wegemarker aufgedeckt und die Kogge auf das Zielfeld gestellt. Der Spieler kann nicht auf die Bewegung verzichten.

Anmerkung: Verdeckte Wegemarker entstehen dadurch, dass die Spieler die Routen verändern, vgl. unten.

Müßte eine Kogge, (z.B. weil sie einen verdeckten Wegemarker ausprobiert hat), in ein Handelszentrum fahren, in dem ein eigener Raubmarker liegt, bleibt die Kogge in dem Feld stehen - ihre Bewegung ist damit beendet!

Waren und Kontore: Hat ein Spieler Waren in einem eigenen Kontor, kann er sie WÄHREND seiner Bewegung einsammeln. Auch wenn er nur durch das Feld zieht oder in dem Feld startet, kann er die Waren einsammeln und mitnehmen. Es ist nicht erlaubt, Waren von der Kogge in ein Kontor zu stellen.

Eine Kogge steht in Stralsund (Feld 6). Auf den Quadraten liegen eine „3“ und eine „7“. Der Spieler kann also nach 3 oder nach 7 ziehen oder stehen bleiben. Er entscheidet sich nach 3 Reval zu segeln. Dies ist das erste Feld seiner Bewegung und daher kostenlos. In Reval besitzt der Spieler ein Kontor, in dem zwei Waren liegen, er nimmt die beiden Waren auf seine Kogge. In Reval liegen auf den Quadraten eine „4“ und ein verdeckter Marker. Da der Spieler nicht nach Riga (4) darf (dort liegt ein Raubmarker von ihm) wählt er den verdeckten Marker. Er gibt eine Ware ab (jede Bewegung nach der ersten kostet ja eine Ware oder einen Wegemarker) und dreht den verdeckten Wegemarker um, er führt nach „6“ Stralsund. Die Kogge muss nun wieder nach Stralsund ziehen. Hier will der Spieler aber auf keinen Fall bleiben, er gibt also einen Wegemarker ab, um nun nach 7 Lübeck zu ziehen.

3B) Aktionen

Nach der Bewegung dürfen die Spieler an dem Ort, an dem sich ihre Kogge befindet, verschiedene Aktionen **in beliebiger Abfolge** durchführen. Jede Aktion darf in einer Spielrunde von jedem Spieler allerdings nur einmal benutzt werden. Die Aktionsphase eines Spielers endet aber sofort, wenn er die Aktion RAUB durchführt.

a) Kontor bauen

Um ein Kontor zu bauen, muß man

- genau die drei Waren abgeben, die es an diesem Ort nicht gibt, also z. B. in Danzig (5), einer Stadt die Bernstein produziert, muß man ein Erz, ein Fell und ein Salz an die Reserve abgeben.
- UND einen Wegemarker des Ortes abgeben (zurück in den Vorrat, in unserem Beispiel also einen „5er“ Wegemarker), bzw. zwei Wegemarker von diesem Ort, falls es dort schon ein Kontor gibt, egal wem es gehört.

Zur Erinnerung: Jedes Kontor bringt EINEN Entwicklungspunkt (auch das erste kostenlose Kontor).

In einer Stadt können nie mehr als zwei Kontore stehen.

b) Handel mit dem Gildemeister

Außer daß er das Spielende bestimmt und für Nachschub von Waren sorgt, hat der Gildemeister noch eine weitere Funktion: man kann mit ihm handeln. Steht die Kogge eines Spielers in der Handelsphase zusammen mit dem Gildemeister auf einem Feld, darf er mit ihm EINMAL tauschen, und zwar:

- Drei gleiche Wegemarker (z. B. drei 4er) gegen den zweiten Raubmarker (für jeden Spieler gibt es insgesamt maximal zwei Raubmarker).
- Der Gildemeister kauft größere Mengen Waren. Ein Spieler kann dem Gildemeister SECHS GLEICHE Waren verkaufen (also sechs Felle oder sechs Erz oder sechs Salz oder sechs Bernstein). Zur Belohnung bekommt der Spieler einen BONUSCHIP. Die abgelieferten Waren kommen zurück in den Vorrat. Jeder Bonuschip ist mit einer besonderen Fähigkeit verbunden, die dem Spieler ab jetzt bis zum Spielende uneingeschränkt zur Verfügung steht. Außerdem ist jeder Bonuschip EIN Entwicklungspunkt

wert. Der Spieler kann sich den Bonuschip aussuchen. Es gibt vier verschiedene Bonuschips, jeden aber nur zweimal.

- Eine Ware gegen einen Wegemarker gleicher Farbe oder
- Einen Wegemarker gegen eine Ware gleicher Farbe.

Ware/Wegemarker kann man mit dem Gildemeister nur eins zu eins tauschen. Man darf sich den Wegemarker aussuchen. Es muß aber immer die gleiche Farbe beibehalten werden, also z. B. lila Wegemarker gegen lila Ware. Ist der entsprechende Vorrat leer, kann dieser Tausch nicht vorgenommen werden.

c) Wegemarker kaufen

Ein Spieler kann während seines Zuges eine Gruppe von ZWEI Wegemarker kaufen. Sie kosten EINE beliebige Ware, die zurück in den Vorrat gelegt wird. Es stehen nur die vier Gruppen von Wegemarkern zur Verfügung, die am Beginn der Runde gezogen worden sind. Ein Spieler, der später an der Reihe ist, hat nur noch weniger Gruppen zur Auswahl, wenn Spieler vor ihm schon eingekauft haben. Es wird nicht während der Runde nachgezogen. Ein Spieler muss immer eine Gruppe kaufen – er kann nicht aus zwei Gruppen je einen Marker nehmen.

d) Waren eintauschen

Wichtig-> nur die Koggen dürfen diese Aktion durchführen, die sich diese Runde bewegt haben, die also in einer anderen Stadt stehen als zu Beginn des Zuges!!

Waren des Handelszentrums können gegen andersartige Waren (also NICHT Erz gegen Erz) der eigenen Kogge eingetauscht werden. Das Tauschverhältnis ist grundsätzlich eins zu zwei, d.h. für eine Ware bekommt man zwei Waren, für zwei vier usw.

Man kann mehrere Waren handeln. Aber es gibt nur EINE Tauschrunde.

Die eingetauschten Waren werden vor dem Spieler, also auf seiner Kogge, abgelegt, die abgegebenen Waren kommen auf das Handelszentrum. (Achtung: Dies ist der einzige Fall, bei dem Waren in das Handelszentrum gelegt werden, ansonsten wandern alle Waren in den Vorrat).

Ein Spieler darf freiwillig ein schlechteres Tauschverhältnis (1:1) wählen. Es findet nur ein Tausch statt.

Beispiel: In Reval (3) liegen sechs Erz (grau) und zwei Salz (weiß). Gelb kommt mit einer Kogge nach Reval, sie trägt vier Salz (weiß), zwei Felle (orange) und einen Bernstein (lila). Gelb kann z.B.

zwei Felle und ein Salz gegen -> sechs Erz

zwei Felle gegen -> vier Erz

zwei Felle gegen -> drei Erz und ein Salz

ein Bernstein -> ein Erz und ein Salz

ein Bernstein, ein Salz gegen -> vier Erz

Er kann nicht ein Salz gegen zwei Salz eintauschen.

Gelb entscheidet sich zwei Salz gegen vier Erz zu tauschen. Gelb hat nun vier Erz, zwei Felle, zwei Salz und einen Bernstein auf seiner Kogge. In Viborg liegen zwei Erz und vier Salz.

e) Handelsrouten verändern

Die Handelsrouten sind veränderbar. Man kann in einem Zug immer nur eine Route ändern und legt dann einen seiner eigenen Wegemarker auf eines der Quadrate der Stadt. Den ausgetauschten Wegemarker bekommt der Spieler.

Der neue Wegemarker wird zunächst verdeckt hingelegt, niemand darf ihn ansehen! Erst NACHDEM der Wegemarker benutzt worden ist, wird er aufgedeckt. Man darf nur offen liegende Wegemarker austauschen.

(Auch hier gilt: In ein Handelszentrum darf kein Wegemarker mit gleicher Zahl wie das Handelszentrum selbst gelegt werden, aber im Gegensatz zum Spielstart ist es erlaubt, dass beide Wegemarker in die gleiche Stadt führen).

Beispiel: Eine Kogge von Gelb steht in Reval (3). Die Routen führen nach Lübeck (7) und nach Riga (4). Das gefällt Gelb überhaupt nicht. Er legt einen „5er“ Marker verdeckt und bekommt den „7er“. Diese Route führt nun nach Danzig (5). Die Route nach Riga (4) ist natürlich nicht davon betroffen.

f) Raubüberfall

Mit Hilfe seines Raubmarkers kann der Spieler einen Raubüberfall in der Stadt verüben in der seine Kogge steht. Nach dem Überfall bleibt der Raubmarker am Ort des Geschehens, dort erwarten den Spieler ab jetzt einige Nachteile.

Je nach Gegebenheit und Belieben kann man

- **ENTWEDER** die Kogge eines (nicht mehrerer) Mitspielers überfallen, die sich natürlich auch gerade an diesem Ort aufhalten muß, und stiehlt die Hälfte (aufgerundet) deren transportierter Waren. Der Bestohlene teilt seine Waren in zwei gleiche große Haufen, anschließend wählt der Dieb einen dieser Haufen für sich aus, die andere Gruppe behält der Bestohlene. Die beiden Gruppen müssen ungefähr gleich gross sein, bei einer ungeraden Gruppe an Waren, hat eine Gruppe natürlich eine Ware mehr.
- **ODER** das Handelszentrum selbst überfallen und erhält ALLE dort liegenden Waren (auch die Waren in den Kontoren).

Nachteile: Die Kogge des Räubers darf dieses Handelszentrum (kenntlich durch den verbleibenden Raubmarker) NIE WIEDER betreten, auch nicht auf der Durchreise. Seine Kogge wird nach dem Überfall sofort (kostenlos) ein Feld fortbewegt (natürlich nur entlang der möglichen Routen), wobei die anderen Spieler entscheiden dürfen, wohin (falls sich die Mitspieler nicht einigen können, entscheidet der Spieler links von dem Dieb).

->Zusätzlich ist der Zug des Spielers sofort beendet.

Falls die Kogge eines Spielers ein Feld betreten will, in dem ein eigener Raub Marker liegt (über einen verdeckten Wegemarker), muss sie in dem vorigen Feld stehen bleiben. Dies beendet ihre Bewegung.

Zur Erinnerung: Der Gildemeister überspringt bei seiner Bewegung alle Städte mit Raubmarkern, d.h. jeder zusätzliche Raubmarker kann dazu beitragen, das Spiel früher zu beenden.

Weitere Regel: Handel untereinander

Die Spieler dürfen untereinander JEDERZEIT und beliebig Waren und Wegemarker handeln – wenn sie mit ihren Koggen im gleichen Feld stehen, zu jeder Bedingung, die von den beteiligten Spielern vereinbart wird. Auch Spieler, die nicht am Zug sind, dürfen miteinander handeln - natürlich nur, wenn beide Koggen in der gleichen Stadt stehen.

Waren, die sich noch in Kontoren befinden, können nicht gehandelt, ebensowenig Kontore selbst oder Bonuschips.

Spielziel und Spielende

Das Spiel kann auf zwei Weisen enden: Wenn ein Spieler die Siegbedingung erfüllt, endet das Spiel sofort (die anderen Spieler können ihre Runde nicht mehr beenden!) und der Spieler, der die Siegbedingung erfüllt, gewinnt, oder wenn der Gildemeister zum zweiten Mal an seinem Ausgangspunkt angekommen ist oder ihn überschreitet.

Siegbedingung ist es, FÜNF **Entwicklungspunkte** zu erreichen. Jedes Kontor (auch das kostenlose erste) zählt einen Entwicklungspunkt, jeder Verkauf von sechs gleichen Waren bei dem Gildemeister ebenfalls einen Entwicklungspunkt. Sobald ein Spieler, wenn er an der Reihe ist, FÜNF Punkte oder mehr erreicht, hat er das Spiel sofort gewonnen.

Es gibt pro Spieler nur vier Kontore, da das Spiel sofort endet, wenn ein Spieler, sein fünftes Kontor errichtet bzw. errichten würde - er hat dann fünf Entwicklungspunkte.

Das Spiel endet auch sofort, wenn der Gildemeister zweimal um die ganze Karte gezogen wurde. Wenn er in seiner Phase das Feld mit dem „Spielendemarker“ zum zweiten Mal erreicht oder überschreitet, wird die Runde NICHT zu Ende gespielt, und es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten wie folgt:

Siegpunkte (nur, falls kein Spieler 5 Entwicklungspunkte erreicht)

Jedes eigene Kontor	10 Siegpunkte
Jeder Bonuschip	20 Siegpunkte
Jeder unbenutzte Raubmarker	10 Siegpunkte.

Zusätzlich zählen die Waren, die ein Spieler auf seiner Kogge transportiert oder in seinen Kontoren lagert:

Salz (weiß)	7 Siegpunkte
Bernstein (lila)	5 Siegpunkte
Felle (orange)	3 Siegpunkte
Erz (grau)	1 Siegpunkt

Haben mehrere Spieler gleich viel Siegpunkte, endet das Spiel unentschieden.

© Andreas Steding 2003

Regelbearbeitung Ferdinand Köther

English Rules: Michael *Duisi* Duismann

Second Reading: Rick Heli

Die Schiffsmodelle mit freundlicher Genehmigung von Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D - 12313 Berlin.

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.

Für Fragen, Vorschläge, Kritik oder Varianten
kogge@mod-games.de
www.mod-games.de
Regelversion 1.1. November 2003

Zusatzregeln

Die Zusatzregeln verändern das Spiel in einigen Bereichen, es ist - wie zu erwarten - nicht unbedingt leichter. Die Spieler können sich vorher darauf einigen, nur manche oder alle Elemente zu übernehmen.

A. Steuern

Im Expertenspiel hat der Gildemeister noch eine weitere Funktion, nämlich Steuern einzutreiben. Nach der Bewegung des Gildemeisters zieht dieser auf seinem neuen Feld sofort Steuern ein:

- jede anwesende Kogge, muss eine Ware eigener Wahl zahlen. Später durchziehende oder dort landende Koggen sind nicht davon betroffen.
- alle in der Stadt liegenden, aber nicht auch dort produzierten Waren werden konfisziert und zurück in den Vorrat gelegt.

B. Handel mit Kontoren

Koggen können nun auch mit Kontoren handeln. Es können dabei nur Waren aus dem Kontor gehandelt werden und Wegemarker. Alle Waren, die an den Spieler mit dem Kontor gehen, müssen in das Kontor gelegt werden. Die Kogge muss natürlich in dem Feld mit dem Handelshaus stehen und der Besitzer des Kontors muss dem Handel zustimmen.

Zwei Kontore können nicht miteinander handeln.

C. Konflikte

Der Konflikt ist die Fortsetzung des Handels mit anderen Mitteln! Soll mit dieser Regel gespielt werden, müssen alle Spieler ihre Waren und Wegemarker verdeckt halten.

Nachdem ein Spieler seine Handelsphase beendet hat, können Konflikte entstehen:

In einem Handelszentrum mit zwei (oder mehr) Koggen kann der aktive Spieler einen Konflikt auslösen oder jeder andere Spieler, wenn er den Aktiven angreift. Konflikte finden grundsätzlich NACH der Aktionsphase des aktiven Spielers statt.

Bei einem Konflikt wählen beide Seiten geheim Wegemarker aus. Anschließend tauschen sie die Wegemarker aus. Derjenige Spieler, der Wegemarker mit einer besseren Kombination gewählt hat, gewinnt und darf sich DREI Waren von seinem Gegner wünschen. Hat der Gegner diese Waren nicht, erhält der Gewinner nichts, oder entsprechend weniger.

Bei der Berechnung der besseren Kombination gelten die gleichen Regeln wie bei der Bestimmung der Zugreihenfolge. Die höhere Summe gewinnt, aber ein Pärchen ist besser als einzelne Wegemarker usw.

Die ausgetauschten Wegemarker werden nicht abgelegt, sondern die Spieler behalten sie. Die übrigen Mitspieler erfahren nicht, welche Wegemarker getauscht wurden, sondern nur, wer gewonnen hat.

Der Sieger darf zusätzlich die Kogge des Verlierers ein Feld weiterbewegen (entlang der durch die Wegemarker erlaubten Handelsrouten).

Beispiel: Gelb steht mit einer Kogge und vier Waren in Stralsund. Blau kommt mit einer Kogge und sieben Waren hinzu. Blau tauscht eine Ware gegen zwei Bernstein. Dies gefällt Gelb überhaupt nicht, aber die beiden können sich nicht auf einen friedlichen Tausch einigen. Blau möchte zwar keinen Konflikt, aber Gelb entscheidet sich dafür.

Blau wählt geheim zwei Wegemarker, ein „8“ und ein „4“, Gelb wählt zweimal die „5“. Gelb gewinnt also und wünscht sich von Blau zwei Bernstein und ein Fell. Blau hat (natürlich) zwei Bernstein, aber kein Fell. Gelb erhält also nur zwei Bernstein. Beide Spieler behalten die vom Gegner bekommenen Wegemarker.

D. Memory

In der Memory Variante sind ALLE Wegemarker auf dem Spielplan verdeckt. Zu Beginn des Spieles werden die Wegemarker verdeckt auf den Spielplan gelegt (dadurch kann es passieren, dass es Wegemarker gibt, die an den gleichen Ort zurückführen).

Wie im normalen Spiel wählt jeder Spieler einen Startort aus - der Spieler darf an diesem Ort die Wegemarker ansehen und, wenn er will, einen Wegemarker gegen einen eigenen Wegemarker austauschen. Jeder Spieler bekommt zwei Erz und zwei Felle als Startfracht.

Während der Bewegung zeigt ein Spieler auf einen Wegemarker, dreht ihn um, bewegt seine Kogge und verdeckt den Wegemarker anschließend wieder.

Regeländerung: Ein Spieler darf auch einen verdeckten Wegemarker austauschen.

Ein Spieler darf als zusätzliche Aktion einen Wegemarker oder eine Ware ausgeben (die zurück in die Reserve kommen), um die beiden (verdeckten!) Wegemarker in dem Feld mit seiner Kogge anzusehen (die anderen Spieler sehen nichts davon).