

Kurzregeln



1. Nachschub und Zugreihenfolge

- Die alten Wegemarker aus der letzten Runde entfernen
- 8 neue Wegemarker aus der Reserve ziehen (4x2)
- In Zugreihenfolge bieten die Spieler Wegemarker
- Je zwei Waren pro Wegemarker in den entsprechenden Ort, zuerst in die Handelshäuser
- 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. Spieler in Reihenfolge

Der erste Spieler führt Phase a. und b. durch, dann der nächste Spieler Phase a. und b. usw.

a. Bewegung der Kogge

- die Kogge darf sich nur über die zwei Wegemarker in ihrem Feld bewegen
- die erste bewegung ist umsonst, jede weitere kostet einen Wegemarker oder eine Ware
- verdeckte Wegemarker dürfen benutzt werden - dies muss aber vor dem Umdrehen erklärt werden
- unterwegs können die Koggen Waren aus eigenen Handelshäusern aufnehmen

b. Aktionen

in beliebiger Reihenfolge, aber jede Aktion darf nur einmal durchgeführt werden

- ein Handelshaus bauen*, Kosten: je eine Ware die an dem Ort nicht produziert wird, und eine Wegemarker von dem Ort (zwei Wegemarker für das zweite handelshaus)
- Handel mit dem Gildemeister* - falls die Kogge im gleichen Feld mit ihm steht
 - drei gleiche Wegemarker gegen den zweiten Raubmarker tauschen ODER
 - sechs gleiche Waren gegen einen Bonusmarker tauschen ODER
 - eine Ware gegen einen Wegemarker der gleichen farbe tauschen (oder umgekehrt)
- Wegemarker kaufen*: eines der ausliegende Paare für eine beliebige Ware kaufen
- Handel mit der Stadt*, jeweils eine Ware gegen zwei (andere) Waren aus dem Handelszentrum tauschen
- Handelsroute ändern*: einen offen liegenden Wegemarker gegen einen eigenen Wegemarker tauschen, der wird verdeckt hingelegt
- 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
 - die Hälfte der Waren eines Mitspielers stehlen, von dem eine Kogge im gleichen Feld steht ODER
 - alle Waren einer Stadt (auch aus den Handelshäusern) stehlen



Spielende

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

jedes eigene Kontor 10 Siegpunkte
jede Bonusmarker 20 Siegpunkte
jeder unbenutzte eigene Raubmarker 10 Siegpunkte

Zusätzlich zählen die Waren eines Spielers auf seiner Kogge oder in seinen Kontoren:

Salz (weiss) 7 Siegpunkte
Felle (braun) 3 Siegpunkte
Bernstein (lila) 5 Siegpunkte
Ertz (grau) 1 Siegpunkt

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.

Bonus

3:1
Tausch
trade

Der Spieler darf beim Handel mit einem Handelszentrum (Aktion 3.b.4) eine eigene Ware gegen drei Waren des Handelszentrum tauschen bzw. (zwei gegen sechs usw.). Alle anderen Regeln gelten aber weiter.

Bonus

+1
Wegemarker
rousemarker

Der Spieler bekommt zu Beginn jeder Runde (vor der Versteigerung) einen zufällig gezogenen Wegemarker umsonst aus der Reserve.

Bonus

2 Felder gehen
move 2 spaces

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 gehen.

Bonus

Geheimweg
secret passage

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