

Vejen

ein strategisches Handelsspiel für 2–4 Spieler

ab 14 Jahren, von Kai Starck & Thomas Nielsen

Als mittelalterliche Händler kaufen die Spieler Waren und liefern sie mit ihrem Ochsenkarren über Wege (dänisch: Vejen, gesprochen „Vaien“) in andere Orte. Der „Ochsenweg“ – eine der damaligen Haupthandelsrouten – verbindet Dänemark und Deutschland, dadurch müssen die Spieler den Geldkurs der dänischen Krone und des deutschen Talers im Auge behalten. Der Weg zum Sieg führt über den richtigen Zeitpunkt, Waren zu kaufen und gewinnbringend wieder zu verkaufen. Mit Ausbauten für die Transport- und Warenkapazitäten, Veredlung bestimmter Waren und mit clever aufgenommenen Krediten lassen sich die Siegchancen erhöhen. Aber das machen die lieben Mitspieler natürlich auch ... Wer am Spielende am meisten Geld erwirtschaften konnte, gewinnt!

Spielmaterial



Spielvorbereitung

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Ungefähr in der Mitte des Spielplans verläuft horizontal die Grenze zwischen Dänemark und Deutschland.
2. Der Aufbau der **Ereignisleiste** am rechten Rand wird auf Seite 3 beschrieben.
3. Legt **Waren, Münzen** und die **Pestmarker** sortiert und griffbereit neben den Spielplan.

4. Die **Edlen Waren** werden zu zwei Stapeln sortiert (Nahrung und Werkzeug), jeweils gemischt und hier getrennt voneinander abgelegt.

5. Die beiden **Währungsmarker** legt ihr bei der Dänischen Krone auf 1 und beim Deutschen Taler auf 1.

6. Zieht zufällig 2 Wertungskarten und legt sie links neben dem Spielplan ab. Auf den Wertungskarten stehen Ziele, für deren Erreichen es **am Spielende** Münzen gibt. Die übrigen Wertungskarten legt ihr in die Schachtel zurück.

7. Mischt die **Bonuskarten** und legt sie als verdeckten Stapel unten links auf den Spielplan. Die obersten 2 **Bonuskarten** werden offen neben dem Stapel abgelegt.

8. Alle **Kontorkarten** werden offen neben den Spielplan gelegt.



9. Jeder Spieler wählt verdeckt ein **Tableau** und erhält dazu **sämtliches Spielmaterial in einer Farbe** (4x **Kontor**, **Schiff**, **Mühle**, **Ausbauplättchen** Karren (2x) und Speichenrad (1x), **Kreditmarker** (3x), **Spielfigur** und **Bewegungsmarker**). Siehe „Die Spielertableaus“ auf Seite 3.
10. **Spielfigur** und ein **Kontor** werden auf dem Startort des Spielers auf dem Spielplan eingesetzt. Der Startort steht oben links auf dem Tableau. Bei Partien mit 2 oder 3 Spielern werden auf die unbesetzten Startorte Kontore der nicht mitspielenden Farbe(n) gesetzt.
11. Bestimmt vor der ersten Runde einen **Startspieler**. Er legt den **Startspielermarker** vor sich ab – der Marker wird vor jeder Runde im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.

Ereignisleiste

1. Rechts neben dem Spielplan werden übereinander **12 Ereigniskarten** ausgelegt.
Zieht zunächst eine der beiden Ereigniskarten „**Start**“ und legt die Karte offen neben das Wort „Start“. Legt dann eine der beiden Ereigniskarten „**Finish**“ offen neben das Wort „Finish“.
Die restlichen Ereigniskarten werden nach den Kartenrückseiten **A, B, C, D** und **E** sortiert und die einzelnen Stapel verdeckt gemischt. Danach zieht ihr zufällig 2 Karten pro Buchstaben und legt sie verdeckt an die Zahlen von 2-11. Die Ereigniskarten müssen dann wie folgt rechts neben dem Spielplan liegen:

1 = Start, 2 = A, 3 = A, 4 = B, 5 = B, 6 = C, 7 = C, 8 = D, 9 = D, 10 = E, 11 = E, 12 = Finish

Die restlichen Ereigniskarten werden verdeckt in die Schachtel zurückgelegt.

2. Bei Spielbeginn wird der **Ereignismarker** auf die Ereigniskarte „Start“ gestellt und die zweite Ereigniskarte aufgedeckt.

Die Spielertableaus

1. Jeder Spieler erhält **2 Münzen** der Währung des Landes, in dem er startet, und legt sie sichtbar in den entsprechenden Bereich auf seinem Tableau (**A**).
2. Der Bewegungsmarker wird auf die Bewegungsleiste auf Feld 3 gelegt (**B**).
3. Außerdem legt ihr jeweils auf ihre Felder:
(C) die **Ausbauplättchen Karren** (klein und groß) und **Speichenrad** – mit der grauen Seite nach oben
(D) die **3 restlichen Kontore**, die **Mühle** und das **Schiff**
(E) die **3 Kreditmarker**



Waren und Wahrung

Waren konnen in Orten **gekauft und verkauft** werden. Man kann in jedem Ort nur die dort abgebildeten Waren kaufen. Sie werden benotigt, um Gebaude zu bauen und Ausbauplattchen zu kaufen. Sie werden immer erst ins Warenlager gelegt. **Nur in einem Ort mit eigenem Kontor** konnen Waren vom Warenlager **auf eine Kontorkarte verladen** werden, um sie spater zu **verkaufen**.

Wahrungen sind in Danemark die **Krone** (👑) und in Deutschland der **Taler (DT)**.

Spielablauf

Ein Spiel geht uber 12 Runden mit jeweils 4 Phasen, die immer dem gleichen Ablauf folgen:

1. Phase: Ereignis (alle Spieler gemeinsam)
2. Phase: Einkommen (gemeinsam)
3. Phase: Aktion (Spieler einzeln nacheinander)
4. Phase: Rundenende (gemeinsam)

Nach der 12. Runde erfolgt die Schlusswertung.

Die ersten beiden Phasen und die vierte fuhren alle Spieler gemeinsam durch. Die dritte Phase (Aktion) fuhren die Spieler einzeln nacheinander durch, wobei jeder Spieler immer eine Aktion durchfuhrt und dann der nachste Spieler an der Reihe ist.

1. Phase: Ereignis

Am Anfang einer Runde wird der Ereignismarker auf die nachste Ereigniskarte gestellt (auer in der 1. Runde, dort bleibt der Marker auf der Startkarte stehen) und markiert damit das Ereignis fur die aktuelle Runde.

Die linke Spalte der Ereigniskarte beeinflusst immer den aktuellen Kurs der Wahrungen, der sofort mit den Wahrungsmarkern verandert wird. Die Kurse konnen nur die Werte 1, 2 oder 3 annehmen.

Die rechte Spalte zeigt das Ereignis dieser Runde.



Ereignisse mit einer grunen Sanduhr werden sofort zu Beginn der Runde ausgefuhrt,



Ereignisse mit einer orangen Sanduhr gelten fur die gesamte Runde und



Ereignisse mit einer roten Sanduhr werden am Ende der Runde ausgefuhrt.

Beispiel: Der Kurs der Krone wird auf 2 festgelegt.



Der Ort Tonning darf wahrend dieser Runde nicht bereist werden.

Nun wird noch die Ereigniskarte fur die nachste Runde aufgedeckt. Dadurch wissen die Spieler bereits jetzt, welches Ereignis in der nachsten Runde auf sie zukommt, und konnen dementsprechend vorausplanen.

Fur die Bewertung der Ereigniskarten zahlen Waren aus dem Warenlager **und** von den Kontorkarten.

Auf Seite 12 findet ihr eine ubersicht aller Ereigniskarten und ihrer konkreten Auswirkungen.

2. Phase: Einkommen

Alle Spieler erhalten gleichzeitig Bewegungspunkte und Waren.

Bewegungspunkte: entsprechend der Qualitat ihres Karrens. Die Punkte werden auf der Bewegungsleiste eingestellt und stehen den Spielern in dieser Runde zum Reisen zur Verfugung. Aus der vorigen Runde konnen keine Bewegungspunkte ubernommen werden, am Ende jeder Runde werden die Bewegungspunkte also immer auf den Wert 0 gesetzt.

Standard-Karren = 3 Bewegungspunkte



1. Ausbau =

5 Bewegungspunkte (Erhöhung der Warenkapazität im Warenlager auf 7)



2. Ausbau = 7 Bewegungspunkte (Erhöhung der Warenkapazität im Warenlager auf 9)

Waren: Danach erhalten alle Spieler 1 Ware pro eigenem Kontor auf dem Spielplan entsprechend der abgebildeten Ware (z. B. 1 Fisch für ein Kontor in Flensburg und 1 Holz für ein Kontor in Neumünster). Die Waren werden in das Warenlager auf dem Tableau gelegt. Dort dürfen normalerweise maximal 5 Waren liegen - die Warenkapazität kann aber durch den Kauf eines oder beider Ausbauplättchen „Karren“ auf 7 bzw. 9 Waren erhöht werden (s. Seite 9). Reicht die Kapazität nicht aus, muss der Spieler entsprechend beliebige Waren abgeben bzw. auf einige Waren verzichten.

Kolding: Der Spieler erhält die oberste Bonuskarte vom verdeckten Stapel (keine der offen liegenden Bonuskarten).

Lübeck: Der Spieler darf zwischen den abgebildeten Ressourcen wählen.

Beispiel: Bernd bezahlt das kleine Ausbauplättchen „Karren“ mit den dort abgebildeten Waren aus seinem Warenlager und dreht es auf die Vorderseite. Er darf dadurch bei Rundenbeginn 5 Bewegungspunkte auf seiner Bewegungsleiste einstellen (ohne Karrenausbau standen ihm pro Runde nur 3 Bewegungspunkte zur Verfügung). Außerdem hat sein Warenlager nun eine Kapazität von 7.



3. Phase: Aktion

Der Startspieler wählt eine der sechs Aktionen und führt sie beliebig oft aus. Danach ist der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) an der Reihe. Reisen mit der eigenen Spielfigur von Stadt zu Stadt gilt nicht als Aktion und kann beliebig im eigenen Zug vor oder nach der Aktion durchgeführt werden, solange der Spieler ausreichend Bewegungspunkte hat.

Möchte oder kann ein Spieler keine Aktion mehr ausführen, passt er und legt seine Spielfigur hin, um dies anzuzeigen. Wenn ein Spieler passt, dürfen die anderen Spieler reihum nacheinander so lange weiterspielen, bis sie auch keine weiteren Aktionen ausführen können oder möchten. Danach ist die Aktionsphase vorbei. Wer einmal gepasst hat, kann in dieser Runde nicht mehr einsteigen.

Sechs Aktionen

- A. Kaufen
- B. Verladen
- C. Veredeln (nur mit )
- D. Verkaufen
- E. Bauen
- F. Ausbauen/Aktivieren

Tipp: Es ist erlaubt, die ausgewählte Aktion mehrmals in einem Zug durchzuführen.

Reisen (keine Aktion)

Der Spieler kann von einem Ort zu einem anderen Ort reisen. Die Zahlen auf den Wegen geben dabei die Bewegungskosten an, die der Spieler für die Reise ausgeben muss.



Beispiel: Bernd möchte von Schleswig nach Flensburg reisen.
Kosten: 2 Bewegungspunkte



Beispiel: Bernd möchte von Segeberg nach Rendsburg reisen.
Kosten: 5 Bewegungspunkte

Segeberg >> Neumünster = 2
Neumünster >> Plön = 2
Plön >> Rendsburg = 1
= 5 Bewegungspunkte

Der Bewegungsmarker wird um die ausgegebenen Schritte auf seiner Leiste nach links gesetzt. Liegt er auf der 1 und der Spieler benötigt 2 Bewegungspunkte zur Weiterreise, kann der Spieler nicht mehr reisen. Liegt er auf der 0, kann der Spieler in dieser Runde nicht mehr reisen. Am Ende der Runde verfallen die Bewegungspunkte.

Tip: Durch den Kauf des kleinen bzw. großen Karrens können die Bewegungspunkte auf 5 bzw. 7 je Runde erhöht werden.



Mit einem Schiff können auch die **Wasserwege** genutzt werden. Sie sind beim Schiff (s. Seite 10) genauer erklärt.

Aktion A: Kaufen

In jedem Ort können die Spieler nur die Ware(n) kaufen, die in der Mitte auf dem Ortsfeld abgebildet ist (sind). Der aktuelle Preis für die Ware ist abhängig vom aktuellen Geldkurs des betreffenden Landes. In dänischen Orten können die Spieler ausschließlich mit Kronen bezahlen, in deutschen Orten ausschließlich mit Talern.

Der Spieler gibt die geforderte Anzahl Münzen ab, erhält die in dem Ort abgebildete Ware und legt sie in sein Warenlager.



In den Orten Kolding, Rendsburg und Tönning können keine Waren gekauft werden. In Rendsburg und Tönning erhält der Spieler (unabhängig vom Geldkurs) bei Abgabe von **1 beliebigen Ware** und **1 Krone oder 1 Taler** eine Bonuskarte. Nur in diesen beiden Orten kann mit Kronen und Talern bezahlt werden, da diese Orte im Grenzgebiet liegen. In Kolding richtet sich der Preis einer Bonuskarte wie beim Warenkauf nach dem Kurs der Dänischen Krone. Beim Kauf einer Bonuskarte kann zwischen den beiden offen liegenden **Bonuskarten** und der obersten Karte vom verdeckten Bonuskartenstapel gewählt werden.



In Hamburg, Lübeck und København können die Spieler 2 bzw. 3 gleiche oder verschiedene Waren kaufen, aber alle Waren müssen bezahlt werden.

Aktion B: Verladen

Steht ein Spieler in einem Ort mit einem eigenen Kontor (zum Bauen von Kontoren s. Seite 10), kann er die Aktion *Verladen* wählen. Er nimmt aus seinem Warenlager **eine beliebige Ware** (oder maximal zwei, wenn er bereits das Ausbauplättchen „Speichenrad“ gekauft hat, s. Seite 9) und legt sie auf seine Kontorkarte dieses Ortes auf seinem Tableau. Die Ware(n) auf seiner Kontorkarte kann der Spieler später mit der Aktion *Verkaufen* in einem anderen Ort zu Geld machen.

Auf jeder Kontorkarte darf max. 1 Ware liegen, solange der Spieler nicht das Ausbauplättchen „Speichenrad“ gekauft hat. Mit dem Ausbauplättchen erhöht sich diese Kapazität auf 2 Waren.

Beispiel: Bernd steht in Lübeck und hat dort ein Kontor. Er nimmt 1 Weizen aus seinem Warenlager und legt es auf seine Kontorkarte Lübeck. Hätte er schon das Ausbauplättchen „Speichenrad“ gekauft, könnte er zusätzlich zu dem Weizen eine weitere Ware als eine Aktion auf die Kontorkarte Lübeck legen. Später steht Bernd in Flensburg, besitzt dort aber kein Kontor (und hat deshalb auch keine Kontorkarte Flensburg) und kann deshalb hier keine Ware verladen.

Aktion C: Veredeln

Sobald ein Spieler seine Mühle gebaut hat (s. Seite 10), kann er die Aktion Veredeln nutzen, und zwar in jedem beliebigen Ort. Der Spieler gibt folgende Waren ab und erhält dafür 1 Edle Ware:

1 Fisch + 1 Weizen = 1 Nahrung

2 von den 3 Waren Torf, Eisen und Holz = 1 Werkzeug

Der Spieler muss immer 2 unterschiedliche Waren abgeben, um 1 Werkzeug zu erhalten.

Edle Waren können auf zwei unterschiedliche Arten genutzt werden:

- zum Bauen von Gebäuden oder zum Kauf eines Ausbauplättchens (s. Seite 9 unter „Gebäude, Karren und Speichenrad“)
- zum Verkaufen.



Wenn sich ein Spieler für das Verkaufen entscheidet, verlädt er die Ware bei Gelegenheit auf eine Kontorkarte. Er darf jederzeit den Bonus auf der Rückseite seiner Edlen Waren anschauen. Sobald der Spieler die Edle Ware verkauft, erhält er zusätzlich zum Verkaufserlös den Bonus auf der Rückseite des Plättchens. Danach wird sie zurück unter den entsprechenden Stapel gelegt.

Wird die Edle Ware zum Bauen/Ausbauen eingesetzt, bekommt der Spieler den Bonus nicht.

WICHTIG: Edle Waren zählen beim Verladen und im Warenlager wie eine normale Ware. Ihre Plättchen werden wieder unter den jeweiligen Stapel gelegt, sobald die Edlen Waren verkauft bzw. zum Bauen oder Entwickeln benutzt wurden.

Die Edlen Waren haben folgende Boni:

Edle Ware	Bonus	Bedeutung	Anzahl
		Nimm dir 6 Kronen und/oder Taler aus dem Vorrat	3
		Nimm dir 2 Bonuskarten vom verdeckten Stapel	2
		Nimm dir eine Edle Ware „Werkzeug“	2
		Nimm dir 6 Kronen und/oder Taler aus dem Vorrat	3
		Nimm dir 2 Bonuskarten vom verdeckten Stapel	2
		Nimm dir eine Edle Ware „Nahrung“	2

Aktion D: Verkaufen

Der Spieler legt seine Waren von einer seiner Kontorkarten in den allgemeinen Vorrat zurück. Hat der Spieler mehrere Waren auf seinen Kontorkarten, darf er auch mehrere Waren abgeben (also mehrmals die Aktion „Verkaufen“ ausführen). Wie viel der Spieler für diesen Verkauf bekommt, ist abhängig von

- dem aktuellen Geldkurs des Landes, in dem die Ware verkauft wird,
- der zurückgelegten Strecke (vom Ort der Kontorkarte bis zum aktuellen Ort) und
- der Anzahl der Waren.

Der Erlös wird wie folgt berechnet:

$$(\text{Geldkurs} + \text{Entfernung}) \times \text{Warenanzahl} = \text{Münzen (Kronen oder Taler)}$$

Es dürfen nur Waren von den Kontorkarten verkauft werden. Waren im Warenlager sind ausschließlich für das Bauen und den Ausbau von Gebäuden, Karren und Speichenrad oder zum späteren Verladen geeignet!

Für die **Entfernung** vom Ort, an dem die Ware verladen wurde (= Kontorkarten), bis zum Verkaufsort ermittelt man die kürzeste Strecke zwischen diesen beiden Orten. Jeder Weg zwischen zwei Orten zählt hierbei 1, unabhängig von der Anzahl an Bewegungspunkten, die für eine entsprechende Reise bezahlt werden muss. Es wird immer der kürzeste Landweg berechnet (Wasserwege werden nicht beachtet). Sollte eine Stadt durch eine Ereigniskarte gesperrt sein, muss diese Stadt umgangen werden.

Ein Spieler kann auch von mehreren Kontorkarten gleichzeitig verkaufen. Dazu wird von jeder Ware der Wert getrennt bestimmt.



Beispiel 1: Bernd steht in Flensburg und verkauft 1 Ware von seiner Åbenrå-Kontorkarte. Der aktuelle Wert der Krone beträgt 2.

Die Entfernung von Åbenrå nach Flensburg beträgt 2 Wege.

Erlös: $(2+2) \times 1 = 4$ Kronen

Beispiel 2: Bernd steht in Kiel und verkauft 2 Waren von seiner Ribe-Kontorkarte.

Der aktuelle Wert des Talers beträgt 1.

Die Entfernung von Ribe nach Kiel beträgt 5.

Erlös: $(1+5) \times 2 = 12$ Taler

WICHTIG: Sobald ein Spieler Waren an einem Ort verkauft, in dem bereits das Kontor eines Mitspielers steht, erhält der Besitzer des Kontors 1 Krone bzw. Taler (je nach Lage des Ortes) vom verkaufenden Spieler. Stehen dort mehrere Kontore, müssen alle Spieler dieser Kontore eine Münze bekommen.

Waren dürfen nie an dem Ort verkauft werden, an dem sie gekauft wurden. Zwischen Kauf und Verkauf muss mindestens eine Reise erfolgen.

In Tönning, Rendsburg, København und Hamburg können keine Waren verkauft werden!

Der aktive Spieler darf neben Reisen auch Kredite aufnehmen (1x pro Runde), Bonuskarten spielen und Ereigniskarten erfüllen, ohne dass dies als Aktion zählt (s. Seite 9-12).

Aktion E: Bauen

Um Gebäude (Kontor, Schiff, Mühle) zu bauen, muss der Spieler Waren aus seinem Warenlager und/oder von den Kontorkarten abgeben. Näheres dazu unter „Gebäude, Karren und Speichenrad“ auf Seite 9.

Aktion F: Ausbauen/Aktivieren

Um Ausbauplättchen (Karren, Speichenrad) zu aktivieren, muss der Spieler Waren aus seinem Warenlager und/oder von den Kontorkarten abgeben. Näheres dazu unter „Gebäude, Karren und Speichenrad“ auf Seite 9.

4. Phase: Rundenende

Am Ende einer Runde findet ein Ereignis statt, wenn die aktuelle Ereigniskarte das Symbol  zeigt.

Der Startspielermarker wird im Uhrzeigersinn weitergegeben. Die Bewegungspunkte auf den Tableaus werden auf 0 gesetzt. Dann startet die nächste Runde. Am Ende der 12. Runde endet das Spiel mit der Schlusswertung.



Spielende

Nach der 12. Runde endet das Spiel. Die Spieler überprüfen, ob sie die Bedingungen der Wertungskarten erfüllen. Für das Erfüllen der Bedingung(en) erhält jeder betreffende Spieler den auf der entsprechenden Karte stehenden Betrag an Münzen. Sollten Kredite jetzt nicht beglichen sein, zahlen die Spieler die Strafe von 10 Münzen pro Kredit.

Nun zählen die Spieler all ihr Geld zusammen.

Beispiel:

Bernd hat bei Spielende 23 Taler und 19 Kronen in bar. Er hat eine der beiden Wertungskarten erfüllt (= 15 Münzen). Außerdem hat Bernd einen Kredit nicht beglichen (Die Strafe dafür: 10 Münzen).

Daraus ergibt sich folgende Summe:

23 Taler + 19 Kronen =	42 Münzen
1 Wertungskarte =	15 Münzen
1 offener Kredit =	- 10 Münzen
Gesamt =	47 Münzen

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtvermögen gewinnt das Spiel. Bei einem Unentschieden gewinnt derjenige unter den Beteiligten, der mehr Gebäude gebaut hat. Besteht weiterhin ein Unentschieden, zählt die Anzahl aktivierter Ausbauplättchen, dann, wer mehr Edle Waren auf seinem Tableau hat, danach, wer mehr normale Waren auf seinem Tableau hat. Besteht das Unentschieden weiter, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

Kredite

Kredit aufnehmen

Der aktive Spieler darf jederzeit einen Kredit aufnehmen, insgesamt im Spielverlauf 3-mal, allerdings pro Runde nur 1-mal. Dies wird nicht als Aktion gezählt. Dazu legt er einen Kreditmarker von seinem Tableau auf ein beliebiges der 5 großen Warenfelder der Kredit-Tabelle und nimmt sich 1 Stück dieser Ware aus dem Vorrat.



Kredit begleichen

Um den Kredit zu begleichen, muss der Spieler **bei Spielende** die im zugehörigen unteren Bereich der Tabelle abgebildeten Waren vom Warenlager oder von seinen Kontorkarten zurückzahlen. Danach wird der Kreditmarker vom Spielplan genommen.

Strafe bezahlen

Kann ein Spieler seine Kredite bei Spielende nicht begleichen, wird ihm bei der Endwertung eine Strafe von 10 Münzen pro nicht zurückgezahltem Kredit abgezogen.

Beispiel: Bernd nimmt einen Kredit von 1 Weizen auf und legt einen Kreditmarker auf das Weizen-Feld. Bei Spielende hat er 1 Weizen im Warenlager und 1 Weizen auf einer Kontorkarte (weil er es nicht verkauft hat). Mit diesen beiden Waren Weizen zahlt er den Kredit zurück und muss für diesen Kredit keine Strafe bezahlen.

Gebäude, Karren und Speichenrad

Der aktive Spieler gibt Waren ab (aus dem Warenlager und/oder von den Kontorkarten), um Gebäude zu bauen bzw. Karren oder Speichenrad zu aktivieren. Die benötigten Waren können die Spieler auf ihrem Tableau ablesen. Jeder Bau eines Gebäudes und die Aktivierung von Karren bzw. Speichenrad verschaffen dem Spieler bestimmte Vorteile.

Gebäude können die Spieler nur am aktuellen Standort ihrer Spielfigur bauen. Außerdem können Kontore, Schiffe und Mühlen nur in den Orten gebaut werden, in denen der entsprechende Bauplatz abgebildet und noch nicht belegt ist (in Spielrunden mit 2 und 3 Spielern können nicht alle Orte bebaut werden, einige sind mit „3+“ und „4“ markiert. Dies bedeutet, dass man sie nur in einer Partie mit 3 bzw. 4 Spielern bebauen darf).

Gekaufte Karren und das Speichenrad werden auf die Vorderseite gedreht.

WICHTIG: Kontore, Schiff, Mühle und Speichenrad können in beliebiger Reihenfolge gebaut bzw. gekauft werden. Bei den Karren muss jedoch zunächst das kleine Plättchen gekauft werden und danach das große.

Bauen

Kontor

(+ Kontorkarte)



Anzahl: 4
(1 Start-Kontor + 3 weitere)

Wirkung

Der Spieler erhält die dazugehörige **Kontorkarte** aus der Auslage und legt sie dort auf sein Tableau, wo vorher das Kontor stand. Ab sofort kann der Spieler an diesem Ort Waren aus dem Warenlager auf die Kontorkarte verladen, um sie anschließend woanders zu verkaufen. Für die Startorte Heide, Husum, Plön und Schleswig gibt es keine Kontorkarten. Sie sind jeweils auf ihrem Tableau aufgedruckt.

Für jedes eigene Kontor auf dem Spielplan erhält der Spieler in der Einkommensphase Waren entsprechend des Ortes, in dem sich das Kontor befindet (genügend Platz im Warenlager vorausgesetzt).

Sobald ein Spieler Waren in einem Ort **verkauft**, in dem bereits ein Kontor eines Mitspielers steht, erhält der Besitzer des Kontors 1 Münze des betreffenden Landes vom verkaufenden Spieler.

Mühle



Anzahl: 1

Wer seine Mühle gebaut hat, kann die Aktion „Veredeln“ durchführen, dafür muss er nicht im Ort seiner Mühle stehen. Die Mühle muss nicht im Startort des Spielers gebaut werden.

Edle Waren werden in das Warenlager gelegt und zählen bei der Lagerkapazität wie 1 Ware. Edle Waren (Nahrung und Werkzeug) benötigen die Spieler, um bestimmte Ausbauten zu aktivieren.

Der Spieler kann Edle Waren auch wie normale Waren verkaufen. Er erhält dann den auf der Rückseite des jeweiligen Plättchens abgebildeten Bonus zusätzlich zum Verkaufserlös.

Schiff



Anzahl: 1

Wer sein Schiff gebaut hat, kann während des Reisens auch über das Meer reisen.

Eine Reise über das Meer kostet 3 Bewegungspunkte, unabhängig vom Start- und Zielort. Auch wenn ein Spieler z. B. sein Schiff in Hamburg gebaut hat, kann er für 3 Bewegungspunkte von Kopenhagen nach Ribe fahren.

Die Meereswege verbinden die Häfen Kiel, Ribe, Kopenhagen und Hamburg.

Speichenrad



Anzahl: 1

Der Spieler mit aktiviertem Speichenrad darf - statt nur einer - bis zu 2 Waren gleichzeitig auf jeder Kontorkarte lagern und von dort verkaufen. Dadurch können mehr Waren transportiert und verkauft werden.

Karren



Anzahl: 2

Verbessert der Spieler seinen Karren, erhält er ab sofort am Beginn jeder Runde 2 zusätzliche Bewegungspunkte. Außerdem erhöht sich damit die Kapazität seines Warenlagers um 2 Waren.

Kleiner Karren = 5 Bewegungspunkte und 7 Waren Kapazität des Warenlagers

Großer Karren = 7 Bewegungspunkte und 9 Waren Kapazität des Warenlagers

WICHTIG: Die zusätzlichen Bewegungsschritte durch die Karren erhält der Spieler erst in der Einkommensphase der folgenden Runde.

Bonuskarten

Nach dem Kauf einer offenen Bonuskarte wird an deren Stelle eine Bonuskarte vom Stapel aufgedeckt. Somit gibt es immer 2 offene Karten und den verdeckten Kartenstapel.

Der aktive Spieler darf jederzeit eine oder mehrere Bonuskarten ausspielen, dies zählt nicht als Aktion.

Jeder Spieler darf zu jeder Zeit maximal 2 Bonuskarten besitzen.

Ausgespielte Bonuskarten gehen aus dem Spiel. Jede Bonuskarte hat zwei Optionen (oberer und unterer Bereich der Karte), zwischen denen der Spieler beim Ausspielen wählen muss.



Oberer Bereich: Sobald der Spieler die Waren in dem genannten Ort verkauft (bzw. bei der entsprechenden Bonuskarte 5 verschiedene Waren besitzt), spielt er die Bonuskarte aus und erhält die zusätzlichen Münzen.

bzw.

Überfall: Der Spieler überfällt einen Mitspieler. Er kann sich Waren aus dem Warenlager oder von einer Kontorkarte des Mitspielers nehmen. Beide Spieler müssen dafür im gleichen Ort stehen („gleicher Ort“) bzw. der Angreifer in einem Ort mit einem Kontor des Mitspielers, den er überfällt („Kontor“).

...oder...

Unterer Bereich: Beim Ausspielen der Bonuskarte erhält der Spieler den im unteren Bereich genannten Bonus.

Wertungskarten

Großer Einfluss



2 gebaute Kontore: 10 Münzen

3 gebaute Kontore: 15 Münzen

Lange Reise



Pro Schritt zwischen den beiden eigenen, am weitesten auseinander liegenden Kontoren:
2 Münzen (kürzester Weg)

Warenlager



Mind. 3 unterschiedliche Waren im Warenlager: 8 Münzen

5 unterschiedliche Waren im Warenlager: 15 Münzen

Edle Waren



1 Edle Ware: 3 Münzen (nur 1x)

2 Edle Waren (unterschiedlich):
10 Münzen (nur 1x)

Kontore



Für Kontore in Elmshorn, Segeberg, Odense oder Esbjerg: je 6 Münzen

Geheime Kraft



1 Bonuskarte: 3 Münzen

2 Bonuskarten: 8 Münzen

Ausbau



Großer Karren und Speichenrad aktiviert: 15 Münzen

Baumeister



Alle Gebäude (3 Kontore, Schiff und Mühle) gebaut: 15 Münzen

Sparfuchs



Pro nicht ausgegebenem Kreditmarker: 5 Münzen

Landvogt



Der oder die Spieler mit den meisten errichteten Kontoren: 15 Münzen

Ereigniskarten



In dieser Runde dürfen keine Bonuskarten gekauft und/oder ausgespielt werden.



Die Spieler erhalten zu Beginn der Runde +1 Bewegung.



Am Ende der Runde dürfen die Spieler die abgebildete Ware aus dem Warenlager und/oder von den Kontorkarten abgeben. Sie erhalten je nach Anzahl 3-7 beliebige Münzen (Wert 1).



Die Spieler erhalten zu Beginn der Runde +1 beliebige Münze (Wert 1).



Legt einen Pestmarker auf das große Schiff auf dem Spielplan. In dieser Runde dürfen die Meereswege nicht genutzt werden.



Die Spieler dürfen zu Beginn der Runde Bewegungspunkte für jeweils 1 Münze kaufen. Jeder Spieler darf pro Runde max. 7 Bewegungspunkte zur Verfügung haben.



Es wird eine dritte Wertungskarte aufgedeckt.



Während der gesamten Runde darf ein Spieler nie auf ein Feld ziehen, auf dem die Spielfigur eines anderen Spielers steht. Durchziehen ist jedoch erlaubt.



Die Spieler erhalten zu Beginn der Runde kein Einkommen.



Am Ende der Runde erhält jeder Spieler, der die abgebildeten Waren besitzt (im Warenlager oder auf Kontorkarten), das abgebildete Geld - unabhängig von der Anzahl der einzelnen Waren. Die Ware muss hierfür NICHT abgegeben werden.



Während dieser Runde müssen Spieler jeweils 1 Münze (Währung beliebig) an den Spieler abgeben, der ein Kontor in einem Ort errichtet hat, auf oder durch den sie sich bewegen. Stehen in dem Ort Kontore unterschiedlicher Spieler, bekommen alle 1 Münze.



Legt einen Pestmarker auf diesen Ort. In dieser Runde darf der Ort Tönning nicht bereist oder durchreist werden. Beim Verkaufen von Waren muss die Strecke über Rendsburg genutzt werden, um den Verkaufspreis zu berechnen.



Beide Währungskurse werden auf 1 gesetzt. Jeder Spieler zieht am Anfang 2 Bonuskarten, wählt eine aus und wirft die andere wieder ab. Sie wird zurück in den Stapel gemischt. Außerdem starten die



Beide Währungskurse steigen um 1. Legt je einen Pestmarker auf diese Orte. Die Städte Åbenrå und Itzehoe dürfen nicht bereist oder durchreist werden. Beim Verkaufen von Waren muss die nächstkürzere Strecke genutzt

Spieler nur mit 1 Münze ihrer Währung.

werden, um den Verkaufspreis zu berechnen.

VEJEN ist ein Spiel von Kai Starck und Thomas Nielsen.

Alexander Jung ist verantwortlich für die tollen Illustrationen und das Grafikdesign.

Für die redaktionelle Begleitung und die Übersetzung bedanken wir uns bei Jürgen Valentiner-Branth (SpielStart.com) und für das Lektorat bei Hanna und Alex Weiß.

Für die Herstellung der Prototypen geht ein besonderer Dank an das Team der Indego GmbH: Christian, Florian und Georg.

Meinem Freund und Berater Paul danke ich für seine guten Ratschläge bei der Gründung von Spielefaible.

Die Autoren und der Verlag danken folgenden Testspielern und Unterstützern:

Chris & Elli, Die Meusels, Die Anderen, Jamey, Lars, Astrid, Maikel, Oke, Norbert sowie Matilda, Alexander, Peter, Susanne, Gönke, Anke, Susan, Rüdiger und Urte sowie allen Testspielern auf Spieletagen und Messen. Eure konstruktive Kritik und Freude am Spiel hat uns bei der Umsetzung sehr inspiriert. Durch die enge Zusammenarbeit haben Kai, Thomas und ich uns kennen und schätzen gelernt.

Und last but not least danke ich meiner Frau Jana und unseren Kindern Henrika und Tom, die mich darin unterstützt und motiviert haben meinen Traum vom eigenen Spieleverlag in die Tat umzusetzen.

Spielen verbindet, das gilt nicht nur am Spieltisch sondern auch und insbesondere bei der Realisierung solch eines Spiele-Projekts.

Copyright: Spielefaible



Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreibt uns an: info@spielefaible.de

Spielefaible

Henning Voss

Voss Spezial-Rad GmbH • Alte Schmiede 3 • D-25582 Kaaks • Germany

www.spielefaible.de

Made in Germany