

Die Händler von Genua

DAS SPIEL UM WAREN, WERTE, WIDERSACHER

Die Spieler schlüpfen in die Rolle genuesischer Händler. Sie erfüllen gewinnbringende Aufträge und nehmen wichtige Gebäude der Stadt in Besitz. Doch ohne das Wohlwollen anderer Kaufleute ist dies nicht zu schaffen. Und das kostet Geld... viel Geld!

SPIELZIEL

Das Spiel verläuft - je nach Anzahl der Spieler - über 7 bis 12 Spielrunden. Pro Runde ist jeder Spieler einmal an der Reihe. Nur dann darf er die - für alle gemeinsame - Spielfigur durch Genua bewegen. Dabei kann er bis zu fünf Felder, zumeist Gebäude, besuchen. In jedem der Gebäude kann eine Aktion ausgeführt werden. Da der Zugspieler in der Regel nur eine der maximal fünf Aktionen ausführen kann, versucht er, die anderen Aktionen an seine Mitspieler - möglichst gewinnbringend - zu „verkaufen“. Doch verlangt er einen zu hohen Preis, wird er auf Aktionen „sitzen bleiben“. Verlangt er aber zu wenig, freuen sich die Mitspieler über das gute Geschäft...

Durch geschicktes Verhandeln um die einzelnen Aktionen versuchen die Spieler, an Aufträge und Botschaften zu gelangen und diese dann möglichst schnell zu erfüllen. Doch auch der Besitz von Gebäuden und Sonderkarten kann spielentscheidend sein.

Wer am Ende des Spiels die meisten Dukaten besitzt, ist Sieger.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan** (zeigt einen 8x8-Felder-Raster mit 18 Gebäuden, 20 Gassenfeldern und einem Marktplatz)
- 40 Warensteine** (je 5 in 8 Farben: Silber (grau), Kupfer (braun), Salz (weiß), Pfeffer (schwarz), Weizen (gelb), Reis (beige), Leinen (rosa), Seide (türkis))
- 60 Spielkarten** (16 Karten „Großer Auftrag“, 16 Karten „Kleiner Auftrag“, 14 Karten „Botschaft“, 14 Karten „Privileg“)
- 80 Geldscheine** (10x 5, 30x 10, 20x 50 und 20x 100 Dukaten)
- 35 Besitzmarker** (sechseckig, je 7x Blau, Rot, Gelb, Grün und Lila)
- 27 Sonderkarten** (je 5x „bel. Startfeld“, „1 bel. Ware“, „1 weitere Aktion“, „1 Gebäudeaktion“ und 7x „1:1 Tausch“)
- 1 Kärtchen** („Startspieler“)
- 1 Händlerturnm** (5 braune Scheiben)
- 1 Rundenanzeiger** (brauner Stein)
- 2 Würfel** (achtseitig, blau und rot)

SPIELZIEL

Die Spieler bewegen über bis zu 12 Spielrunden eine gemeinsame Spielfigur durch die Gebäude der Stadt. In jedem Gebäude kann eine bestimmte Aktion ausgeführt werden.

So können Aufträge erfüllt, Botschaften überbracht und Gebäude in Besitz genommen werden.

Wer am Ende die meisten Dukaten besitzt, ist Sieger.

Sollten Sie diese Regel zum erstenmal lesen, empfehlen wir, zunächst weder die kursiv gedruckten Regeln nach den Hinweisen noch die fett gedruckten Texte in den Randbalken zu beachten. Die Hinweise klären vorwiegend Regelheiten und spezielle Spielsituationen. Die Texte in Randbalken dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man - auch nach einer längeren Spielabstinenz - wieder schnell ins Spiel findet.

SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

Auf den je **5 Gebäuden** (ohne Namen) am linken und rechten Spielplanrand werden (entsprechend der Abb. unten) bereitgelegt:

- **5 x 8 Warensteine**
- **7 Sonderkarten** „1:1 Tausch“
- **14 - 35 Besitzmarker** (Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt seine 7 Marker auf das Gebäude; Marker nicht benutzter Farben verbleiben in der Schachtel.)
- **60 Spielkarten** (in 4 nach Sorten getrennten verdeckten Stapeln)

Die **restlichen 4 x 5 Sonderkarten** werden - in 4 nach Sorten getrennten Stapeln - neben dem Spielplan, angrenzend an die entsprechenden Gebäude, bereitgelegt (s.u.).

Jeder **Spieler** erhält:

- **4 Spielkarten**; je eine von jedem Stapel. Die Spielkarten werden so auf die Hand genommen, dass sie von den Mitspielern nicht eingesehen werden können.
- **130 Dukaten** (2x 5, 2x 10 und 2x 50 Dukaten). Das eigene Geld wird während des gesamten Spielverlaufs geheim gehalten.

Das **restliche Geld** wird - nach den 4 Einheiten sortiert - als „Bank“ neben dem Spielplan bereitgelegt.

Der **jüngste Spieler** erhält

- den **Händlerturm** (immer alle 5 Scheiben; unabhängig von der Spieleranzahl!),
- die **2 Würfel**,
- den **Rundenanzeiger** und
- das **Startspieler-Kärtchen**, das er für den Rest des Spiels vor sich liegen lässt. Den Rundenanzeiger stellt er auf Feld 1 (mit Pfeil) der Runden-Zählleiste am linken Spielplanrand: Die erste Spielrunde beginnt!



SPIELVORBEREITUNG

Spielplan ausbreiten

Auf **Außengebäuden** bereitlegen:

- **Warensteine**
- **1:1 Tausch-Karten**
- **Besitzmarker**
- **Spielkarten**

Neben **entsprechenden Gebäuden** bereitlegen:

- **restliche Sonderkarten**

Pro Spieler:

- **4 Spielkarten** (1 pro Sorte)
- **130 Dukaten** (je 2x 5/10/50)

Restliches Geld = Bank

Der **jüngste Spieler** erhält:

- **Händlerturm**
- **beide Würfel**
- **Startspieler-Kärtchen** und **platziert Rundenanzeiger** auf dem ersten Feld der **Runden-Zählleiste**

SPIELVERLAUF

Der Startspieler beginnt; anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler, der an der Reihe ist, wird *Zugspieler* genannt, da er einen *Spielzug* macht, anschließend kommt der nächste Spieler an die Reihe, der wiederum einen Spielzug macht usw. Hat jeder Spieler einen Zug gemacht, ist eine *Spielrunde* um. Dementsprechend schiebt der Startspieler (der während des gesamten Spiels nicht wechselt!) den Rundenanzeiger um ein Feld auf der Zählleiste weiter. Wird der Rundenanzeiger auf das Feld geschoben, das die Spieleranzahl angibt, wird diese Spielrunde noch zu Ende gespielt. Anschließend wird abgerechnet und der Sieger ermittelt.

Jeder Spielzug verläuft in der gleichen Reihenfolge:

1. Zuerst platziert der Zugspieler den Händlerturm.
2. Anschließend kann er ihn noch bis zu 4 Felder weiter bewegen. Vor den Bewegungen des Turms verhandeln die Mitspieler mit dem Zugspieler darüber, wer wann wo Aktionen ausführt.
3. Abschließend werden die Besitzmarker platziert.
4. Als letzte Handlung seines Spielzugs gibt der Zugspieler alle 5 Händlerscheiben, zusammen mit den beiden Würfeln, an den nächsten Spieler weiter. Ein neuer Spielzug beginnt usw.

Händlerturm platzieren

Der Zugspieler würfelt mit beiden Würfeln. Der rote Würfel entspricht der roten, der blaue Würfel der blauen Zahlenleiste auf dem Spielplan. Durch ihre gedachten Linien bestimmen die beiden Zahlen einen Schnittpunkt innerhalb der Stadt. Auf diesem Feld platziert der Spieler die fünf Händlerscheiben als Turm.



Händlerturm bewegen

- Wird nachfolgend vom Händler gesprochen, ist damit immer der gesamte Händlerturm bzw. dessen noch nicht aufgebrauchten Scheiben gemeint.
- Sowohl der Park als auch der Hafen gelten als Gebäude.
- Als ein Feld gilt jedes der 18 Gebäude (unabhängig von seiner Größe), jedes der 20 (quadratischen) Gassenfelder sowie der zentrale Marktplatz.

Vom Startfeld ausgehend *kann* der Zugspieler (und nur dieser!) den Händler weiter bewegen, indem er ihn auf ein waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) *benachbartes* Feld bewegt. Dazu nimmt er alle *bis auf eine (!)* Scheibe und stellt sie auf das neue Feld; die unterste Scheibe lässt er auf dem gerade verlassenen Feld zurück. Vom neuen Feld aus kann er den Händler abermals auf ein *benachbartes* Feld bewegen; wieder lässt er die unterste Scheibe zurück usw. Auf diese Weise kann der Zugspieler mit dem Händler *bis zu 5* Felder (inkl. des Startfeldes) besuchen, dann ist



SPIELVERLAUF

Startspieler beginnt, dann reihum

Spieler an der Reihe = Zugspieler

Spielende, wenn Rundenanzeiger entsprechendes Feld erreicht

Ablauf eines Spielzugs:

1. **Händlerturm platzieren** (und Aktion?)
2. **Evtl. Händlerturm bewegen** (und Aktionen?)
3. **Besitzmarker platzieren**
4. **Händlerturm und Würfel weitergeben**

Händler platzieren

Beide Würfel bestimmen Startfeld (oder Sonderkarte „beliebiges Startfeld“)

Händler bewegen

Vom Startfeld ausgehend kann der Zugspieler (und nur dieser!) den Händler auf bis zu 4 benachbarte Felder bewegen. Auf jedem besuchten Feld lässt er eine Scheibe zurück

Zur nebenstehenden Abbildung: Vom Startfeld (Gildenhalle) hat der Zugspieler den Händler über die Kutscherei und den Park zur Villa Colini bewegt. Er hätte aber auch über das Metalllager zur Villa gelangen können ①. Statt dessen hätte er auch zur Taverna ziehen können ②. Über die Kutscherei wäre er auch bis zum Gewürzlager gekommen ③, über den Marktplatz bis zum Palazzo ④ usw. usw. Bitte beachten: Es handelt sich nur um einige von zahlreichen Zugmöglichkeiten! Zudem hätte der Zugspieler seinen Zug auch jederzeit früher beenden können.

keine Scheibe mehr übrig und er kann keine Bewegung mehr ausführen.

Hinweise:

- Ein bereits mit einer Händlerscheibe belegtes Feld darf in einem Spielzug kein zweites Mal aufgesucht werden.
- Der Zugspieler darf den Händler auch dann noch bewegen, wenn er selbst oder auch sonst kein Spieler mehr eine Aktion ausführen kann. Dies ist besonders im Zusammenhang mit den Botschaften und den Besitzmarkern wichtig (s.u.).

Aktionen ausführen

Mit dem Besuch von bis zu 5 Gebäuden ermöglicht der Zugspieler in seinem Zug entsprechend viele Aktionen. In der Regel kann er selbst aber nur *eine* dieser Aktionen ausführen, die restlichen würden seine Mitspieler gerne nutzen. Dementsprechend versuchen sie, den Zugspieler mittels attraktiver Angebote in Form von Geld und Gütern dazu zu bringen, den Händler auf Gebäude ihrer Wahl zu bewegen.

Für das Ausführen der Aktionen gilt:

- Nur in den 18 Gebäuden können Aktionen ausgeführt werden. Die Abbildung auf jedem Gebäude zeigt an, welche Aktion dort möglich ist. Mehr dazu unter „Die Gebäude“. Für die Gassenfelder und den Marktplatz gelten andere Regeln, die weiter unten erklärt werden.
- Pro Spielzug kann jeder (!) Spieler (also nicht nur der Zugspieler!) grundsätzlich eine Aktion ausführen – sofern der Zugspieler es ihm ermöglicht. (Ausnahme: Die Sonderkarte „1 weitere Aktion“, s.u.) Führt ein Spieler seine Aktion nicht aus, verfällt sie; sie kann nicht in den nächsten Spielzug „mitgenommen“ werden.
- Die Aktion eines Gebäudes kann in einem Spielzug nur von *einem* Spieler ausgeführt werden, der damit seine Aktion verbraucht.
- Das Ausführen der Aktionen ist *nicht* an die Sitzreihenfolge gebunden.

Die Handelsgesetze der Stadt Genua

§ 1 Folgende Reihenfolge ist bei den Verhandlungen und dem Ausführen der Aktionen zu beachten:

§ 1.1 Aktuelles Gebäude

Zunächst klärt der Zugspieler, ob jemand in dem *aktuellen* Gebäude, also in dem Gebäude, in dem sich der Händler gerade befindet, die entsprechende Aktion ausführen möchte. Achtung: Dies gilt bereits für das Startfeld des Händlers.

Sobald ihm von mindestens einem Mitspieler ein Angebot hierfür unterbreitet wird, muss (!) die Aktion ausgeführt werden. Der Zugspieler hat aber das Vorrecht, die Aktion *selbst* auszuführen. Will er dies nicht (oder kann er es nicht, da er keine Aktion mehr zur Verfügung hat), muss er die Aktion einen der Mitspieler ausführen lassen, die ihm ein Angebot für das aktuelle Gebäude unterbreitet haben. Anschließend kann er den Händler weiter bewegen – oder seinen Zug beenden.

Er kann ihn auch weiter bewegen, wenn ihm - innerhalb eines angemessenen Zeitraums - kein Mitspieler ein Angebot für das aktuelle Gebäude unterbreitet. Führt in diesem Fall auch der Zugspieler die Aktion des Gebäudes nicht aus, verfällt diese damit.

Aktionen ausführen

Da der Zugspieler in der Regel nur *eine* Aktion ausführen kann, machen ihm seine Mitspieler Angebote für die restlichen Aktionen

Aktionen sind nur in den 18 Gebäuden möglich

Grundsätzlich *eine* Aktion pro Spieler (Sonderkarte „1 weitere Aktion“ beachten)

Maximal *eine* Aktion pro Gebäude

DIE HANDELSGESETZE

Reihenfolge beim Ausführen der Aktionen beachten:

1. Aktuelles Gebäude

Unterbreitet wenigstens ein Mitspieler ein Angebot, muss die Aktion ausgeführt werden

Zugspieler hat das Vorrecht, es selbst zu tun

Nimmt niemand die Aktion eines Gebäudes wahr, verfällt sie



§ 1.2 Nachbargebäude

Bevor der Zugspieler den Händler weiter bewegt, unterbreiten ihm in der Regel seine Mitspieler Angebote, damit er den Händler auf ein bestimmtes Nachbargebäude bewegt, wo sie dann die Aktion ausführen möchten. Geht der Zugspieler auf ein Angebot ein, gilt es damit als abgemacht: Der Mitspieler „zahlt“ das Angebot an den Zugspieler, der Zugspieler bewegt den Händler auf das vereinbarte Nachbargebäude und der Mitspieler führt dort dann *umgehend* die entsprechende Aktion aus. Anschließend kann der Zugspieler den Händler erneut bewegen (wieder gilt die Regel für „Nachbargebäude“) - oder seinen Zug beenden usw.

Der Zugspieler hat jederzeit das Recht, den Händler auf ein beliebiges Nachbargebäude zu bewegen, ohne dass er auf ein Angebot eines Mitspielers eingeht. Ebenso kann es auch passieren, dass ihm kein einziges Angebot unterbreitet wird, da die Mitspieler abwarten, wohin er den Händler bewegt.

Wichtig: Bewegt er den Händler auf ein Nachbargebäude, ohne eine Abmachung getroffen zu haben, gilt hierfür nun § 1.1: Aktuelles Gebäude.

§ 1.3 Nicht benachbarte, aber erreichbare Gebäude

Die Mitspieler können mit dem Zugspieler auch jederzeit darüber verhandeln, mit dem Händler im Verlauf des Spielzugs weiter entfernte Gebäude zu besuchen. Hierbei geäußerte Angebote werden aber noch nicht „bezahlt“ und können auch noch beliebig verändert werden. Relevant werden sie erst, wenn sich der Händler auf einem benachbarten Feld zum angesprochenen Gebäude befindet; ab jetzt gilt § 1.2: Nachbargebäude.

§ 2 Weiterhin sind folgende Regeln bei den Verhandlungen zu beachten:

- § 2.1: Ohne *direkte* Beteiligung des Zugspielers dürfen *keinerlei* Geschäfte gemacht werden.
- § 2.2: Alle Verhandlungen/Angebote/Äußerungen sind zunächst unverbindlich und stellen lediglich eine Art „Absichtserklärung“ dar.
- § 2.3: Als „abgemacht“ - und damit *für beide Seiten* verbindlich - gilt ein Geschäft erst dann, wenn das vereinbarte Angebot vom Zugspieler tatsächlich entgegen genommen worden ist.
- § 2.4: Ein Angebot an den Zugspieler beinhaltet *immer*, dass der Mitspieler in dem gewünschten Gebäude dann auch die entsprechende Aktion ausführt.
- § 2.5: Nur „harte“ Währung - *Geld* (in 5er-Schritten) und/oder alle Arten von *Gütern* - darf in beliebiger Menge und Kombination geboten werden. Güter sind:
 - die 4 Arten von Spielkarten
 - die 5 Arten von Sonderkarten
 - Warensteine
 - Besitzmarker (*Wird mit Besitzmarkern gehandelt, legt der anbietende Spieler die vereinbarte Anzahl Marker zurück in den Vorrat auf dem Spielplan, von wo sich der andere Spieler entsprechend viele in seiner Farbe in seinen eigenen Vorrat nimmt.*)
- § 2.6: „Weiche“ Währung darf nicht geboten werden. (*Wie z.B. Zusagen für einen späteren Zug, Abtreten von einer Aktion, Verzicht auf bestimmte Rechte usw.*)
- § 2.7: Es ist ausdrücklich *erlaubt*, Güter in sein Angebot einzubeziehen, die man erst mit der erwünschten Aktion erhalten würde.
- § 2.8: Ein Angebot darf auch beinhalten, dass der Zugspieler Geld und/oder Güter an den Anbieter abgibt. Es dürfen aber keine

2. Nachbargebäude

Mitspieler unterbreiten Angebote für bestimmte Nachbargebäude

Nimmt der Zugspieler ein Angebot an, gilt es:

- Mitspieler „zahlt“
- Zugspieler bewegt Händler auf entsprechendes Gebäude
- Mitspieler führt Aktion aus

Der Zugspieler kann den Händler auch bewegen, ohne auf ein Angebot einzugehen; in diesem Fall gilt die Regel für das „aktuelle Gebäude“

3. Noch erreichbare Gebäude

Auch über nicht benachbarte Gebäude sind Verhandlungen möglich; diese sind aber so lange unverbindlich, bis sich der Händler auf einem Nachbarfeld dazu befindet

Beispiel für den Beginn eines Spielzuges:
Bruno würfelt 7/2. Carla: Ich biete dir 5 Dukaten für das Tuchlager. Das ist mir zu wenig! Dann mache ich es selbst! Das willst du doch gar nicht... Bietet sonst niemand für das Tuchlager? Wollt ihr wirklich, dass Carla für lächerliche 5 Dukaten zwei Waren bekommt? Anna: Ziehst du später zum Metalllager? Kommt auf dein Angebot an. Ich würde dir das Silber abgeben... Kann ich leider gar nicht gebrauchen... Was ist jetzt mit meinen 5 für das Tuchlager!? Nur die Ruhe, ich biete Bruno auch etwas, und zwar die Seide. Einverstanden! Halt, die biete ich auch und lege noch 5 Dukaten drauf! Einverstanden! Ich steige aus! Dann reduziere ich mein Angebot: 10 Dukaten. Zu wenig, aber wenn du mir die Seide abgibst, sind wir im Geschäft... Okay! Gesagt, getan: Carla nimmt sich die beiden Warensteine und gibt die Seide an Bruno weiter. Höre ich weitere Angebote? Wo soll ich hinziehen? Dario: Ich biete 15, wenn du auf das Rathaus ziehst. Ich biete dir 20 fürs Metalllager. Dario, bekomme ich einen der beiden kleinen Aufträge? Ok, aber ich suche aus, welchen. Einverstanden. Stopp! Ich biete dir 25 fürs Metalllager! Verlockend... Dario, ich suche aus, sonst gehe ich doch zum Metalllager! Nein, aber ich lege noch 5 drauf! OK! Usw. usf...

Scheingeschäfte vorgenommen werden (z.B. mit der Absicht, einen Dritten von einer Aktion abzuhalten).

§ 2.9: Dem Zugspieler steht es völlig frei, wessen Angebot er annimmt. (Es muss z.B. weder das erstgenannte noch das wertvollste sein!)

§ 2.10: Dem Zugspieler darf auch etwas dafür geboten werden, den Händler auf ein Gassenfeld zu bewegen; dies ist aber *niemals* mit einer Aktion verbunden (sondern nur wichtig im Zusammenhang mit Besitzmarkern (s.u.)).

Die Gebäude

Als Aktion eines Gebäudes erhält der Spieler, der dort seine Aktion ausführt, ein oder zwei bestimmte Güter, erkennbar daran, dass auf dem Gebäude ein oder zwei entsprechende Abbildungen gezeigt werden.

Hinweis:

- Sollte ein Gut nicht mehr vorrätig sein, hat der Spieler Pech und geht leer aus. Die Aktion gilt aber trotzdem als ausgeführt (s. auch „Kleine Aufträge“).

Welche Güter ein Spieler in welchem Gebäude erhält, wird nun erklärt. Weitere Einzelheiten zu den Spielkarten, Sonderkarten und Besitzmarkern werden daran anschließend erklärt.

Gildenhalle: Der Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel „Großer Auftrag“ auf die Hand. Auf der Karte ist eine der 4 Villen angegeben sowie die 3 Waren, die der Spieler dort abliefern soll.

Rathaus: Der Spieler nimmt die *zwei* obersten Karten vom Stapel „Kleiner Auftrag“ auf die Hand. Auf einer solchen Karte ist ein Gebäude angegeben sowie die Ware, die der Spieler dort abliefern soll.

Poststation: Der Spieler nimmt die *zwei* obersten Karten vom Stapel „Botschaft“ auf die Hand. Auf einer solchen Karte sind zwei Gebäude angegeben, zwischen denen der Spieler eine Botschaft überbringen soll.

Kathedrale: Der Spieler nimmt *zwei* Besitzmarker seiner Farbe vom *allgemeinen* Vorrat (am Spielplanrand) und legt sie *vor sich* - in seinen *eigenen* Vorrat. Er legt sie noch *nicht* auf Gebäude!

Palazzo / Park / Kutscherei / Hafen / Taverna / Trattoria:

Der Spieler nimmt die entsprechende Sonderkarte vom Stapel neben dem Gebäude bzw., im Fall der „1:1 Tausch“-Karte, vom Spielplan und legt sie vor sich.

Warenlager: Entsprechend dem Warenlager

- Getreidelager: Weizen (gelb) - Reis (natur)
- Metallager: Silber (grau) - Kupfer (braun)
- Tuchlager: Seide (türkis) - Leinen (rosa)
- Gewürzlager: Salz (weiß) - Pfeffer (schwarz)

nimmt sich der Spieler die beiden Warensteine vom Vorrat und legt sie - für jedermann jederzeit sichtbar - vor sich ab.

Hinweis:

- Es ist nicht erlaubt, von einer Warensorte zwei Steine zu nehmen anstatt von beiden Sorten je einen. Auch wenn eine Sorte nicht mehr vorrätig ist, erhält man trotzdem nur einen Stein der anderen Sorte.

Die Gebäude

Das Ausführen einer Aktion eines Gebäudes bedeutet, dass der entsprechende Spieler dort ein oder zwei bestimmte Güter erhält

(Mit einer Ausnahme: In den Villen können auch große Aufträge erfüllt werden)



Gildenhalle:
- 1 großer Auftrag



Rathaus:
- 2 kleine Aufträge



Poststation:
- 2 Botschaften



Kathedrale:
- 2 Besitzmarker



Palazzo... :
- 1 Sonderkarte



Getreidelager



Metallager



Tuchlager



Gewürzlager

Villen (Colini, Monetti, Ricci, Zasteri): In jeder der 4 Villen kann der Spieler *eine* von zwei möglichen Aktionen ausführen:

- *entweder* erfüllt er einen entsprechenden großen Auftrag
- *oder* er nimmt die oberste Karte vom Stapel „Privileg“ auf die Hand.

Gasse: Auf einem Gassenfeld kann keine Aktion ausgeführt werden. Wird der Händler darauf bewegt, geschieht nichts weiter. Betretene Gassenfelder haben aber am Ende eines Spielzugs eine wichtige Funktion, die unter „Die Besitzmarker“ weiter unten erklärt wird.

Marktplatz: Auf dem Marktplatz kann keine Aktion ausgeführt werden. Wird der Händler darauf bewegt, geschieht nichts weiter. Ist der Marktplatz aber das *Startfeld* des Händlers, wurde dieser also *direkt* darauf gewürfelt (= Würfe 4/4, 4/5, 5/5), muss der Rundenanzeiger umgehend um ein Feld weiter geschoben werden. (Mehr dazu unter „Die Sonderkarten“ („beliebiges Startfeld“) und „Spielende“.)

Die Spielkarten

Große Aufträge

Will ein Spieler einen großen Auftrag erfüllen, muss er dies als seine *Aktion* in der entsprechenden Villa tun: Der Spieler legt die 3 geforderten Waren zurück in den Vorrat und die Auftragskarte *offen* unter den Stapel. Als Bezahlung erhält er 100 Dukaten aus der Bank *und* eine Sonderkarte seiner Wahl vom Vorrat.

Hinweise:

- *Sobald der erste offene große Auftrag als oberste Karte des Stapels erscheint, wird dieser neu gemischt und wieder verdeckt bereitgelegt.* (Dies gilt auch für die drei anderen Kartenstapel.)
- *Für jede der vier Villen gibt es 4 große Aufträge. Sie sind so aufgebaut, dass aus dem Nachbarlager der Villa keine Ware und aus jedem der anderen 3 Lager jeweils eine Ware zu liefern ist.*
- *Da ein Spieler in einem Gebäude immer nur eine Aktion ausführen darf, ist es nicht möglich, in einem Spielzug mehrere große Aufträge in ein und derselben Villa zu erfüllen.*

Kleine Aufträge

Nur der Spieler, der die *eigentliche* Aktion eines Gebäudes *gerade ausgeführt* hat, kann direkt anschließend *einen* dem Gebäude entsprechenden kleinen Auftrag erfüllen: Er legt die geforderte Ware zurück in den Vorrat und die Karte *offen* unter den Stapel. Als Bezahlung erhält er 40 Dukaten aus der Bank.

Hinweise:

- *Für das Rathaus, die vier Lager und die vier Villen gibt es keinen kleinen Auftrag, für die Trattoria und die Taverna je 1, für alle anderen Gebäude je 2.*
- *Das Erfüllen eines kleinen Auftrags gilt – im Gegensatz zu den großen Aufträgen – nicht als Aktion, sondern ist lediglich daran gebunden, dass der erfüllende Spieler zuvor die Gebäudeaktion ausgeführt hat. Es ist einem Spieler aber trotzdem nicht erlaubt, beide kleinen Aufträge für ein Gebäude in einem Spielzug zu erfüllen.*
- *Allerdings ist es einem Spieler erlaubt, seine Aktion in einem Gebäude auszuführen, in dem das bzw. die Güter nicht mehr vorrätig sind, nur um anschließend einen entsprechenden kleinen Auftrag zu erfüllen.*



Villen:

- *entweder* 1 gr. Auftrag erfüllen
- *oder* 1 Privileg



Gassenfelder:

→ Besitzmarker



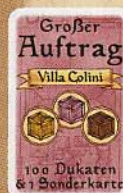
Marktplatz:

wenn *Startfeld*, dann Rundenanzeiger + 1

Die Spielkarten

Große Aufträge:

- **In entsprechender Villa erfüllen** (ist Aktion!)
- **100 Dukaten + 1 Sonderkarte**



Kleine Aufträge:

- **In entsprechendem Gebäude erfüllen** (ist *keine* Aktion!)
- **40 Dukaten**



Botschaften

Damit eine Botschaft als erfüllt gilt, muss lediglich der Händler in einem Spielzug *beide* Gebäude *besucht* haben. Weder der Spieler, dessen Botschaft erfüllt ist, noch irgendein anderer Spieler muss in dem einen oder dem anderen Gebäude eine *Aktion* ausgeführt haben. Selbstverständlich können dort von beliebigen Spielern Aktionen ausgeführt worden sein. Ein Spieler, dessen Botschaft erfüllt ist, legt sie offen unter den Stapel. Als Bezahlung erhält er 30 Dukaten aus der Bank.

Hinweise:

- Die Reihenfolge auf den Botschaften ist nicht vorgegeben. So gilt z.B. die Botschaft „Gildenhalle - Park“ auch als erfüllt, wenn der Händler in einem Spielzug zuerst den Park und dann die Gildenhalle besucht hat.
- Es gibt keine Botschaft, die die Poststation zum Ziel hat. Die beiden Gebäude auf einer Botschaft liegen immer 2 Felder auseinander.
- Es ist einem Spieler durchaus erlaubt, in einem Spielzug mehrere Botschaften zu erfüllen; auch dürfen diese mehrfach ein und das selbe Gebäude zum Ziel haben.

Privilegien

In den 4 Villen kann, wie bereits beschrieben, *eine* von zwei Aktionen ausgeführt werden:

- 1 großen Auftrag erfüllen *oder*
- 1 Privileg-Karte aufnehmen

Entscheidet sich ein Spieler für die zweite Aktion, nimmt er die oberste Privileg-Karte vom Stapel auf die Hand.

Auf jeder Privileg-Karte ist ein anderes der 14 Gebäude, die am Stadtrand gelegen sind, angegeben. Erst ganz *zum Schluss*, nachdem die letzte Spielrunde zu Ende ist, werden die Privileg-Karten ausgewertet. Je mehr *benachbarte* Gebäude auf den Privileg-Karten eines Spielers vorzufinden sind, desto mehr Geld bringen die Karten ihm ein. Die Aufstellung auf den Privileg-Karten gibt an, welchen Wert die verschiedenen langen „Gebäude-Ketten“ haben: ein einzelnes Gebäude bringt 10 Dukaten, 2 benachbarte bereits *zusammen* 30, 3 bringen 60, 4 bringen 100 Dukaten ein; ab dann nimmt der Wert um jeweils 50 Dukaten pro Gebäude zu.

Beispiel: Anna besitzt folgende 6 Privileg-Karten: Metalllager, Park, Kutscherei, Villa Ricci, Hafen, Villa Zasteri.

Damit hat sie Privilegien für 3 Einzelgebäude (Metalllager, Hafen, Villa Zasteri): → 3 x 10 Dukaten

sowie eine 3-er Kette (Park, Kutscherei, Villa Ricci):

→ 1 x 60 Dukaten

Der Gesamtwert ihrer 6 Privileg-Karten beträgt demnach 90 Dukaten.

(Hätte sie z.B. auch noch die Karte „Villa Colini“, würden ihre Einnahmen damit auf insgesamt 170 Dukaten steigen: eine 5-er Kette + 2 Einzelgebäude.)

Die Sonderkarten

Ein Spieler darf beliebig viele Sonderkarten besitzen. Er kann sie in beliebiger Kombination und Menge einsetzen. Eingesetzte Sonderkarten werden auf ihren jeweiligen Stapel zurückgelegt.

Beliebiges Startfeld

Führt ein Spieler die Aktion der Kutscherei aus, erhält er eine solche Sonderkarte. Er kann sie nur einsetzen, wenn er *Zugspieler* ist, und zwar *anstatt* zu würfeln. Anschließend platziert er den Händler auf einem beliebigen Feld. Ist dieses Feld der Marktplatz, wird auch in diesem Fall der Rundenanzeiger umgehend um ein Feld weiter geschoben.

Botschaften:

- Erfüllt, wenn der Händler in beiden Gebäuden war (ist keine Aktion!)
- 30 Dukaten



Privilegien:

Am Spielende abrechnen: je mehr benachbarte Gebäude, desto höhere Einnahmen



Die Sonderkarten

Können in beliebiger Kombination eingesetzt werden



Zugspieler hat freie Wahl des Startfeldes

1 weitere Aktion

Führt ein Spieler die Aktion des Parks aus, erhält er eine solche Sonderkarte. Zusätzlich zu der einen Aktion pro Spielzug, die ihm grundsätzlich zur Verfügung steht, kann er nun jederzeit *eine* weitere Aktion ausführen. Wie bereits erwähnt, darf ein Spieler auch mehrere dieser Karten in einem Spielzug einsetzen. Er kann sie zu jedem beliebigen Zeitpunkt einsetzen, also auch bereits in dem Spielzug, in dem er sie erhalten hat.

Hinweise:

- Der Einsatz dieser Sonderkarte(n) lohnt sich natürlich besonders für den Zugspieler, da er den Händler in Gebäude seiner Wahl bewegen kann.
- Auch durch den Einsatz dieser Karte ist es nicht erlaubt, in einem Spielzug die Aktion ein und des selben Gebäudes mehrfach zu nutzen.

1 beliebige Ware

Führt ein Spieler die Aktion des Hafens aus, erhält er eine solche Sonderkarte. Setzt er sie ein, darf er *eine* beliebige Ware aus dem Vorrat vom Spielplan nehmen und vor sich ablegen. Er kann diese Sonderkarte zu Beginn, während oder am Ende einer *seiner* Aktionen einsetzen, also auch bereits am Ende der Aktion, wodurch er sie erhalten hat. Zur näheren Erläuterung: Sobald ein Spieler das *verbindliche* Recht vom Zugspieler erworben hat, die nächste Aktion auszuführen, bzw. wenn er als Zugspieler selbst die Aktion ausführt, kann er diese Karte einsetzen - also auch schon, *bevor* (!) er die eigentliche Aktion des Gebäudes ausführt. Er kann sie aber auch *während* bzw. *nach* dem Ausführen der Aktion einsetzen. Sobald er aber seine Aktion für beendet erklärt, kann der Spieler diese Karte so lange nicht mehr einsetzen, bis er wieder eine Aktion ausführt.

1:1 Tausch

Führt ein Spieler die Aktion der Taverna bzw. der Trattoria aus, erhält er eine solche Sonderkarte. Setzt er sie ein, kann er *ein* beliebiges eigenes Gut gegen *ein* beliebiges vorrätiges Gut eintauschen. Diese Sonderkarte ist auf die gleiche Weise einsetzbar wie die Sonderkarte „1 beliebige Ware“.

Beispiele:

- Er gibt eine Botschaft ab (unter den Stapel) und nimmt sich den obersten kleinen Auftrag.
- Er gibt eine Ware ab und nimmt sich einen seiner Besitzmarker aus dem allgemeinen Vorrat.
- Er gibt eine (weitere!) Karte „1:1 Tausch“ ab und nimmt sich eine Ware seiner Wahl.
- Er gibt einen großen Auftrag ab und nimmt sich dafür einen neuen großen Auftrag. Usw. usf.

1 Gebäudeaktion

Führt ein Spieler die Aktion des Palazzos aus, erhält er eine solche Sonderkarte. Setzt er sie ein, darf er die Aktion *eines* Gebäudes ausführen, auf dem ein Besitzmarker seiner Farbe liegt. (Mehr dazu unter „Die Besitzmarker“.) Sie ist auf die gleiche Weise einsetzbar wie die Sonderkarte „1 beliebige Ware“.

Hinweise:

- Der Einsatz dieser Karte gilt nicht als „Aktion ausführen“ im eigentlichen Sinne, d.h. der Spieler verbraucht tatsächlich nur die Sonderkarte, aber keine Aktion.



Man kann jederzeit *eine* weitere Aktion ausführen



Man erhält *eine* Ware seiner Wahl



Man tauscht *ein* Gut gegen *ein* beliebiges anderes

Achtung: Geld gilt nicht als Gut - und kann daher auch nicht Bestandteil eines 1:1 Tauschs sein.



Man kann die Aktion eines *eigenen* Gebäudes ausführen (ohne dafür eine Aktion zu verbrauchen!)

- Beim Einsatz dieser Karte spielt es keinerlei Rolle, ob in diesem Spielzug in dem Gebäude bereits eine reguläre Gebäudeaktion stattgefunden hat oder nicht. Ebenso spielt es keine Rolle, wo sich der Händler gerade aufhält.
- Der Einsatz dieser Karte erlaubt dem Spieler nicht, anschließend einen kleinen Auftrag für das auf diese Weise genutzte Gebäude auszuspielen.
- Es ist erlaubt, durch Einsatz mehrerer dieser Sonderkarten in einem Spielzug auch mehrfach die Aktion ein und des selben Gebäudes zu nutzen.

Beispiel für den Einsatz von Sonderkarten:

Anna führt die Hafen-Aktion aus, wodurch sie eine Sonderkarte „1 beliebige Ware“ erhält. Umgehend setzt sie diese wieder ein und nimmt sich dafür einen Warenstein Kupfer. Anschließend deckt sie ihren kleinen Auftrag „Hafen – Kupfer“ auf, legt den Kupfer-Stein in den Vorrat und die Auftragskarte unter den Stapel. Sie erhält 40 Dukaten aus der Bank. Nun setzt sie noch eine „1:1 Tausch“-Karte (aus einem früheren Spielzug) ein: Sie gibt einen Besitzmarker (aus ihrem eigenen Vorrat) ab und nimmt sich einen neuen kleinen Auftrag (Palazzo - Pfeffer). Sie erklärt ihre Aktion für beendet. Da sie noch eine Sonderkarte „1 weitere Aktion“ (aus einem früheren Spielzug) besitzt, kann sie dem Zugspieler weitere Angebote machen: Sie bietet ihm 10 Dukaten, wenn er den Händler auf den Palazzo bewegt. Der Zugspieler geht darauf ein, nimmt die 10 Dukaten und bewegt den Händler vom Hafen auf den Palazzo. Anna gibt die „1 weitere Aktion“-Karte ab und nimmt sich als Aktion des Palazzos eine Sonderkarte „1 Gebäudeaktion“. Da sie einen Besitzmarker auf dem Gewürzlager liegen hat, spielt sie diese Sonderkarte umgehend wieder aus: Sie erhält je einen Salz- und Pfeffer-Stein aus dem Vorrat. Anschließend deckt sie den kleinen Auftrag auf, legt den Pfeffer-Stein zurück in den Vorrat und die Auftragskarte unter den Stapel. Sie erhält weitere 40 Dukaten aus der Bank. Abschließend erklärt sie ihre Aktion für beendet...

Die Besitzmarker

Wozu sind sie gut?

Wie gerade beschrieben, sind Gebäude mit eigenen Besitzmarkern in Verbindung mit der Sonderkarte



„1 Gebäudeaktion“ eine sehr nützliche und häufig angewandte Möglichkeit, die Aktion eines Gebäudes dann auszuführen, wann man möchte. Zudem bringt der Besitz eines Gebäudes aber auch noch Geld ein:

- Während des Spiels: *Jedesmal*, wenn ein Spieler in einem Gebäude eine *Aktion* ausführt, in dem der Besitzmarker eines *anderen* Spielers liegt, erhält der Besitzer dieses Markers 10 Dukaten *aus der Bank*. Die 10 Dukaten erhält er nicht, wenn *niemand* bzw. *er selbst* die Aktion ausführt.
- Am Ende des Spiels: Nachdem das Spiel beendet ist, erhält jeder Spieler für jedes Gebäude, auf dem ein Besitzmarker von ihm liegt, 10 Dukaten aus der Bank.

Wie werden sie platziert?

Nachdem der Zugspieler seinen Zug für beendet erklärt hat, können Besitzmarker auf den Gebäuden platziert werden, die waagrecht oder senkrecht an solche Gassenfelder angrenzen, die der Händler in dem Spielzug betreten hat.

Der Zugspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn *einmal* reihum. Wer an die Reihe kommt und Besitzmarker in *seinem* Vorrat liegen hat, kann entweder auf das Platzieren verzichten oder sich für *eines* der betretenen Gassenfelder entscheiden. Im zweiten Fall kann der Spieler auf beide angrenzenden Gebäude ¹ je *einen* seiner Besitzmarker legen.



Die Besitzmarker

Vorteilhaft im Zusammenhang mit der Sonderkarte „1 Gebäudeaktion“

Jede Aktion eines Mitspielers in einem eigenen Gebäude bringt 10 Dukaten

Jedes eigene Gebäude am Spielende bringt 10 Dukaten

Besitzmarker werden am Ende eines Spielzugs platziert: beginnend mit Zugspieler einmal reihum auf Gebäude, die an betretene Gassenfelder angrenzen

¹ Man muss nicht auf beide angrenzenden Gebäude Besitzmarker legen; auch dann nicht, wenn man ausreichend viele Marker in seinem Vorrat hätte.

Anschließend nimmt er die Händlerscheibe(n) vom ausgewählten Gassenfeld. Von diesem Feld ausgehend können die nachfolgenden Spieler in diesem Spielzug keine Besitzmarker mehr platzieren.

Sollte auf einem auf diese Weise ausgewählten Gebäude bereits ein gegnerischer Besitzmarker liegen, kann dieser entfernt werden. Dazu muss der Spieler aber einen eigenen Marker „opfern“: Er nimmt den gegnerischen Besitzmarker vom Gebäude und legt ihn - zusammen mit einem Besitzmarker aus seinem eigenen Vorrat - zurück in den allgemeinen Vorrat auf dem Spielplan. Hat der Spieler noch einen weiteren Besitzmarker vor sich liegen, kann er diesen, wenn er möchte, auf das - nun leere - Gebäude legen.

Beispiel: Bruno (Blau) ist Zugspieler. Nach 3 Bewegungen (die, beginnend in der Villa Ricci, über das Gewürzlager zu zwei Gassenfeldern geführt haben) beendet er seinen Spielzug. Als Zugspieler beginnt er nun mit dem Platzieren von Besitzmarkern. Er entscheidet sich für das letzte betretene Gassenfeld und platziert je einen Marker auf der Gildehalle und der Kutscherei, danach entfernt er die beiden entsprechenden Händlerscheiben.

Carla (Gelb) ist die reihum Nächste, die Besitzmarker vor sich liegen hat: Sie opfert einen davon, um den blauen Marker auf der Kutscherei zu entfernen, und legt dann selbst einen darauf sowie einen weiteren auf das Gewürzlager. Anschließend entfernt sie die Händlerscheibe. Obwohl noch weitere Spieler Besitzmarker vor sich liegen haben, können sie diese in diesem Spielzug nicht mehr platzieren, da keine betretenen Gassenfelder mehr übrig sind.

SPIELEND

Je nach Teilnehmerzahl variiert die Anzahl der Spielrunden: bei 2 Spielern verläuft das Spiel über höchstens 12 Runden, bei 3 Spielern über 10, bei 4 über 8 und bei 5 über höchstens 7 Runden. Durch die Marktplatzregel können es aber auch (deutlich) weniger sein.

Achtung: Die letzte Spielrunde einer Partie wird immer zu Ende gespielt, so dass alle Spieler gleich oft Zugspieler waren!

Abschließend deckt jeder Spieler seine Privileg-Karten auf und nimmt sich entsprechend viele Dukaten aus der Bank. Zudem erhält jeder Spieler für jedes Gebäude, auf dem er einen Besitzmarker liegen hat, 10 Dukaten aus der Bank. Alle übrigen Güter im Besitz der Spieler sind wertlos. Wer die meisten Dukaten besitzt, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mehr übrige Güter besitzt.

Beispiel: Wir befinden uns in einem Spiel mit 4 Personen, am Ende der 5. Spielrunde. Anna ist Startspielerin; sie kommt an die Reihe und schiebt als Erstes den Rundenanzeiger auf Feld 6. Dann würfelt sie: 4/4. Sie platziert den Händler auf dem Marktplatz und schiebt den Rundenanzeiger um ein Feld weiter. Nach Annas Spielzug kommt Bruno an die Reihe: Dieser spielt eine Sonderkarte „beliebiges Startfeld“ aus - und platziert den Händler erneut auf dem Marktplatz. Wieder muss der Rundenanzeiger um ein Feld weitergeschoben werden und erreicht dadurch Feld 8, womit die Partie endet. Da die laufende Runde aber auf jeden Fall zu Ende gespielt wird, sind nach Bruno auch noch Carla und Dario jeweils einmal Zugspieler - im Übrigen völlig unabhängig davon, ob sie nochmals den Marktplatz erwürfeln bzw. durch die Sonderkarte besetzen.

Nachdem Dario seinen Spielzug beendet hat und von den Spielern eventuell noch Besitzmarker platziert wurden, werden die Privileg-Karten und die eigenen Gebäude abgerechnet und schließlich der Sieger ermittelt.

Gegnerische Besitzmarker können entfernt werden; „kostet“ einen eigenen Marker



SPIELEND

Maximal 12 Spielrunden

Letzte Spielrunde wird immer zu Ende gespielt

Privileg-Karten ausbezahlen

10 Dukaten für jedes eigene Gebäude

Spieler mit den meisten Dukaten ist Sieger



SONDERREGEL FÜR 2 SPIELER

Im 2-Personen-Spiel gelten alle vorgenannten Regeln, mit folgenden Ergänzungen:

- Die Angebote *müssen* wenigstens ein Gut beinhalten; sie dürfen nicht *ausschließlich* aus Geld bestehen.
- Führt der Mitspieler seine ihm zur Verfügung stehende Aktion aus, darf der Zugspieler dafür eine *zweite* Aktion ausführen.

Achtung: Diese Regel und die Sonderkarte „1 weitere Aktion“ haben *keinerlei* Auswirkungen aufeinander!

Beispiel 1: Gleich auf dem Startfeld macht der Mitspieler dem Zugspieler ein Angebot, das dieser annimmt, und führt eine Aktion aus. Danach darf der Zugspieler zwei Aktionen ausführen.

Beispiel 2: Der Zugspieler führt eine Aktion aus, anschließend führt der Mitspieler eine Aktion aus. Nun kann der Zugspieler noch eine zweite Aktion ausführen.

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, besonders:

Erik Arndt, Roy Burger, Marcel-André Casasola Merkle, Rudolf Dorn, Christine + Peter Dürdoth, Peter Ender, Walburga Freudenstein, Michael Getrost, Hanno Girke, Robert Hegendörfer, Markus Huber, Holger Klein, Eva Klemm, Christian Kuhnlein, Rüdiger Langtim, Bernd Lautenschlager, Frank Miermeister, Sandra Moser, Thomas Reil, Ines + Heiner Rutschmann, Dominik Wagner, Christian Wallisch, Peter Wißmüller, den Gruppen aus Rosenheim und Wien sowie dem Spieleclub „Ali Baba“/Nürnberg.

Der Autor bedankt sich besonders bei seiner Frau Maja für ihren unermüdlichen Einsatz, das Beste aus dem Spiel herauszuholen.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

**alea, Postfach 1150, D-83233 Bernau am Chiemsee,
Fon: 08051 - 970721, Fax: 08051 - 970722,
E-Mail: info@aleaspiele.de**

© 2000 Rüdiger Dorn

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

ZWEI SPIELER

Zwei Ergänzungen zu den Grundregeln:

- 1) Angebote dürfen nicht *ausschließlich* aus Geld bestehen
- 2) Zugspieler erhält *zweite* Aktion, wenn Mitspieler eine Aktion ausführt

