



Stefan Risthaus

NOVGOROD

Ein Spiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren, 40-50 Minuten

Spielidee

Ende des 15. Jahrhunderts erreichte die Hanse ihre größte Ausdehnung von Novgorod im Osten bis London im Westen. Ihr bereist mit dem Schiff diese Hansestädte, handelt dort mit Waren und produziert Luxusgüter, um euren Reichtum und euer Ansehen zu mehren. Wer am Ende das meiste Ansehen in Form von Siegeln aufweist, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

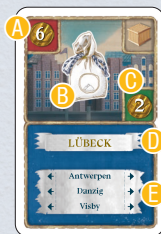
110 Spielkarten, bestehend aus:

- 8 Basiskontore



- A** Ware (hier: Bernstein)
- B** Hafengebühren
- C** Stadt
- D** Nachbarstädte

- 32 Kontore, je 4 in 8 Städten



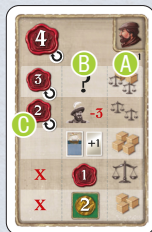
- A** Baukosten
- B** Ware (hier: Salz)
- C** Einkommen
- D** Stadt
- E** Nachbarstädte

- 8 Manufakturen



- A** hergestelltes Luxusgut (hier: Schmuck)
- B** Siegel für verarbeitete Warenkombinationen

- 4 Karrierekarten



- A** Kosten für Aufstieg zur nächsten Stufe
- B** Privilegien
- C** Siegel am Ende des Spielzugs (je nach Stufe)

- 24 Aufträge, je 12 für Luxusgüter und Waren
- Bonuskarten „8 Kontore“ und „5 Städte“

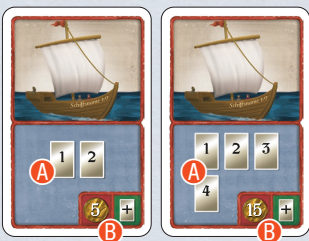
- 12 Geldkarten, 3 je Spielerfarbe



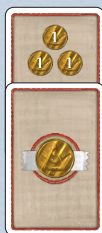
- 12 Siegelkarten, 3 je Spielerfarbe



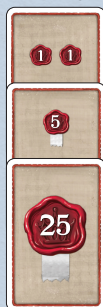
- 8 Schiffskarten, 2 je Spielerfarbe



Legebeispiel
für 3 Dukaten:



Legebeispiel
für 32 Siegel:



- A** Geschwindigkeit (Anzahl Kontore und Manufakturen, die in einem Spielzug genutzt werden können)
- B** Kosten für den Aufstieg zur nächsten Stufe

Spielvorbereitung

- ① Legt die Basiskontore wie auf der nächsten Seite gezeigt offen aus.
- ② Mischt die Manufakturen und legt zufällig je eine links neben jedes Kontor.

Hinweis: Die Anordnung der Städte entspricht aus funktionalen Gründen nicht exakt der geografischen Lage auf einer Landkarte.

- ③ Sucht die Kontore gemäß der Spieleranzahl heraus und platziert sie passend auf den jeweiligen Basiskontoren gemäß den Baukosten in absteigender Reihenfolge, so dass das preiswerteste Kontor oben aufliegt.

Bei 4 Spielern verwendet ihr alle Kontore, bei 3 Spielern legt ihr eines der mittleren Preiskategorie, bei 2 Spielern außerdem das der teuersten Preiskategorie zurück in die Schachtel.

Beispiel: Danzig für 4 Spieler: Baukosten 7-6-6-5. Danzig für 3 Spieler: Baukosten 7-6-5. Danzig für 2 Spieler: 6-5.



- ④ Mischt die 24 Aufträge verdeckt und legt 2 plus Spieleranzahl offen neben dem Stapel bereit. Bei 3 Spielern legt ihr also 5 Aufträge aus. Lasst Platz für einen Ablagestapel.
- ⑤ Jeder Spieler erhält die 3 Geld- und 3 Siegelkarten sowie 2 Schiffskarten einer Farbe. Stapelt die Siegelkarten so, dass die Karte mit 0 Siegeln oben liegt. Stapelt die Geldkarten so, dass die Geldkarte 0 oben liegt und darunter herausragend die Kartenhälften mit 5 und 15 Dukaten sichtbar sind (insgesamt 20 Dukaten). Die Schiffskarte mit der Geschwindigkeit 2 wird auf die andere Schiffskarte gelegt.
- ⑥ Jeder von euch erhält eine zufällige Karrierekarte und legt diese offen vor sich aus. Zieht jeder einen Auftrag vom Stapel, sieht ihn euch geheim an und legt diesen Auftrag verdeckt so von unten auf eure Karrierekarte, dass die unterste Stufe noch sichtbar ist.

Hinweis: Im ersten Spiel empfehlen wir, dass ihr eure Karrierekarte auf der Vorderseite (beiger Rand) verwendet. Wenn ihr das Spiel bereits kennt, darf jeder wählen, ob er mit der Vorder- oder Rückseite (silberner Rand) spielen möchte.



Die übrigen Kontore, Karrierekarten, Geld- und Siegelkarten, sowie Schiffe werden nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.

- ⑦ Legt beide Bonuskarten mit den Siegeln sichtbar offen aus.

Einführungsrunde

Bestimmt einen Startspieler (z.B. *wer zuletzt in einer Hansestadt war*). Der **rechte** Nachbar des Startspielers wählt ein Kontor oder einen Auftrag aus der Auslage und legt die Karte vor sich aus. Dann wählt jeder fortlaufend **gegen den Uhrzeigersinn** reihum ein Kontor oder einen Auftrag, bis jeder Spieler 2 Kontore und 1 Auftrag vor sich liegen hat.

Hinweise: Es ist sinnvoll, zwei nebeneinander liegende Kontore zu wählen. Du darfst immer nur ein einziges Kontor in jeder Stadt haben, d.h. du darfst kein Kontor in einer Stadt nehmen, in der du schon ein Kontor hast!

Statt eines offenen Auftrags darfst du auch die oberste Karte vom Stapel ziehen. Du musst einen verdeckt gezogenen Auftrag den anderen Spielern nicht zeigen. Aufträge werden erst wieder ergänzt, wenn die Einführungsrunde beendet ist.

Am Ende dieser Phase hat jeder Spieler 2 Kontore und 1 Auftrag. Jeder bezahlt die Kosten für seine Karten (*der verdeckt gezogene Auftrag ist kostenlos*). Dann nehmt ihr die Karten auf die Hand.

Füllt die offenen Aufträge vom Stapel auf, bis 4 ausliegen.

Beispiel: Volker hat Kontore für 4 und 7 Dukaten und 1 offenen Auftrag genommen. Er bezahlt insgesamt 17 Dukaten und startet das Spiel mit einem Vermögen von 3 Dukaten. Er besitzt zu Beginn kein Siegel.



Spielablauf

Jetzt beginnt der Startspieler das eigentliche Spiel mit seinem ersten Spielzug. Anschließend führt ihr im Uhrzeigersinn immer einen Spielzug durch, bis das Spielende eintritt.

Ein Spielzug umfasst 4 Phasen, die in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt werden:

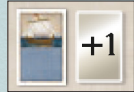
- Phase 1: Route auslegen
- Phase 2: Ausgelegte Route werten
- Phase 3: Kauf von Kontor / Schiffsstufe / Auftrag
- Phase 4: Siegel gemäß Karrierefortschritt erhalten

Einmal während deines gesamten Zugs darfst du **ein** beliebiges, nicht verdecktes Privileg auf deiner Karrierekarte nutzen.

Phase 1: Route auslegen

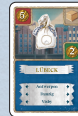
Lege von deinem Schiff ausgehend eine Route von Kontoren aus, die du mit deinem Schiff besuchst und in denen du Aktionen durchführen kannst. Wie viele Kontore du maximal auslegen kannst, richtet sich nach der Geschwindigkeit deines Schiffs. Zu Beginn kannst du somit nur 2 Kontore regulär auslegen.

Hinweis: Mit dem Privileg „Geschwindigkeit +1“ kannst du ein zusätzliches Kontor auslegen.



Du darfst Kontore nur so aneinanderlegen, dass eine durchgehende Route entsteht. Du kannst also nicht das Kontor „London“ neben das Kontor „Danzig“ legen, weil London nur Seewege nach Bergen und Antwerpen hat. Alle Städte bis auf Visby und Lübeck haben nur 2 Nachbarstädte; Visby und Lübeck sind zusätzlich untereinander verbunden.

Beispiel: Heike hat ein Schiff mit Geschwindigkeit 2, nutzt das Privileg und legt Lübeck, Visby und Novgorod aus.



Wenn du eine Stadt anfahren möchtest, von der du noch kein Kontor hast, nimmst du das Basiskontor aus der Tischmitte und legst es in deine Route. Dafür musst du allerdings in Phase 2 eine **Hafengebühr** bezahlen!

Beachte: Wenn du in einer Stadt sowohl das Kontor als auch die Manufaktur nutzen möchtest, musst du ein beliebiges Kontor von deiner Hand mit der Rückseite nach oben als Platzhalter für die Manufaktur rechts neben dem ursprünglichen Kontor der Stadt in deiner Route auslegen. Dieses Kontor zählt für die Reichweite (Geschwindigkeit) deines Schiffs mit, so dass du eine Stadt weniger anfahren kannst.

Besonderheiten ergeben sich, wenn du eine Ware in deinem Schiff eingelagert hast (siehe dazu Phase 3d weiter unten).

Bonus 5 Städte

Bist du der erste Spieler, der eine Route von Kontoren in 5 verschiedenen Städten auslegt, bekommst du 3 Siegel und nimmst dir die Bonuskarte „5 Städte“. Lege die Bonuskarte so in deine Auslage, dass die Karte möglichst weit von den anderen Spielern liegt. Wenn der nächste Spieler eine Route mit Kontoren in 5 Städten auslegt, erhält er ebenfalls den aktuellen Bonus.

Beim nächsten Zug des Startspielers sinkt der Bonus von 3 auf 1 Siegel. Lege die Karte in die Schachtel zurück, sobald ein zweites Mal ein oder mehrere Spieler den Bonus erhalten haben. Du selbst kannst den Bonus nicht noch einmal erhalten, auch wenn du später noch einmal eine Strecke von 5 Kontoren auslegen solltest.

Phase 2: Ausgelegte Route werten

Du kannst jedes Kontor auf deiner Route nur für eine der folgenden Aktionen nutzen. Die Entscheidung, welche Aktion du in welcher Reihenfolge ausführst, ist grundsätzlich dir überlassen (*Ausnahme: Einlagern*).

a) Luxusgüter herstellen

Für Luxusgüter erhältst du Siegel und Dukaten. Dazu legst du die Manufaktur aus der Stadt deines Kontors auf das Kontor in deiner Route und verbrauchst die auf der Manufaktur angegebene(n) Ware(n) aus deiner Route. Drehe dazu alle Kontorkarten, deren Waren du verbrauchst, auf die Rückseite. Du kannst nur Waren verbrauchen, die in der Route zwischen der Manufaktur und dem Schiff liegen (also links von der Manufaktur).

Hinweis: Du kannst eine Manufaktur nur auf eine Kontorkarte in deiner Route legen, niemals direkt auf den Tisch!

Wenn die Manufaktur die Ware des Kontors in derselben Stadt verarbeiten kann, darfst du die Ware sofort für das Herstellen des Luxusguts verbrauchen.

Du nimmst dir dann die Anzahl der Siegel, die neben den verbrauchten Waren abgebildet ist.

Beispiel 1: Du verbrauchst ein Pelz, um Kleidung herzustellen und erhältst dafür 1 Siegel.



Beispiel 2: Du verbrauchst Getreide, Fisch und Salz für die Herstellung von Proviant und erhältst dafür 4 Siegel.



Zusätzlich erhältst du für die Herstellung so viele **Dukaten**, wie du Siegel erhalten hast.



Die Manufaktur bleibt bis zum Ende der Phase auf dem Kontor liegen, anschließend wird sie wieder neben dem entsprechenden Basiskontor ausgelegt.

Beispiel: In Novgorod befindet sich die Manufaktur, mit der aus einem Salz ■ ein Proviant hergestellt werden kann. Heike verbraucht das Salz aus Lübeck (dreht die Karte auf die Rückseite) und stellt einmal Proviant ■ her, für den sie sofort **1 Siegel** erhält. Zudem erhält sie **1 Dukaten**.



Den ursprünglichen Pelz in Novgorod kann sie nicht mehr nutzen, weil dieser durch die Manufaktur abgedeckt ist. Das Glas ■ in Visby ist noch nutzbar.

b) Auftrag erfüllen

Du kannst Aufträge aus der Hand oder den verdeckten Auftrag von der Karrierekarte erfüllen. Wenn du den Auftrag von der Karrierekarte erfüllen möchtest, musst du zuvor eine andere Auftragskarte von deiner Hand als Ersatz auf die Karrierekarte legen. Achte sorgfältig darauf, dass du die richtige Stufe abdeckst! Kündige den Austausch der Auftragskarte von deiner Karrierekarte am besten vorher an und teile deinen Mitspielern mit, welche Stufe du bereits erreicht hast.

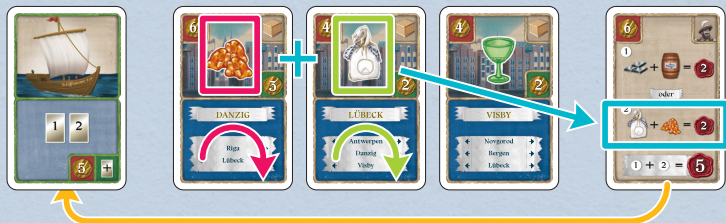
Bei jedem Auftrag kannst du entweder die obere Zeile oder die untere Zeile oder beide Zeilen erfüllen (dann aber zuerst die obere und anschließend die untere).

Um einen Auftrag mit **Waren** zu erfüllen, drehe die Kontore mit den darauf abgebildeten Waren aus deiner Route auf die Rückseite. Die Waren sind damit verbraucht. Du musst die Waren innerhalb einer Zeile nicht in der angegebenen Reihenfolge einsammeln, du musst sie nur im selben Spielzug verbrauchen. Um einen Auftrag mit **Luxusgütern** zu erfüllen, musst du ein passendes Luxusgut in einer Manufaktur herstellen. Du erhältst dann keine Siegel und keine Dukaten aus der Manufaktur.

Erfüllst du beide Zeilen im selben Zug, erhältst du 5 Siegel und legst den Auftrag unter deine Schiffskarten. Erfüllst du (nur) die obere Zeile, erhältst du 2 Siegel. Du kannst den Auftrag dann unter dein Schiff legen oder links neben dein Schiff, um in einem späteren Spielzug auch den unteren Teil des Auftrags noch zu erfüllen. Dann erhältst du nochmals 2 Siegel und legst den Auftrag unter dein Schiff. Du kannst mehrere teilweise erfüllte Aufträge links von deinem Schiff ausliegen haben.

Kannst du auf deiner Route nur den unteren Teil des Auftrags erfüllen, erhältst du ebenfalls 2 Siegel, musst aber den Auftrag auf jeden Fall unter dein Schiff legen. Du kannst den oberen Teil nicht später noch nachträglich erfüllen.

Beispiel 1: Heike hat in Danzig Bernstein ■ aufgenommen und in Lübeck Salz ■. Sie erfüllt damit den unteren Teil des Auftrags ■ für 2 Siegel und legt ihn unters Schiff ■.



Beispiel 2: Volker hat in Danzig Bernstein ■ mitgenommen und verbraucht es in Lübeck, um Schmuck ■ herzustellen. Dafür erhält er 2 Siegel ■. Er legt den Auftrag „Schmuck + Kleidung“, der erst zur Hälfte erfüllt ist, links neben seinem Schiff aus ■.

Er kann in einem späteren Spielzug eine Kleidung herstellen, um dafür weitere 2 Siegel zu erhalten.



c) Eine Karrierestufe aufsteigen

Du verbrauchst die angegebene Anzahl Waren oder stellst die geforderte Anzahl Luxusgüter her oder gibst die gezeigte Geldmenge ab, um die nächste Stufe deiner Karrierekarte (die unterste freie) zu erreichen.

3 verschiedene Luxusgüter

2 verschiedene Waren

15 Dukaten

2 verschiedene Luxusgüter + 2 verschiedene Waren

Schiebe dann die verdeckte Auftragskarte so weit nach oben, dass die erreichte Stufe abgedeckt ist. Du darfst mehrere Stufen in einem Spielzug aufsteigen, wenn du die entsprechenden Waren und Luxusgüter zur Verfügung hast. Wenn du die Waren oder Luxusgüter für deine Karriere verwendest, erhältst du keine Siegel für Aufträge oder aus den Manufakturen. Du kannst eine Ware oder ein Luxusgut immer nur ein einziges Mal pro Zug verbrauchen.

Hinweis: Mit einer Stufe verdeckst du auch immer ein Privileg, das dir ab **sofort** nicht mehr zur Verfügung steht. Allerdings bekommst du am Ende jeder Runde **zusätzliche Siegel** für die unterste Stufe, die noch frei ist. Zudem musst du die Stufen mit dem „X“ erledigen, um am Spielende in die Wertung zu kommen.

d) Eine Ware im Schiff lagern (und Phase 2 beenden)

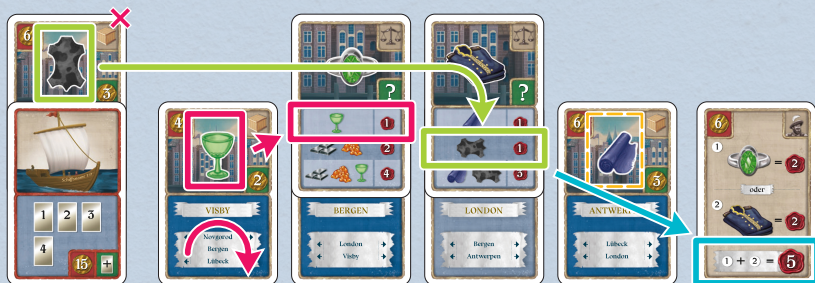
Nachdem du alle Aufträge für diesen Spielzug erledigt und Luxusgüter hergestellt hast, kannst du eine noch verfügbare Ware (*Kontorkarte*) aus deiner Route lagern und hast diese so für die nächste Runde zur Verfügung. Eingelagerte Waren bringen keine Einnahmen. Schiebe die Karte so weit unter deine Schiffskarte, dass nur noch die Ware, nicht aber das Einnahmen-Symbol sichtbar ist.

Wichtig: Du darfst weder Luxusgüter noch Waren von einem Basiskontor einlagern. Du kannst **nur eine einzige Ware im Schiff lagern**. Wenn du bereits eine Ware gelagert hast und eine andere Ware lagern willst, musst du die gelagerte Ware aus dem Schiff entfernen, ohne dass du dafür etwas erhältst.

Im nächsten Zug steht dir die eingelagerte Ware für die Herstellung von Luxusgütern oder zur Erfüllung von Aufträgen zusätzlich zu den Waren von den Kontorkarten deiner ausgelegten Route zur Verfügung.

Wenn du im nächsten Zug durch die Stadt mit dem Kontor deiner eingelagerten Ware fahren möchtest, legst du das Basiskontor aus der allgemeinen Auslage oder ein beliebiges anderes Kontor mit der Rückseite nach oben als Platzhalter in deine Route. Du kannst mit dem Basiskontor kein Einkommen erzielen, aber die Manufaktur der Stadt nutzen oder die dort aufgenommene Ware verbrauchen. Das beliebige Kontor kannst du für die Manufaktur der Stadt nutzen.

Beispiel: Volker ist auf seiner 4 Kontore umfassenden Route in Visby gestartet und verbraucht das dort aufgenommene Glas ■ in Bergen für Schmuck. Den eingelagerten Pelz ■ aus der letzten Route verbraucht er in London zur Herstellung von Kleidung. Er hat den Auftrag für Luxusgüter „Schmuck + Kleidung“ damit in einem Spielzug erfüllt ■ und erhält 5 Siegel.



In Antwerpen hat er noch keine Aktion durchgeführt. Er könnte damit eine Ladung Stoffe ■ einlagern (oder für Einkommen nutzen). Da er zuletzt in Antwerpen ankommt, kann er die dortigen Stoffe nicht für die Fertigung der Kleidung in London verwenden.

e) Einkommen erzielen; Hafengebühr bezahlen

Kontore, deren Einkommen sichtbar ist (weder abgedeckt noch auf die Rückseite gedreht noch eingelagert), kannst du zur Erzielung von Einkommen nutzen. Dazu nimmst du dir den aufgedruckten Geldbetrag und drehst anschließend das Kontor auf die Rückseite. Die Ware darauf kannst du nun nicht mehr verbrauchen oder einlagern.

Hinweis: Mit dem Privileg „zusätzliche Einnahmen“ erhältst du 2 Dukaten zusätzlich, egal wie viele Kontore du für Einkommen nutzt.



Am Ende dieser Phase legst du alle Manufakturen und Basiskontore zurück zu ihren jeweiligen Kontoren bzw. in ihre Städte. Für jedes Basiskontor, das du zurücklegst, musst du die aufgedruckten **Hafengebühren** zahlen.

Außerdem nimmst du die nicht eingelagerten Waren (Kontore) wieder auf die Hand.

Hinweis: Lege die Manufakturen einzeln zurück. So kannst du immer nachvollziehen, von welchem Kontor aus deiner Auslage du sie genommen hast. Du musst die Manufaktur immer zu dem Basiskontor zurücklegen, von dem du es genommen hast.

Phase 3: Kauf von Kontor / Schiffsstufe / Auftrag

In dieser Phase darfst du maximal 1 neues Kontor **oder** 1 Schiffsstufe **oder** 1 Auftrag kaufen. Du kannst nur etwas kaufen, wenn du genügend Geld hast. Es gibt keinen Kredit. Es ist erlaubt, nichts zu kaufen.

a) 1 Kontor kaufen

Nimm dir das oberste Kontor aus einer Stadt, in der du noch kein Kontor besitzt und bezahle den aufgedruckten Preis. Das Kontor nimmst du auf die Hand.

Bonus 8 Kontore

Hast du jetzt als erster Spieler 8 Kontore, nimmst du dir 4 Siegel und die Bonuskarte „8 Kontore“. Platziere die Karte so in deiner Auslage, dass sie möglichst weit bei den anderen Spielern liegt. Wenn der Startspieler an die Reihe kommt, reduziert sich der Bonus. Der nächste Spieler, der 8 Kontore besitzt, erhält nur noch 2 Siegel. Anschließend kommt die Karte in die Schachtel zurück.

b) 1 Stufe beim Schiff aufsteigen

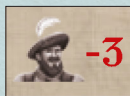
Bezahle den unten auf deiner Schiffskarte angegebenen Preis und erhöhe die Geschwindigkeit deines Schiffs um eine Stufe. Dazu drehst du die Karte zunächst auf die Rückseite und bezahlst 5 Dukaten. Später tauschst du für 10 Dukaten die Karte „Geschwindigkeit 3“ mit der Karte „Geschwindigkeit 4“ aus. Diese drehst du für 15 Dukaten um, wenn du die Geschwindigkeit 5 erwirbst.

c) 1 neuen Auftrag erwerben

Bezahle 6 Dukaten und nimm dir einen beliebigen der offen ausliegenden Aufträge oder ziehe den obersten vom Stapel. Nimm den Auftrag auf die Hand. Einen vom Stapel gezogenen Auftrag muss du den anderen Spielern nicht zeigen.

Wichtig: Du darfst **nie mehr als 3 Aufträge in Bearbeitung** haben. Dazu zählen die offen links von deinem Schiff liegenden Aufträge und alle Aufträge in deiner Hand, nicht aber der Auftrag, mit dem du die Stufe auf deiner Karrierekarte anzeigst.

Hinweis: Mit dem Privileg „Auftrag -3 Dukaten“ darfst du einen weiteren Auftrag **zusätzlich** zu oder **anstatt** einem regulären Kauf von Kontor / Schiffsstufe / Auftrag für 3 Dukaten weniger kaufen.

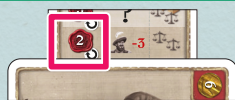


Ergänze gegebenenfalls die offene Auslage wieder auf 4 Karten.

Phase 4: Siegel gemäß Karrierefortschritt erhalten

Abschließend nimmst du dir so viele Siegel, wie es dem Fortschritt auf deiner Karrierekarte entspricht.

Beispiel: Volker hat die Stufe erreicht, die ihm am Ende jedes Spielzugs 2 Siegel ■ einbringt. Er nimmt sich jetzt 2 Siegel.



Hinweis: Wenn du noch kein Privileg in diesem Spielzug genutzt hast und dir das Privileg „1 Siegel“ zur Verfügung steht, erhältst du jetzt ein zusätzliches Siegel.

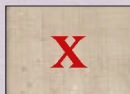


Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielende und Sieger

Wenn ein Spieler **30 Siegel oder mehr** besitzt oder die oberste Stufe seiner Karrierekarte erreicht, beendet er den laufenden Zug regulär. Danach wird die Runde bis zum rechten Nachbarn des Startspielers zuende gespielt. Anschließend ist jeder Spieler noch genau ein Mal an der Reihe.

Wichtig: Spieler, die in der untersten Stufe ihrer Karrierekarte ein rotes „X“ haben, werden nicht gewertet, sondern haben das Spiel in jedem Fall **verloren!**



Der Spieler mit den meisten Siegeln gewinnt.

Bei Gleichstand ist der Spieler mit mehr Bargeld besser. Ist auch dieses gleich, ist der Spieler besser platziert, der die höhere Stufe bei seiner Karrierekarte erreicht hat, dann der Spieler mit mehr Kontoren. Sollte immer noch ein Gleichstand herrschen, ist davon der Spieler besser platziert, der zuletzt am Zug war.

Spieleschmiede

- Namen fehlen noch -

Impressum

Autor: Stefan Risthaus

Spielregellayout: Stefan Malz

Grafik: Fiore GmbH

Art.-Nr.: OST-NO-01

Der Autor dankt seiner Frau Heike und allen Testspielern und Regellesern, insbesondere Volker Wichert, Sven Fritzsche, Thorsten Walter, Robert Rudolph, Christian Heider, Tim Kühne.

Copyright © 2020 OSTIA-Spiele

Inhaberin Heike Risthaus

Elsterweg 45, 38446 Wolfsburg

www.ostia-spiele.de

