

THE SEA MERCHANTS



Spielanleitung



THE SEA MERCHANTS

Ah, es lebe das 16. Jahrhundert! Was für eine wunderbare Zeit, um Kaufmann in einer geschäftigen Hafenstadt zu sein! Im Spiel führt ihr eine von vier Kaufmannsfamilien. Spürt den Wind in eurem Haar und nehmt mit vollen Segeln Kurs auf den Sieg.

Behaltet aber auch eure Mitspieler im Auge und versucht, die Nachfrage nach bestimmten Waren vorherzusehen. So habt ihr die Chance, die gewinnbringendste Fracht an Bord zu haben, wenn die Zeit zum Handeln gekommen ist.

Holz, Gewürze oder vielleicht Porzellan? Wofür werdet ihr in Übersee den besten Preis erzielen und was werden euch die Mitspieler vor der Nase wegschnappen? Investiert, spekuliert und optimiert eure Handelsflotte, damit ihr eure Warenströme auf lukrative Weise steuern könnt. So werdet ihr reich und lasst die Konkurrenz in eurem Kielwasser zurück.

Spielmaterial

- ◆ 60 Warenkarten (10 Karten von jeder Ware: Getreide, Holz, Porzellan, Fisch, Gewürze und Tuch)
- ◆ 20 Handelskarten mit Sonderfähigkeiten (14 Schiffe, 2 Verträge, 2 Docks, 2 Kontore)
- ◆ 4 Spielerhilfen
- ◆ 30 Warensteine, kurz *Waren* genannt (5 von jeder Sorte entsprechend den Warenkarten: Getreide (gelb), Holz (braun), Porzellan (weiß), Fisch (blau), Gewürze (rot) und Tuch (grün))
- ◆ 55 Geldmünzen (Gold im Wert von 10, Silber im Wert von 5 und Kupfer im Wert von 1)



Spielvorbereitung

Mischt alle Warenkarten und legt davon sechs Karten offen in die Tischmitte, so dass ein Markt entsteht, der die aktuell nachgefragten Waren anzeigt. Legt die restlichen Warenkarten als verdeckten Nachziehstapel neben den Markt. Legt die Münzen und Waren als allgemeinen Vorrat für alle gut erreichbar bereit. Legt dann die Handelskarten getrennt nach den vier Kategorien Schiffe, Verträge, Docks und Kontore offen in vier separaten Stapeln daneben. Zieht jeder drei Warenkarten vom Nachziehstapel und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Außerdem nimmt euch jeder zwei Schiffe von den ausliegenden Handelskarten und legt sie offen vor euch ab. Gleich könnt ihr die Leinen losmachen und auf große Fahrt gehen!

Schiffe beladen

Wer von euch zuletzt auf einem Schiff war, wird Startspieler. Bei diesem beginnend und dann weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder von euch eine Ware aus dem allgemeinen Vorrat aus und legt sie auf ein eigenes Schiff. Danach beladet ihr auf diese Weise euer zweites Schiff, so dass jeder von euch zwei Schiffe vor sich liegen hat, die jeweils eine Ware an Bord haben. Dies können gleiche oder unterschiedliche Waren sein.

Achtung: Jedes Schiff darf nur mit einer Ware beladen werden.



Spielablauf

Euer Spielzug ist in **2 Phasen** unterteilt. In jeder Phase entscheidet ihr euch für **nur eine** der in dieser Phase möglichen Aktionen. Der Startspieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Phase I – Planen (1 Aktion ausführen)

1. Tausche eine Ware oder
2. Kaufe eine Handelskarte oder
3. Passe und fahre mit Phase II fort

Phase II – Handeln (1 Aktion ausführen)

1. Spiele Warenkarten auf den Markt und eröffne den Handel oder
2. Ziehe zwei Warenkarten vom Nachziehstapel

Beschreibung der einzelnen Schritte

Phase I

- ◆ **Tausche eine Ware:** Ihr könnt die Ware auf einem eurer Schiffe gegen eine andere (verfügbare) Ware aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Bei dieser Aktion könnt ihr **nur einmal eine Ware** von euren Schiffen tauschen, es sei denn, ihr habt eine Handelskarte *Dock* (siehe unten).
- ◆ **Kaufe eine Handelskarte:** Ihr könnt, soweit noch vorhanden, eine Handelskarte aus dem allgemeinen Vorrat kaufen, die ihr dann offen vor euch ablegt. Der Kaufpreis ist auf den einzelnen Karten angegeben. Ihr dürft mehrere gleiche Handelskarten besitzen und deren Funktion entsprechend oft nutzen. Die Funktionen der Handelskarten werden weiter unten beschrieben.

*Beispiel für das Nutzen mehrerer gleicher Handelskarten: Richard besitzt zwei Handelskarten *Vertrag*. Deshalb erhält er jedes Mal, wenn er Waren verkauft, zusätzlich 4 Geld (2×2).*

Phase II

- ◆ **Spiele Warenkarten auf den Markt und eröffne den Handel:** Spiele beliebig viele Warenkarten **einer Sorte** von deiner Hand auf den Markt, so dass jede gespielte Karte eine beliebige dort bereits ausliegende Karte überdeckt, und beeinflusse so die Nachfrage nach einer bestimmten Ware. **Alle** von euch, die auf ihren Schiffen Waren entsprechend der **gerade ausgespielten Sorte** haben, erzielen jetzt Einnahmen. **Je mehr Warenkarten dieser Sorte auf dem Markt liegen, desto höher sind die Einnahmen.** Für jedes eurer Schiffe, das die gerade gehandelte Warensorte geladen hat, bekommt ihr jeweils **so viel Geld**, wie **entsprechende Warenkarten auf dem Markt** ausliegen.

Achtung: Die Waren bleiben auf den Schiffen liegen.

Beispiel: Fritz spielt zwei Warenkarten Fisch auf den Markt, so dass jetzt drei blaue Warenkarten ausliegen (eine war dort schon vorher). Jeder von euch bekommt jetzt 3 Geld für jede blaue Ware (Fisch), die ihr auf euren Schiffen geladen habt.



- ◆ **Ziehe zwei Warenkarten vom Nachziehstapel:** Anstatt Warenkarten auf den Markt auszuspielen, könnt ihr zwei neue Warenkarten vom Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Die Anzahl der Handkarten ist nicht begrenzt.

Die Handelskarten



Schiff – Kosten: 10 Geld. Das Schiff erweitert eure Flotte und erhöht die Handelsmöglichkeiten. Wer ein Schiff kauft, nimmt dazu sofort **eine beliebige Ware** aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf das neue Schiff.



Vertrag – Kosten: 11 Geld. Besitzt ihr einen Vertrag, erhaltet ihr **zusätzlich 2 Geld**, wenn in Phase II der Handel eröffnet wird und ihr dabei mindestens 1 Geld verdient.



Kontor – Kosten: 8 Geld. Das Kontor ermöglicht euch, am Ende von Phase II **eine Warenkarte** vom Nachziehstapel zu ziehen, unabhängig davon, welche Aktion ihr in dieser Phase ausgeführt habt.



Dock – Kosten: 12 Geld. Das Dock ermöglicht euch, in Phase I **zusätzlich eine Ware** auf euren Schiffen **auszutauschen**, unabhängig davon, welche Aktion ihr in dieser Phase wählt. Das bedeutet, dass ihr mit der Aktion *Tausche eine Ware* zwei

Waren auf euren Schiffen tauschen könnt oder mit der Aktion *Kaufe eine Handelskarte* eine Karte kaufen und zusätzlich eine Ware auf einem eurer Schiffe tauschen könnt. Ihr dürft das Dock sofort nutzen, nachdem ihr es erworben habt.

Beispiel: Tara hat ein Dock und beschließt, in Phase I ihres Zuges ein Schiff zu kaufen. Sie legt es regelgemäß vor sich ab und platziert darauf eine neue Ware. Dann tauscht sie, ermöglicht durch die Funktion des Docks eine Ware von einem ihrer anderen Schiffe gegen eine Ware aus dem allgemeinen Vorrat aus.

Das Spiel endet sofort, wenn die letzte Warenkarte vom Nachziehstapel gezogen wird.

Spielende

Wer von euch mit kaufmännischem Geschick das meiste Geld anhäufen konnte, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere vortreffliche Kaufmannsfamilien, denen die am Gleichstand beteiligten Spieler angehören.

Die Waren auf euren Schiffen sowie eure Handels- und Warenkarten spielen bei der Endwertung keine Rolle.



Autor: Reiner Knizia
Entwicklung: Paulina Kortas, Adam Bukowski,
Tomasz Czerwiński, Agnieszka Walczak

Illustration: Piotr Sokołowski

Grafik: Tatsiana Korbut

Übersetzung: E. de Haan

02543

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



© Dr. Reiner Knizia.
All rights reserved