Erweiterungs-Modul: LAGERHAUS UND PRIVILEGIEN

Es gilt die Spielvorbereitung für das Familienspiel mit den folgenden Ergänzungen.

SPIELVORBEREITUNG

- Es wird mit der **blauen** Seite der Startspielerkarte und der Warenkarten gespielt.
- Die 2 schwarzen Zusatzkutschen werden auf das Lagerfeld rechts unten auf dem Spielplan gelegt.
- Die 12 Privilegienkarten werden nach den 3 Sorten getrennt mit der blauen Seite nach oben neben dem Spielplan als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.
- Die Zusatzkutschenkarte wird mit der blauen Seite nach oben neben dem Spielplan bereitgelegt.

STARTAUFSTELLUNG 3x 1x

Beginnend beim Startspieler setzt jeder Spieler wie gewohnt reihum einen Warenstein auf ein beliebiges Handelshaus – **außer** nach Dortmund – und eine Kutsche auf eine, an die Stadt direkt angrenzende Straße. Allerdings wird bei der zweiten und dritten Einsetzrunde jeweils nur ein Warenstein eingesetzt. Nach den drei Einsetzrunden hat jeder Spieler **drei** Warensteine und **eine** Kutsche auf dem Spielplan.

Es gelten die Regeln des Familienspiels mit den folgenden Ergänzungen. Es werden im Folgenden also nur die Regeln aufgelistet, bei denen sich etwas ändert oder etwas hinzukommt.

SPIELABLAUF

3) Aktionen:

a) Warensteine und Kutschen kaufen:
Für diese Aktion gibt es keine Änderungen.

=> Der Spieler stellt seinen Händler wie gewohnt in die gewählte Stadt auf der Handelskarte.

e) Einlagern
Einlagern steht als eine weitere Aktionsmöglichkeit nun zur Verfügung.

=> Der Spieler stellt einen Händler auf das Marktfeld und legt einen Warenstein **oder** eine Kutsche auf das Lagerfeld.

Das Einlagern ist kostenlos.
Auf dem Lagerfeld kann also jeder Spieler beliebig viele Warensteine **und** Kutschen haben.

b) Aufstocken
Die bisherigen Regeln zum „Aufstocken“ werden komplett ersetzt:

=> Der Spieler stellt einen Händler auf das Marktfeld und nimmt **alle** seine Warensteine **und** Kutschen vom Lagerfeld und setzt sie entsprechend den Setzregeln auf dem Spielplan ein.

Also Warensteine nur auf Handelshäuser setzen, wo er bereits Warensteine hat und Kutschen nur auf Straßen, die direkt an Städte angrenzen, in denen er mindestens einen Warenstein hat.
Aufstocken ist kostenlos.
Anmerkung: Auch hier gilt, dass ein Warenstein nicht auf ein Handelshaus gesetzt werden darf, auf dem ein Spieler gar keinen Warenstein hat. Selbst dann nicht, wenn er in der gleichen Stadt in einem anderen Handelshaus Warensteine hat.
Für jede Kutsche, die der Spieler auf eine Straße mit Dorfsymbol setzt, bekommt er wie gewohnt einen Thaler aus der Bank.

Beispiel: Claus wählt als Aktion „Aufstocken“. Er nimmt alle seine Warensteine und Kutschen vom Lagerfeld und setzt sie einzeln auf dem Spielplan ein: Er setzt 1 Warenstein auf seinen Warenstein in Dortmund und setzt 2 weitere auf seinen Warenstein in Münster. 1 Kutsche setzt er auf die Straße von Essen nach Dortmund und 1 Kutsche auf die Straße von Münster nach Builefeld.

c) Warenkarte kaufen:

=> Der Spieler stellt wie gewohnt einen Händler auf das Marktfeld und kauft sich eine Warenkarte (blaue Seite nach oben).

Hat sie einen Wert von 20, 25 oder 30, darf er sich außerdem eine Privilegienkarte vom allgemeinem Vorrat aussuchen, **wenn er von dieser Sorte noch keine hat** und offen (mit der blauen Seite nach oben) vor sich ablegen.
Hat er bereits alle drei verschiedenen Privilegienkarten, kann er keine weitere nehmen.

d) Thaler nehmen und Privilegienkarte(n) aufdecken:

=> Der Spieler setzt einen Händler auf das Marktfeld und nimmt sich wie gewohnt einen Thaler aus der Bank **und** deckt außerdem alle seine verdeckten Privilegienkarten auf.

Zur Erinnerung: Auch mit der Erweiterung darf jeder Spieler in einem Durchgang zwei verschiedene oder gleiche Aktionsarten wählen.

PRIVILEGIEN ERHALTEN DURCH HANDELSROUTEN

Es gibt vier Strecken, für die die Spieler besondere Vorteile bekommen können. Sie sind auf den Privilegienkarten und auf der Zusatzkutschenkarte oben aufgeführt.
Hat ein Spieler beispielsweise von Builefeld nach Corbach mit seinen Kutschen eine durchgehende Verbindung, bekommt er die passende Privilegienkarte aus dem allgemeinen Vorrat, und legt sie offen vor sich ab.
Hat der Spieler aber bereits eine Privilegienkarte von dieser Sorte, darf er sich keine weitere nehmen.
Der Spieler, der als erster Duisburg und Paderborn verbindet, bekommt die Zusatzkutschenkarte, die er offen vor sich ablegt (blaue Seite nach oben). Von nun an stehen ihm die beiden schwarzen Kutschen bis zum Spielende als zusätzliche Kutschen zur Verfügung. Er kann sie ins Spiel bringen, sobald er „Aufstocken“ als Aktion wählt. Spieler, die später Duisburg und Paderborn verbinden, gehen leer aus.
Anmerkung: Man kann also niemals mehr als drei (verschiedene) Privilegienkarten besitzen.
Zur Erinnerung: Privilegienkarten kann man außerdem – wie oben beschrieben – durch den Kauf bestimmter Warenkarten bekommen.

PRIVILEGIEN EINSETZEN

Führt ein Spieler eine Aktion aus, kann er **zusätzlich** eine oder mehrere seiner **offen** ausliegenden Privilegienkarten einsetzen. Das kann vor oder nach seiner gewählten Aktion geschehen. Eingesetzte Privilegienkarten werden umgedreht. Sie können durch die Aktion „Thaler nehmen…“ (d) wieder aufgedeckt werden. Als Privilegien gibt es „Einlagern“, „Aufstocken“ und „Thaler nehmen und aufdecken“ – sie alle funktionieren genauso, wie die Standardaktionen gleichen Namens.
Wichtig: Gerade aufgedeckte Privilegienkarten darf man nicht sofort wieder einsetzen, sondern erst, wenn man das nächste Mal wieder an der Reihe ist.
Anmerkung: Die Karte „Thaler nehmen und aufdecken“ deckt sich natürlich nicht „selbst“ auf.
Zur Erinnerung: Privilegienkarten kann man auch – wie zuvor beschrieben – aufdecken, wenn man die Aktion d) macht.

Beispiel: Bert wählt die Aktion „Warensteine und Kutschen kaufen“. Anschließend setzt er zusätzlich seine offen liegenden Privilegienkarten ein: Er dreht seine Karte „Einlagern“ um und legt dafür 1 Kutsche auf das Lagerfeld. Nun dreht er seine Karte „Aufstocken“ um und nimmt dafür alle seine Warensteine und Kutschen vom Lagerfeld, die er entsprechend den Setzregeln auf dem Spielplan einsetzt. Zuletzt dreht er die Karte „Thaler nehmen und Privilegienkarte aufdecken“ um. Dafür nimmt er sich 1 Thaler aus der Bank und deckt die anderen beiden Privilegienkarten wieder auf. Diese kann er nicht sofort wieder einsetzen, sondern erst, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist.

KEINE WARENSTEINE ODER KUTSCHEN

Wenn ein Spieler keine Warensteine oder Kutschen mehr im Vorrat hat, aber weitere durch eine Aktion einsetzen möchte, dann zieht er dafür Benötigtes vom Spielplan ab (vom Lagerfeld ist auch möglich). Oder er verzichtet ganz oder teilweise auf das Ausführen dieser Aktion.
Achtung: Das Abziehen ist nur erlaubt, wenn der Vorrat leer ist.

WAS SONST NOCH WICHTIG IST

- Mit dieser Erweiterung können die Warensteine und Kutschen im Vorrat des Spielers knapp werden, hier gilt es eine gute Balance – auch mit den Privilegienkarten – zu finden.
- Wenn man vergisst, sich die Privilegienkarte beim Kauf einer Warenkarte zu nehmen, kann man das **trotzdem später** nachholen.

Erweiterungs-Modul: PERSONENVERKEHR

Erfahrene Spieler können dieses Modul zusammen mit dem Familienspiel spielen oder alle drei Regelteile miteinander kombinieren.

SPIELVERLAUF

2) Warenverkauf

- Transport: Verkauft der Spieler eine Ware und benutzt dabei **eine oder mehrere** Straßen mit Dorfsymbol bekommt der Spieler zusätzlich einen Thaler aus der Bank. Auch hier gilt: Hat ein Spieler alternative Verbindungen, kann er sich aussuchen, welche er verwendet, um einen Thaler für „Personenverkehr“ bekommen zu können. Benutzte Kutschen auf braunen Straßen müssen dann natürlich ggf. abgeräumt werden.

  Anmerkung: Pro verkaufter Ware kann der Spieler also nicht mehr als einen Thaler für „Personenverkehr“ bekommen.

© Michael Schacht, Agentur Vielfalt 2014

25 JAHRE SPIELE VON MICHAEL SCHACHT

Begonnen hat alles mit einem selbst programmierten Aufbauspiel als Freeware für den Commodore Amiga („Nach der Flut“). Das erste Brettspiel folgte dann 1992 als Bastelbogen in der Zeitschrift Spielerei („Taxi“).

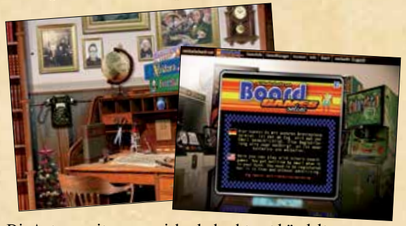
Seit 2005 betreibt Michael Schacht das Spielerfinden hauptberuflich und kommt mittlerweile auf über 200 Veröffentlichungen.

Sein Markenzeichen ist, mit einfachen Mitteln ein hohes Maß an Spaß und Spannung zu erreichen. Zu den größten Erfolgen zählen neben dem Spiel des Jahres 2007 („Zooloretto“), das Familienspiel des Jahres in Dänemark und Norwegen („Mondo“ und „Tohuwabohu“), sowie Bestes Kartenspiel („Coloretto“).

DER VIRTUELLE SPIELEAUTOR

Michael Schacht zählt zu den aktivsten Spieleautoren im Internet. Er betreibt aufwändige Webseiten für seine Erfolgstitel „Zooloretto“ und „Mondo“, gespickt mit zahlreichen Infos, Varianten und Downloads.

Boardgames-online.net bietet eine Plattform mit zahlreichen eigenen Titeln, die man solo oder gegen Gleichgesinnte kostenlos spielen kann.



Die Autorenseite www.michaelschacht.net bündelt alle Onlineaktivitäten und kommt besonders verspielt daher. So kann man bereits auf der, sich bei jedem Besuch verändernden, Startseite kräftig herumstöbern, Geheimfächer finden, Spinnen aufscheuchen oder dem Autoren selbst begegnen.

hellweg westfalicus

für 2 bis 4 Spieler
ab 10 Jahren
30-60 Minuten

Im Folgenden finden sie die Regeln für das Familienspiel und im Anschluss die Erweiterungsmodule „Lagerhaus und Privilegien“ und „Personenverkehr“ für Experten.

SPIELMATERIAL

48 Warensteine (in den 4 Spielerfarben)
32 Kutschen (in den 4 Spielerfarben)
2 Zusatzkutschen (schwarz)
8 Händler (in den 4 Spielerfarben)
45 Münzen (25x Kupfer mit dem Wert 1 Thaler, 15x Silber mit dem Wert 5 Thaler und 5x Gold mit dem Wert 20 Thaler)
12 Handelskarten (Braun steht für Bier, Weiß steht für Salz und Grau steht für Eisenwaren).
9 Warenkarten (Kohle, Heringe, Wein und Tabak)
12 Privilegienkarten (3 Arten)
1 Zusatzkutschenkarte
1 Startspielerkarte (ist gleichzeitig eine Aktionsübersicht)
1 Spielplan (Er zeigt die alten Handelstädte und -straßen des mittelalterlichen Mitteldeutschlands. Die Farben in den Handelshäusern der Städte repräsentieren Angebot und Nachfrage der drei Warensorten Bier, Salz und Eisenwaren.)

Handelskarten (Rückseite) | Warenkarte | Startspielerkarte | Privilegienkarten (Rückseite) | Zusatzkutschenkarte

SPIELIDEE

Beim Westfälischen Hellweg handelt sich um eine über 5000 Jahre alte, von Duisburg nach Paderborn verlaufende Handelsstraße, die bis ins Mittelalter von großer Bedeutung war.
Kaufe Waren günstig ein und verkaufe sie zu Höchstpreisen!
Im Angebot sind Salz, Bier und Eisenwaren. Wer wartet, bekommt zwar einen guten Einkaufspreis aber nur noch das, was übrig bleibt.
Mit Kutschen lassen sich Handelsrouten so aufbauen, dass auch entfernte Städte beliefert werden können.
Nach 12 Durchgängen gewinnt der Spieler, der das meiste Geld erwirtschaftet hat.

SPIELVORBEREITUNG

- Der Spielplan wird in der Mitte ausgelegt.
- Die Münzen werden als „Bank“ daneben bereitgelegt. Es ist im Spiel jederzeit erlaubt Geld zu wechseln.
- Die 12 Handelskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel rechts oben neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Im Familienspiel wird mit der braunen Seite der Warenkarten gespielt. Je nach Spielerzahl werden einige Warenkarten nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel. Oben auf einer Warenkarte ist mit kleinen römischen Ziffern vermerkt, bei welchen Spielerzahlen die Warenkarte verwendet wird.

Bei 2 Spielern wird mit 6, bei 3 Spielern mit 8 und bei 4 Spielern mit allen Warenkarten gespielt.
Die verbliebenen Warenkarten werden nun in vier, nach den Sorten Kohle, Heringe, Wein und Tabak getrennte Stapel (geschuppt damit die Zusatz-Funktionen zu lesen sind) mit der braunen Seite nach oben neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Jeder Spieler bekommt Münzen im Wert von 10 Thalern, sowie die Warensteine, Kutschen und Händler einer Farbe, die er als seinen persönlichen Vorrat vor sich bereitlegt.
- Die 12 Privilegienkarten, die Zusatzkutschenkarte und die beiden Zusatzkutschen sind Teil der Erweiterung und werden für das Familienspiel nicht benötigt.
- Ein Spieler wird auf beliebige Weise als Startspieler bestimmt. Er bekommt die Startspielerkarte, die er mit der braunen Seite nach oben vor sich ablegt.
- Zuletzt bringen die Spieler in 3 Einsetzrunden Warensteine und Kutschen auf den Spielplan.
  Später mehr dazu unter „Startaufstellung“.

Tipps für das erste Spiel: Nehmen Sie die beiden obersten Handelskarten vom Stapel und legen Sie sie verdeckt zurück in die Schachtel (= verkürztes Spiel in 10 Durchgängen). Auch erfahrene Spieler sollten zunächst mit dem Familienspiel beginnen.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird in 12 Durchgängen gespielt.
Ein Durchgang besteht aus den folgenden vier Phasen, die nacheinander jeweils komplett durchgespielt werden.

1) Neue Handelskarte
2) Warenverkauf
3) Aktionen
4) Neuer Startspieler

Danach beginnt der nächste Durchgang.

Die Phasen im Einzelnen:

1) Neue Handelskarte:
Die oberste Handelskarte vom Stapel wird aufgedeckt und offen auf das Feld rechts oben auf dem Spielplan gelegt.

2) Warenverkauf:
Diese Phase wird im Uhrzeigersinn gespielt.
Beginnend beim Startspieler schaut jeder Spieler welche Warensorten jeweils in den vier Städten auf der Handelskarte nachgefragt werden und ob er die geforderte Waren verkaufen kann bzw. möchte.
Später mehr dazu unter „Wie Waren verkauft werden“.

Am Ende der Phase wird die Warenkarte auf das nächste Feld herunterschoben.

3) Aktionen:
Diese Phase wird im Uhrzeigersinn gespielt und besteht aus **zwei** Aktionsrunden.
Beginnend beim Startspieler setzt jeder Spieler einen seiner Händler entweder auf die offene Handelskarte oder auf das Marktfeld und macht dafür genau eine Aktion.
Dafür stehen ihm die folgenden vier Möglichkeiten a) bis d) zur Verfügung.
Danach ist der nächste Spieler links an der Reihe.

a) Warensteine und Kutschen kaufen:
Auf einer Handelskarte ist für jede Stadt ein Handelshaus abgebildet. Die Hintergrundfarbe steht für die Warensorte, um die es dort geht.
Des Weiteren sind der Kaufpreis von drei bis fünf Thaler und ein bis drei kleine Symbole aufgeführt:
Kreise stehen für Warensteine und Rechtecke stehen für Kutschen, die man in der entsprechenden Stadt kaufen kann.

=> Der Spieler stellt seinen Händler in einer der vier Städte der ausliegenden Handelskarte, die noch nicht von einem anderen Händler besetzt ist.

Er bezahlt den der Stadt zugeordneten Preis von drei bis fünf Thaler an die Bank.
Wichtig: Steht **vor** dieser Aktion bereits sein anderer Händler auf dem Marktfeld, bezahlt er zwei Thaler weniger.

Für jedes Warensymbol (Kreis) setzt der Spieler nun einen Warenstein aus seinem Vorrat auf das Handelshaus-Feld der gewählten Stadt auf den Spielplan.

Wichtig: Gibt es in der Stadt auf dem Spielplan zwei Handelshäuser (wie z. B. in Dortmund), muss der Spieler den Warenstein auf das Handelshaus der entsprechenden Sorte bzw. Farbe setzen.
Auf einem Handelshaus auf dem Spielplan darf jeder Spieler beliebig viele Warensteine haben.
In einem Handelshaus können Warensteine verschiedener Spieler liegen. Warensteine desselben Spielers sollten der besseren Übersicht wegen gestapelt werden.
Anmerkung: Die Anzahl der Warensteine auf einem Lagerhaus auf dem Spielplan steht für die Anzahl der Waren, die ein Spieler dort in der Sorte hat, die durch die Hintergrundfarbe vorgegeben ist.

Für jedes Kutschensymbol (Rechteck) setzt der Spieler nun eine Kutsche aus seinem Vorrat auf den Spielplan, und zwar auf eine Straße seiner Wahl, die aber direkt von der gewählten Stadt abgeht.

Eine Kutsche verbindet für den Spieler zwei Städte miteinander. Auf einer Straße darf jeder Spieler beliebig viele Kutschen haben.

Einige Straßen tragen ein kleines Dorfsymbol. Setzt der Spieler eine Kutsche auf eine solche Straße, bekommt er sofort einen Thaler aus der Bank.
Anmerkung: Die Farbe der Straße (braun oder hellgrau) spielt beim Einsetzen von Kutschen zunächst keine Rolle.
Mehr als eine Stadt auf der Handelskarte darf ein Spieler pro Aktion nicht wählen.

Beispiel: Ein noch unbesetztes Feld auf der Handelskarte zeigt das braune Handelshaus in Dortmund. Alex (blau) stellt seinen Händler auf Dortmund, zahlt die geforderten 5 Thaler und setzt 2 Warensteine aus seinem Vorrat auf das braune Handelshaus in Dortmund auf den Spielplan.

Von Dortmund gehen 6 Straßen ab, auf die er die Kutsche setzen könnte. Er entscheidet sich für die Straße zwischen Dortmund und Soest und setzt 1 Kutsche aus seinem Vorrat dorthin. An dieser Straße ist ein Dorfsymbol und Alex nimmt sich dafür 1 Thaler aus der Bank.

Alex hat nun 2 Warensteine in Dortmund auf dem braunen Handelshaus liegen. Das bedeutet, das Alex dort 2 Waren der braunen Sorte (Bier) hat. Außerdem verbindet er für sich Dortmund und Soest mit der Kutsche.

b) Aufstocken

=> Der Spieler stellt seinen Händler auf das runde Marktfeld, zahlt einen Thaler an die Bank und setzt einen Warenstein **oder** eine Kutsche entsprechend den zuvor genannten Setzregeln auf dem Spielplan ein.

- **Entweder** nimmt er einen Warenstein aus seinem Vorrat und fügt ihn ausschließlich einem Handelshaus zu, in dem er schon Warenstein(e) auf dem Spielplan hat.
- **Oder** er nimmt eine Kutsche aus seinem Vorrat und setzt sie auf eine Straße, die direkt an eine Stadt angrenzt, in der er schon Warenstein(e) hat.

Setzt der Spieler die Kutsche auf eine Straße mit Dorfsymbol, bekommt er einen Thaler aus der Bank.
Mehr als einen Warenstein **oder** eine Kutsche darf ein Spieler pro Aktion nicht aufstocken.

c) Warenkarte kaufen:

=> Der Spieler stellt einen Händler auf das runde Marktfeld und nimmt eine beliebige Warenkarte eines beliebigen Stapels (Achtung, es muss nicht die oberste sein!).

Er zahlt den auf der Warenkarte links oben angegebenen Preis (zwischen 15 und 30 Thaler) an die Bank. Warenkarten legt man mit der braunen Seite nach oben vor sich ab.

Wichtig: Liegt **vor** dieser Aktion bereits sein anderer Händler auf dem Marktfeld, bezahlt er zwei Thaler weniger.
Zusätzlich zum Kauf einer Warenkarte darf sich anschließend der Spieler als Bonus eine Kutsche entsprechend der Setzregeln (wie zuvor beschrieben) aus seinem Vorrat nehmen und auf den Spielplan setzen.

Mehr als eine Warenkarte darf ein Spieler pro Aktion nicht kaufen.

d) Thaler nehmen:

=> Der Spieler setzt einen Händler auf das runde Marktfeld und nimmt sich einen Thaler aus der Bank.

Für die vorgenannten Aktionen gilt ausserdem:
Kann ein Spieler die Bedingungen für eine Aktion nicht erfüllen, muss er eine andere wählen.
Auf der Handelskarte darf auf jeder der vier Städte nicht mehr als ein Händler stehen.
Auf dem Marktfeld können beliebig viele Händler verschiedener Spieler stehen.
Jeder Spieler kann in einem Durchgang zwei verschiedene oder zwei gleiche Aktionsarten wählen. Für den Einstieg ist es allerdings empfohlen, verschiedene Aktionen zu machen.

Erst am Ende der zweiten Aktionsrunde nehmen die Spieler ihre Händler wieder zu sich und die Handelskarte kommt **verdeckt** aus dem Spiel.

Anmerkung: Bereits gespielte Handelskarten dürfen also später nicht eingesehen werden.

Beispiel: Alex ist Startspieler und beginnt die Aktionsphase. Er stellt 1 Händler auf das Marktfeld und nimmt sich 1 Thaler aus der Bank. Bert stellt 1 Händler ebenfalls auf das Marktfeld und kauft sich 1 Kohle-Warenkarte. Er zahlt den Kaufpreis von 15 Thalern an die Bank und darf als Bonus 1 Kutsche aus seinem Vorrat auf eine Straße auf den Spielplan stellen. Claus stellt seinen Händler auf die Stadt Mönster (graue Hintergrundfarbe) auf der Handelskarte. Er möchte Warensteine und Kutschen kaufen und bezahlt 4 Thaler. Dann legt er 1 Warenstein auf das graue Handelshaus von Mönster auf den Spielplan und setzt anschließend die Kutsche auf die Straße von Mönster nach Dortmund.

Die zweite Runde der Aktionsphase beginnt wieder Alex. Er stellt seinen zweiten Händler auf die Stadt Hagen und zahlt 3 statt 5 Thaler an die Bank, weil er bereits einen Händler aus der ersten Aktionsrunde auf dem Marktfeld hat. Er setzt 2 Warensteine in die Stadt auf dem Spielplan und 1 Kutsche auf eine von Hagen abgehende Straße.
Bert stellt seinen zweiten Händler ebenfalls auf das Marktfeld und kauft 1 weitere Warenkarte (zahlt 2 Thaler weniger und stellt eine weitere Kutsche auf den Spielplan).
Claus stellt seinen zweiten Händler auf das Marktfeld, zahlt 1 Thaler und stockt in Mönster auf. Er setzt 1 Warenstein auf seinen anderen Warenstein im grauen Handelshaus von Mönster. Die beiden Aktionsrunden sind nun beendet. Die Händler werden zurückgenommen und die Handelskarte kommt verdeckt aus dem Spiel.

4) Neuer Startspieler:
Die Startspielerkarte wird an den nächsten Spieler weitergegeben.

Es folgt der nächste Durchgang.

WIE WAREN VERKAUFT WERDEN (Phase: „Warenverkauf“):

Beginnend beim Startspieler prüft jeder Spieler **nacheinander**, welche Warensorten (Hintergrundfarbe) jeweils in den vier Städten auf der Handelskarte nachgefragt werden und ob er die geforderten Waren verkaufen kann bzw. möchte. Dabei muss die Reihenfolge auf der Karte eingehalten werden. Zuerst die Stadt links oben. Die Stadt rechts unten kommt als letztes dran. Der Spieler darf in **jeder** dieser vier Städte **nicht mehr als eine** Ware der jeweils nachgefragten Sorte verkaufen, wenn er kann und möchte und zumindest eine der folgenden beiden Bedingungen erfüllt.

- Vor Ort: Zeigt die Handelskarte eine Stadt, in deren Handelshaus entsprechender Sorte der Spieler Warenstein(e) auf dem Spielplan hat, darf der Spieler davon einen verkaufen, wenn er möchte.
- Transport: Ein Spieler darf, wenn er möchte, einen seiner Warensteine aus einer anderen Stadt verkaufen, wenn er dort Waren der nachgefragten Sorte hat und dorthin eine durchgehende Verbindung aus eigenen Kutschen besteht. Zwei Städte gelten für einen Spieler als durchgehend verbunden, wenn auf jeder der Straßen dazwischen jeweils mindestens eine Kutsche des Spielers ist.
  In diesem Fall muss der Spieler **eine** seiner Kutschen von **jeder** benutzten **braunen** Straße abräumen (braun steht für schlechten Straßenzustand). Diese Kutschen kommen zurück in seinen Vorrat. Von einer **gepflasterten** (hellgrauen) Straße muss der Spieler hingegen keine Kutsche abräumen.
  Wichtig: Von einer Straße mit **zwei** eigenen Kutschen, muss der Spieler niemals eine Kutsche abräumen (eine sogenannte „permanente Verbindung“).

Verkauft der Spieler eine Ware, bekommt er den auf der Handelskarte zugeordneten Wert von drei bis fünf Thalern aus der Bank ausbezahlt. Der Warenstein kommt zurück in seinen Vorrat.
Merke: Jeder Spieler darf also für **jede** der vier Städte auf der Handelskarte nur genau **eine** Ware verkaufen, selbst wenn er mehr liefern könnte.
Die Länge der Verbindung spielt keine Rolle. Hat ein Spieler alternative Verbindungen, kann er sich aussuchen, welche er verwendet. Eine Verbindung gilt für die ganze Stadt, auch wenn sie aus zwei Handelshäusern besteht.
Erst wenn auf der Handelskarte eine Stadt komplett abgerechnet wurde, wird die nächste abgerechnet.
Ausnahme: Wenn ein Spieler in keiner der vier Städte verkaufen kann oder will, darf er eine beliebige Ware vom Spielplan für zwei Thaler verkaufen, wenn er möchte.
Achtung: Bei der letzten Handelskarte im Spiel gibt es bei **jedem** Verkauf als Bonus zwei Thaler zusätzlich.

Tipp: Erfahrene Spieler sollten, um das Spiel zu beschleunigen, die Verkaufsphase nicht nacheinander sondern gleichzeitig (jeder für sich) abwickeln.

Beispiel: In Dortmund wird Eisen (grau) nachgefragt. Alex (blau) hat in Dortmund 2 Warensteine im grauen Handelshaus auf dem Spielplan. Er verkauft 1 Ware davon und erhält 5 Thaler. Die anderen Spieler haben dort keine Warensteine, aber Claus (rot) hat in Mönster und Olpe je 1 Warenstein der nachgefragten Sorte und 3 durchgehende Verbindungen von dort nach Dortmund. Claus hat also 3 Möglichkeiten zu verkaufen, von der er nur eine wahrnehmen kann. Würde er von Olpe aus über Corbach über die beiden braunen Straßen nach Dortmund liefern, müsste er anschließend die benutzten beiden Kutschen abräumen. Würde er von Olpe aus über Hagen nach Dortmund liefern, müsste er keine Kutschen abräumen, weil die benutzten Straßen gepflastert sind. Würde er von Mönster aus nach Dortmund liefern, müsste er auch keine Kutsche abräumen, weil er dort eine permanente Verbindung – bestehend aus 2 Kutschen – hat.

WARENKARTEN-SONDERFUNKTIONEN

Viele Warenkarten bieten zusätzliche Sonderfunktionen für ihren Besitzer, die auf der großen Banderole der Karte vermerkt sind.

Ware +1: Jedes Mal, wenn der Spieler eine Ware der abgebildeten Sorte (Farbe) verkauft, bekommt er einen Thaler mehr.

Kutsche abgeben +1: Jedes Mal, wenn der Spieler eine Kutsche vom Spielplan zurück in seinen Vorrat nehmen muss, bekommt er dafür einen Thaler aus der Bank.
Achtung: Der Spieler darf Kutschen nicht freiwillig zurücknehmen.

Bonus: Hat der Spieler bei Spielende mindestens je eine Warenkarte, der auf der Banderole klein vorgegebenen zwei Warensorten, bekommt er den angegebenen Wert an Thalern **anstelle** des Wertes, der sonst dafür gutgeschrieben wird.
Achtung: Jede Warenkarte kann für diese Art von Bonus nur einmal angerechnet werden.
Für den Tabak-Bonus benötigt man zwei Tabak-Warenkarten.

KEINE WARENSTEINE ODER KUTSCHEN

Wenn ein Spieler keine Warensteine oder Kutschen mehr im Vorrat hat aber weitere durch eine Aktion einsetzten möchte, zieht er Benötigtes vom Spielplan ab. Er kann aber auch, wenn er möchte, das Einsetzen ganz oder teilweise verfallen lassen. Das Abziehen ist allerdings nur erlaubt, wenn man tatsächlich Entsprechendes nicht mehr im Vorrat hat.
Anmerkung: Für die Sonderfunktion „Kutsche abgeben +1“ gibt es hier keinen Thaler.

STARTAUFSTELLUNG

Beginnend beim Startspieler setzt jeder Spieler reihum einen Warenstein auf ein beliebiges Handelshaus – **außer** nach Dortmund – und eine Kutsche auf eine, an die gewählte Stadt direkt angrenzende Straße. Es gelten dafür die üblichen Setzregeln. Setzt der Spieler die Kutsche auf eine Straße mit Dorfsymbol, bekommt er dementsprechend einen Thaler aus der Bank. Eingesetzt wird über drei Runden, sodass jeder Spieler danach drei Warensteine und drei Kutschen auf dem Spielplan hat.

Empfehlung: Am besten in drei verschiedene Städte und drei verschiedene Warensorten einsetzen. Natürlich dürfen auch bei der Startaufstellung mehrere Spieler Warensteine auf das gleiche Lagerhaus und Kutschen auf die gleiche Straße setzen.

SPIELENDE

Wenn die letzte Handelskarte aufgedeckt wird, wird anschließend nur noch bis zur Phase „Warenverkauf“ gespielt.

Achtung: Bei der letzten Handelskarte im Spiel nicht den Bonus von zwei Thalern vergessen. Danach endet das Spiel sofort und es folgt die Wertung.

Anmerkung: Es gibt also keine weitere Aktionsphase und damit auch keine Möglichkeit mehr, z. B. noch Warenkarten zu kaufen.

WERTUNG

Oben rechts steht auf jeder Warenkarte, wie viele Thaler sie bei Spielende für ihren Besitzer zählt, es sei denn sie ist durch die Sonderfunktion „Bonus“ mehr Wert.

Jeder Spieler zählt seine Thaler und addiert sie mit dem Wert seiner Warenkarten.
Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.
Bei einem Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler, der die meisten Warensteine auf dem Plan hat.
Bei einem erneuten Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler, der die meisten Kutschen auf dem Plan hat.
Bei einem erneuten Gleichstand gibt es mehrere Sieger.
Anmerkung: Für Warensteine und Kutschen auf dem Spielplan bekommt man am Ende also keine Thaler gutgeschrieben.

VOR DEM ERSTEN SPIEL (wichtig!)

- Ein kurzer Blick auf die Handelskarten lohnt sich:
  Auf jeder Karte kommt jede Warensorte mindestens einmal vor. Jedes Handelshaus auf dem Spielplan kommt dreimal vor und zwar jeweils einmal mit dem Wert drei, vier und fünf.
  Da alle Karten ins Spiel kommen, ist es im Prinzip stets klar, was noch kommen muss.
- Es lohnt sich nicht immer zu jedem Preis zu verkaufen, wenn man beispielweise nur drei Thaler bekommt und Kutschen abräumen muss. Auf der anderen Seite ist es bei den Warenkarten oft wichtig, rechtzeitig das nötige Geld zum Kauf zusammen zu bekommen.
- **Um das Spiel gewinnen zu können, muss man sich keinesfalls alle gespielten Karten merken können.** Es reicht normalerweise ein gutes Netzwerk an Kutschen aufzubauen. Außerdem hat man gegen Spielende oft sogar ein ganz gutes Gefühl dafür, was noch kommen könnte, ohne es sich gemerkt zu haben.

WAS SONST NOCH WICHTIG IST

- Das Geld geht aus: Ist die Bank leer, kann man sich mit beliebigen Zusatzmaterial behelfen.
- Warenkarten dürfen nicht verkauft werden.
- Auch wenn man bereits einen Händler auf dem Marktfeld hat, verringert sich der Preis fürs „Aufstocken“ trotzdem nicht um zwei Thaler.
- Auch wenn man nach dem Setzen einer Kutsche einen Thaler für ein Dorfsymbol erhalten würde, darf man ihn sich nicht vor der Aktion bereits als Guthaben anrechnen.
- Das unterste Feld rechts auf dem Spielplan spielt im Familienspiel keine Rolle.
- Wenn man vergisst, die einmalige Bonus-Kutsche beim Kauf Waren karte auf den Spielplan zu setzen, kann man das später nicht nachholen.
- Mehr als zwei Kutschen auf einer Straße machen keinen Sinn.
- Auf gepflasterten Straßen bringen „permanente Verbindungen“ keinen Vorteil.
- Der Tabak-Bonus ist nur bei vier Spielern möglich, weil nur dann beide Tabak-Warenkarten im Spiel sind.
- Bei den Städtenamen und der Währung wurden historische Schreibweisen verwendet, sofern sie nicht zu ungewohnt sind.