

Kurzspielregel Die Händler

Es gewinnt, wer am Schluß am höchsten aufgestiegen ist (vom Krämer zum Ratsherr) oder bei Gleichstand das meiste Geld hat.

Vorbereitung

- In Paris, Köln und Genua je einen Wagen stellen
- graue Holzwürfel auf Bonusskala der Städte: mit Wagen=0, ohne Wagen=200
- grauer Zylinder auf 0 der Wagenankunftstabelle
- ein Stein je Warenart auf untere Stufe der Preistafel
- jeder Spieler wählt ein Wappen aus
- je ein Wappenplättchen kommt auf "Krämer" der Ständetafel
- je Spieler Bewegungskarten 1-4, Preisscheibe, 5000 Gulden, einen Geldsack
- ein Spieler wird Startspieler
- Geschäftseröffnung
 - beginnend beim Startspieler versteigert jeder Spieler Ausstattungskarten nach Wahl
 - wenn niemand bietet, geht die Karte an den Versteigerer für den aufgedruckten Preis
 - der Versteigerer wechselt, sobald er zwei Karten hat
 - Anfänger, Paare verlosen: Express-Kurier+Lagerverkauf, Großes Kontor+Wagnerei, Große Wagnerei+Kontor, Günstiger Einkauf+Kurier, jeder Spieler zahlt 1000

Ablauf

1. Wareneinkauf
 - jeder Spieler kauft bis zu 3 Waren zum aktuellen Preis (Ausstattung: Günstiger Einkauf)
 - Waren werden in Lagerhaus von Städten stellen, die diese Waren abbilden
 - Diese Phase zweimal in der ersten Runde
2. Lademeisterjob versteigern und verladen
 - pro leerem Wagen in Stadt: alle Spieler bieten in verdeckter Faust Geld, höchstes Gebot zahlt und wird Lademeister, bei Gleichstand siegt erster in Spielerreihenfolge.
 - der Lademeister lädt kostenlose bis zu 3 gleiche Waren
 - Lademeister verhandelt mit anderen Spielern über die Zuladung von bis zu 2 Ladungen gegen Geld. Die Waren dürfen nicht gleich der Waren des Zahlmeisters sein.
 - in späteren Runden können noch Waren nachgeladen werden
3. Wagen und Kurier bewegen
 - jeder Spieler kann genau einen Wagen mit einem Bewegungskärtchen ziehen (Ausstattung: Wagnerei/Große Wagnerei mit beliebigem Wagen)
 - es wird immer vorwärts gefahren, besetzte Felder mitgezählt, Bewegungspunkte dürfen verfallen.
 - Besitzer von (Ausstattung: Kurier, Expresskurier) dürfen den Kurier bewegen
 - sind Wagen und Kurier bei Ende des Zugs auf gleichem Feld, sucht sich der ziehende Spieler eine Einflußkarte aus.
4. Preise ändern, Lagerverkauf
 - alle Spieler stellen auf der Preisscheibe keine(=Wappen), eine oder zwei Waren ein.
 - alle Spieler decken die Preisscheiben gleichzeitig auf
 - Waren werden auf der Preistafel hochgesetzt, über Höchstpreis -> auf Niedrigstpreis
 - Danach können (Ausstattung: Kontor, großes Kontor) eingesetzt werden
 - (Ausstattung: Lagerverkauf einsetzen)
5. Wagenladungen verkaufen
 - bei Wagenankunft: Wagenankunftsskala erhöhen
 - Verkaufspreis laut Preisskala plus Bonus für nicht angebotene Waren
 - Bonusskala auf 0 bei Stadt mit Wagenankunft
 - pro angekommenen Wagen in anderen Städten Bonus bis maximal Höchstbonus hochsetzen
6. Repräsentationsaufwand, Sozialer Aufstieg
 - Repräsentationsaufwand entsprechend Statustabelle zahlen, evtl. Rückfall auf bezahlbare Stufe
 - bis zu zwei Ebenen aufsteigen, Preis je Stufe entsprechend Wagenankunftstabelle, bei offenem Kredit kein Aufstieg möglich.
 - wer absteigen mußte, darf Kredit aufnehmen. Rückzahlung jederzeit. Mit Kredit kann nicht gewonnen werden.

Spielende

- das Spiel endet nach 6 Wagenankünften bei 2 Spielern, 7 bei 3, 8 bei 4
- die Spielrunde wird vollständig zuende gespielt
- Gewinner ist der Höchste auf der Ständetafel, bei Gleichstand entscheidet das Geld

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor=Mario Boller-Olfert
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Kurzspielregel Die Händler

Es gewinnt, wer am Schluß am höchsten aufgestiegen ist (vom Krämer zum Ratsherr) oder bei Gleichstand das meiste Geld hat.

Vorbereitung

- In Paris, Köln und Genua je einen Wagen stellen
- graue Holzwürfel auf Bonusskala der Städte: mit Wagen=0, ohne Wagen=200
- grauer Zylinder auf 0 der Wagenankunftstabelle
- ein Stein je Warenart auf untere Stufe der Preistafel
- jeder Spieler wählt ein Wappen aus
- je ein Wappenplättchen kommt auf "Krämer" der Ständetafel
- je Spieler Bewegungskarten 1-4, Preisscheibe, 5000 Gulden, einen Geldsack
- ein Spieler wird Startspieler
- Geschäftseröffnung
 - beginnend beim Startspieler versteigert jeder Spieler Ausstattungskarten nach Wahl
 - wenn niemand bietet, geht die Karte an den Versteigerer für den aufgedruckten Preis
 - der Versteigerer wechselt, sobald er zwei Karten hat
 - Anfänger, Paare verlosen: Express-Kurier+Lagerverkauf, Großes Kontor+Wagnerei, Große Wagnerei+Kontor, Günstiger Einkauf+Kurier, jeder Spieler zahlt 1000

Ablauf

1. Wareneinkauf
 - jeder Spieler kauft bis zu 3 Waren zum aktuellen Preis (Ausstattung: Günstiger Einkauf)
 - Waren werden in Lagerhaus von Städten stellen, die diese Waren abbilden
 - Diese Phase zweimal in der ersten Runde
2. Lademeisterjob versteigern und verladen
 - pro leerem Wagen in Stadt: alle Spieler bieten in verdeckter Faust Geld, höchstes Gebot zahlt und wird Lademeister, bei Gleichstand siegt erster in Spielerreihenfolge.
 - der Lademeister lädt kostenlose bis zu 3 gleiche Waren
 - Lademeister verhandelt mit anderen Spielern über die Zuladung von bis zu 2 Ladungen gegen Geld. Die Waren dürfen nicht gleich der Waren des Zahlmeisters sein.
 - in späteren Runden können noch Waren nachgeladen werden
3. Wagen und Kurier bewegen
 - jeder Spieler kann genau einen Wagen mit einem Bewegungskärtchen ziehen (Ausstattung: Wagnerei/Große Wagnerei mit beliebigem Wagen)
 - es wird immer vorwärts gefahren, besetzte Felder mitgezählt, Bewegungspunkte dürfen verfallen.
 - Besitzer von (Ausstattung: Kurier, Expresskurier) dürfen den Kurier bewegen
 - sind Wagen und Kurier bei Ende des Zugs auf gleichem Feld, sucht sich der ziehende Spieler eine Einflußkarte aus.
4. Preise ändern, Lagerverkauf
 - alle Spieler stellen auf der Preisscheibe keine(=Wappen), eine oder zwei Waren ein.
 - alle Spieler decken die Preisscheiben gleichzeitig auf
 - Waren werden auf der Preistafel hochgesetzt, über Höchstpreis -> auf Niedrigstpreis
 - Danach können (Ausstattung: Kontor, großes Kontor) eingesetzt werden
 - (Ausstattung: Lagerverkauf einsetzen)
5. Wagenladungen verkaufen
 - bei Wagenankunft: Wagenankunftsskala erhöhen
 - Verkaufspreis laut Preisskala plus Bonus für nicht angebotene Waren
 - Bonusskala auf 0 bei Stadt mit Wagenankunft
 - pro angekommenen Wagen in anderen Städten Bonus bis maximal Höchstbonus hochsetzen
6. Repräsentationsaufwand, Sozialer Aufstieg
 - Repräsentationsaufwand entsprechend Statustabelle zahlen, evtl. Rückfall auf bezahlbare Stufe
 - bis zu zwei Ebenen aufsteigen, Preis je Stufe entsprechend Wagenankunftstabelle, bei offenem Kredit kein Aufstieg möglich.
 - wer absteigen mußte, darf Kredit aufnehmen. Rückzahlung jederzeit. Mit Kredit kann nicht gewonnen werden.

Spielende

- das Spiel endet nach 6 Wagenankünften bei 2 Spielern, 7 bei 3, 8 bei 4
- die Spielrunde wird vollständig zuende gespielt
- Gewinner ist der Höchste auf der Ständetafel, bei Gleichstand entscheidet das Geld

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor=Mario Boller-Olfert
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de