

Die Händler von Genua (Alea) - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler bleibt immer die selbe Person.
Der Spieler am Zug wird Zugspieler genannt. Das Geld der Spieler bleibt stets geheim.
Eine Runde = Jeder Spieler hat den Händlerturm bewegt, Rundenanzeiger + 1 Feld.

Ablauf eines Zuges:

1) Händlerturm platzieren:

Mit beiden Würfeln würfeln. Der Schnittpunkt der Koordinaten von beiden Feldern bestimmt das Startfeld für den Turm mit den 5 Scheiben.

2) Händlerturm bewegen:

- o Vom Startfeld aus kann der Zugspieler den Händler auf bis zu 4 benachbarte Felder bewegen. Bewegungen können nur waagrecht oder senkrecht erfolgen, auch beliebig wechselnd. Auf jedem besuchten Feld hinterlässt er 1 Scheibe.
- o Jedes der 18 Gebäude (egal wie groß) gilt als ein Feld, jedes der quadratischen Gassenfelder ebenso wie auch der zentrale Marktplatz. Park und Hafen gelten auch als Gebäude.
- o Kein Feld darf innerhalb des Spielzuges 2x besucht werden.
- o Der Händler (Turm) darf auch dann noch bewegt werden, wenn Zugspieler/Mitspieler keine Aktion mehr ausführen kann/können.

Aktionen ausführen:

- o Der Zugspieler DARF genau 1 Aktion ausführen, die restlichen kann er an Mitspieler verkaufen. Nur in den 18 Gebäuden können Aktionen ausgeführt werden (siehe Abbildungen dort).
- o Jeder Mitspieler kann genau eine Aktion ausführen, wenn es ihm ermöglicht wird.
- o Ausnahme: Wer die Sonderkarte "1 weitere Aktion" einsetzt, darf 1 weitere Aktion machen.
- o Die Aktion eines Gebäudes kann in einem Spielzug nur von einem Spieler ausgeführt werden, der damit seine Aktion verbraucht.
- o Die Ausführung der Aktionen ist nicht an die Sitzreihenfolge gebunden.

Die Handelsgesetze - Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

§1.1 Aktuelles Gebäude:

- o Klären, ob im aktuellen Gebäude, wo der Zugspieler gerade steht (ggf. auch Startfeld), ein Mitspieler eine entsprechende Aktion ausführen will. Gibt mind. 1 Mitspieler ein Angebot ab, MUSS die Aktion ausgeführt werden. Der Zugspieler hat aber das Vorrecht, die Aktion selbst zu machen. Andernfalls muss er sie einem beliebigen der bietenden Mitspieler überlassen.
- o Nach einer Aktion kann der Zugspieler seinen Zug beenden oder weitergehen.
- o Nimmt niemand die Aktion eines Gebäudes, verfällt sie.

§1.2 Nachbargebäude:

- o Mitspieler unterbreiten Angebote, den Händlerturm auf bestimmte Gebäude zu ziehen. Nimmt der Zugspieler an, muss der ausgewählte Mitspieler zahlen und der Zugspieler bewegt den Händler aufs vereinbarte Nachbargebäude. Der Mitspieler führt die Aktion aus.
- o Gab es keine Abmachung für das Nachbargebäude, gilt auf diesem nun § 1.1.

§1.3 Nicht benachbarte, aber noch erreichbare Gebäude:

- o Man kann schon über Gebäude verhandeln, die erst im weiteren Spielzug erreicht werden sollen/können. Gebote sind bis zum Erreichen des Nachbarfeldes des Zielgebäudes aber unverbindlich und noch nicht zu bezahlen.
- o Beim Erreichen des Nachbarfeldes des Zielgebäudes gilt §1.2.

§2ff. Ohne direkte Beteiligung des Zugspielers sind keine Geschäfte möglich.

- o Alle Verhandlungen / Angebote / Äußerungen sind zunächst unverbindlich. "Abgemacht" und für beide verbindlich = wenn der Zugspieler ein Angebot real annimmt. Der Mitspieler muss die erhandelte Aktion auch tatsächlich ausführen.
- o Angebot = Geld (in 5er-Schritten) und/oder alle Arten von Gütern beliebig kombiniert.
- o Güter = 4 Arten von Spielkarten, 5 Arten von Sonderkarten, Warensteine, Besitzmarker
- o Besitzmarker gehen in den Vorrat und der Empfänger nimmt solche eigener Farbe.
- o Man darf Güter in sein Angebot einbauen, die man erst mit der erwünschten Aktion erhält.

- o Der Zugspieler könnte auch Geld/Güter an den Anbieter abgeben.
- o Dem Zugspieler steht es völlig frei, wessen Angebot er annimmt.
- o Dem Zugspieler kann auch etwas geboten werden, damit er nur auf ein best. Gassenfeld zieht.

Gebäude:

Ausführen einer Aktion eines Gebäudes = der entsprechende Spieler dort erhält ein oder zwei bestimmte Güter bzw. erfüllt in den Villen Aufträge.
Sollte ein Gut nicht mehr vorrätig sein, gilt die Aktion trotzdem als ausgeführt.

- Gildenhalle: 1 großen Auftrag von oben vom entsprech. Stapel aufnehmen
- Rathaus: 2 kleine Aufträge von oben vom entsprech. Stapel aufnehmen
- Poststation: 2 Botschaften von oben vom entsprech. Stapel aufnehmen.
- Kathedralen: 2 Besitzmarker der eigenen Farbe vom allg. Vorrat vor sich ablegen.
- Palazzo, Park, Kutscherei, Hafen, Taverne, Trattoria:
Eine entsprechende Sonderkarte des jeweiligen Gebäudes vor sich ablegen.
- Lager: Entsprech. dem Warenlager nimmt sich der Spieler die beiden Warensteine vom Vorrat und legt sie offen sichtbar vor sich ab.
Man muss immer von beiden Sorten je 1 Stein nehmen, nie 2x nur eine Farbe.
- Villen: ENTWEDER 1 großen Auftrag erfüllen ODER oberste Privileg-Karte aufnehmen.
- Gasse: Keine Aktion, allerdings für Besitzmarker relevant.
- Marktplatz: Keine Aktion. Ist aber der Startplatz des Händlers dort, geht Rundenzähler +1 vor.

Spielkarten:

- Große Aufträge: Die 3 geforderten Waren in Vorrat zurücklegen. Auftrag offen unter Stapel. Belohnung: 100 Dukaten und 1 Sonderkarte eigener Wahl vom Vorrat. Man darf mit einer Aktion genau einen großen Auftrag ausführen.
- Kleine Aufträge: Nur wer die eigentliche Aktion eines Gebäudes gerade ausgeführt hat, kann direkt danach einen dem Gebäude entsprech. kleinen Auftrag ausführen. Geforderte Ware in Vorrat zurücklegen. Auftrag offen unter Stapel legen. Belohnung: 40 Dukaten aus der Bank.
- Botschaften: Karte ist erfüllt, wenn der Händler in einem Spielzug beide Gebäude besucht hat. Botschaft erfüllen ist keine Aktion. Es ist egal, wer den Händler bewegt. Belohnung: 30 Dukaten aus der Bank. Karte offen unter Stapel legen.
- Privilegien: Bei Spielende: Sets aus benachbarten Gebäuden bilden. Einnahmen kassieren.

Sonderkarten:

Sie können in beliebiger Kombination eingesetzt werden. Nach Einsatz auf ihren Stapel legen.

- Beliebiges Startfeld: Einsatz als Zugspieler. Beliebiges Feld wählen und Händler dort einsetzen. Ist Startfeld der Marktplatz, sofort Rundenanzeiger 1 Feld vorsetzen.
- 1 weitere Aktion: Man kann damit jederzeit eine weitere Aktion auf dem Händlerweg ausführen.
- 1 beliebige Ware: Man nimmt genau eine Ware seiner Wahl aus dem Vorrat.
- 1:1 Tausch: Man tauscht genau 1 Gut gegen ein beliebiges anderes vorrätiges Gut. Geld gilt aber nicht als Gut.
- 1 Gebäudeaktion: Man kann die Aktion eines eigenen Gebäudes ausführen, auf dem ein Besitzmarker der eigenen Farbe liegt. Der Einsatz gilt nicht als Aktion. Es ist mit der Aktion kein kleiner Auftrag ausführbar.

Besitzmarker:

Während des Spiels, wenn ein anderer Spieler die Gebäudeaktion ausführt, erhält ein anderer Spieler mit Besitzmarker dort 10 Dukaten aus der Bank. Platzierung darf erfolgen zum Ende des Zuges des Zugspielers. Zugspieler beginnt, dann geht es 1x reihum auf Gebäude, die waagrecht/senkrecht an betretene Gassenfelder angrenzen. Jeder Spieler kann sich nur für genau ein Gassenfeld entscheiden. Gegnerischen Marker dabei auf gewähltem Gebäude entfernen kostet 1 eig. Marker Gebühr in Vorrat.

Spielende:

Je nach Spielerzahl/Verlauf: 12 Runden spielen. Letzte Runde wird immer zu Ende gespielt. Privileg-Karten werden ausbezahlt. Jedes eigene Gebäude (Besitzmarker) bringt 10 Dukaten. Der Spieler mit meisten Dukaten gewinnt. Patt: Beteiligter mit mehr Gütern ist besser.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.05.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zur KSR bitte an
roland.winner@gmx.de