

Hermagor

Spielbeginn:

- je Spieler eine Farbe nehmen:
- 1 Holzzylinder (Händler) auf Spielplan Stadt Hermagor
- 4 Holzzylinder (Einkäufer) für öffentlichen Markt vor sich
- 9 Holzscheiben (Produktionsgebäude) vor sich
- 21 Holzhäuser (Handelsposten) in den Vorrat
- 20 Geld

Spielablauf:

- in Runden
- so viele Runden wie Aktionsplättchen im Spiel
- jede Runde = 3 Phasen

Rundenablauf:

Phase 1 = Kauf auf dem öffentlichen Markt

Phase 2 = Reisevorbereitungen

Phase 3 = Verkauf an die Dörfer

Phasenablauf:

Phase 1:

- Öffentlichen Markt mit Plättchen aus dem Beutel bestücken
- ein Aktionsplättchen aufdecken und Handelsposten gemäß Zahl nehmen
(= Anzahl Aktionen in dieser Runde)
- Marktbesuch = 4x reihum Einsetzen je eines Einkäufers auf ein Produktplättchen (2 Geld) oder eine Gasse (Geld = siehe Zahl)

Phase 2:

Einsetzen der bis zu 4 Einkäufer auf den öffentlichen Markt

- Geschäftiges Treiben in den Marktgassen
(= für jeden Einkäufer in einer Gasse erhält ein Spieler Geld: 1/1; 2/3; 3/6; 4/10)
- Produkte erwerben
(= jedes Plättchen wird geprüft, 9 Felder zählen für die Ermittlung der Mehrheit)
- Phasen-Ende
(= alle Plättchen kontrolliert => vergeben oder liegen geblieben; falls ein Spieler kein Produktplättchen erhalten hat, dann nun eines aus Beutel ziehen)

Phase 3:

Aktionen (= reihum je Spieler immer je eine Aktion, bis Handelsposten aufgebraucht)

- Bewegung mit Verkauf (= Verkäufer mit Zahlung Reisekosten zu Dorf ohne eigenen Handelsposten, danach Produkt verkaufen)
 - Verkauf ohne Bewegung (= Verkäufer ist in Dorf ohne eigenen Handelsposten, dann dort Produkt verkaufen)
 - Bewegung ohne Verkauf (= Verkäufer mit Zahlung Hälfte Reisekosten zu Dorf ohne eigenen Handelsposten, dann ohne Verkauf Produkt Handelsposten in Vorrat)
 - Passen (= stehen bleiben, Handelsposten in Vorrat)
- VERBOT: Bewegung nach Verkauf

Spielende:

- Wenn in Phase 1 kein Aktionsplättchen mehr vorhanden (also 4 – 5 Runden, je nach Spielerzahl)
- Reichster Spieler ist Sieger

Schlusswertung:

- Vorhandenes Geld
- Wert der Produktionsgebäude gemäß Preisanzeiger (pro Zeile nur eine Ausschüttung)
- Kommerzielle Präsenz in den 3 Herzogtümern (= Zählung der Handelsposten in jedem Herzogtum, geringste Zahl x 3 = Geld)

Hauptstraße (= meiste Handelsposten = 5 Geld; wenigste Handelsposten = - 5 Geld)

Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 -Autor: Ulrich Fronrobert - 05.12.07

www.hall9000.de

Hermagor

Spielbeginn:

- je Spieler eine Farbe nehmen:
- 1 Holzzylinder (Händler) auf Spielplan Stadt Hermagor
- 4 Holzzylinder (Einkäufer) für öffentlichen Markt vor sich
- 9 Holzscheiben (Produktionsgebäude) vor sich
- 21 Holzhäuser (Handelsposten) in den Vorrat
- 20 Geld

Spielablauf:

- in Runden
- so viele Runden wie Aktionsplättchen im Spiel
- jede Runde = 3 Phasen

Rundenablauf:

Phase 1 = Kauf auf dem öffentlichen Markt

Phase 2 = Reisevorbereitungen

Phase 3 = Verkauf an die Dörfer

Phasenablauf:

Phase 1:

- Öffentlichen Markt mit Plättchen aus dem Beutel bestücken
- ein Aktionsplättchen aufdecken und Handelsposten gemäß Zahl nehmen
(= Anzahl Aktionen in dieser Runde)
- Marktbesuch = 4x reihum Einsetzen je eines Einkäufers auf ein Produktplättchen (2 Geld) oder eine Gasse (Geld = siehe Zahl)

Phase 2:

Einsetzen der bis zu 4 Einkäufer auf den öffentlichen Markt

- Geschäftiges Treiben in den Marktgassen
(= für jeden Einkäufer in einer Gasse erhält ein Spieler Geld: 1/1; 2/3; 3/6; 4/10)
- Produkte erwerben
(= jedes Plättchen wird geprüft, 9 Felder zählen für die Ermittlung der Mehrheit)
- Phasen-Ende
(= alle Plättchen kontrolliert => vergeben oder liegen geblieben; falls ein Spieler kein Produktplättchen erhalten hat, dann nun eines aus Beutel ziehen)

Phase 3:

Aktionen (= reihum je Spieler immer je eine Aktion, bis Handelsposten aufgebraucht)

- Bewegung mit Verkauf (= Verkäufer mit Zahlung Reisekosten zu Dorf ohne eigenen Handelsposten, danach Produkt verkaufen)
 - Verkauf ohne Bewegung (= Verkäufer ist in Dorf ohne eigenen Handelsposten, dann dort Produkt verkaufen)
 - Bewegung ohne Verkauf (= Verkäufer mit Zahlung Hälfte Reisekosten zu Dorf ohne eigenen Handelsposten, dann ohne Verkauf Produkt Handelsposten in Vorrat)
 - Passen (= stehen bleiben, Handelsposten in Vorrat)
- VERBOT: Bewegung nach Verkauf

Spielende:

- Wenn in Phase 1 kein Aktionsplättchen mehr vorhanden (also 4 – 5 Runden, je nach Spielerzahl)
- Reichster Spieler ist Sieger

Schlusswertung:

- Vorhandenes Geld
- Wert der Produktionsgebäude gemäß Preisanzeiger (pro Zeile nur eine Ausschüttung)
- Kommerzielle Präsenz in den 3 Herzogtümern (= Zählung der Handelsposten in jedem Herzogtum, geringste Zahl x 3 = Geld)

Hauptstraße (= meiste Handelsposten = 5 Geld; wenigste Handelsposten = - 5 Geld)

Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 -Autor: Ulrich Fronrobert - 05.12.07

www.hall9000.de