

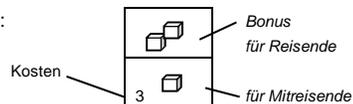
Merkator - KSR

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Den Startspieler auslösen. Der rechte Nachbar erhält 2 Zeitmarken zum Ausgleich, alle weiteren Spieler je 1 Zeitmarke (je vom Vorrat), Startspieler: 0.

Ablauf eines Spielzuges in fester Reihenfolge (4 Phasen):

1) Investieren:

- Hat der Spieler ≤ 5 Verträge, ist die Aktion freiwillig. Hat er $>=6$ Vertragskarten, muss er so viele verkaufen, bis er nur noch 5 besitzt. Den Erlös kann er investieren.
- Er kann Bonuskarten und/oder Gebäudekarten kaufen, die er mit Vertragskarten und/oder Münzen bezahlt. Der Spieler kann eine oder mehrere Karten kaufen.
- Die Bezahlung kann einzeln oder in Summe erfolgen.
- Gekaufte Karten legt man neben sein Kontor. Überzahlung wird in Münzen ausgezahlt.
- Man darf sich Vertragskarten komplett in Münzen auszahlen lassen.
- Seine letzte Vertragskarte darf man nie verkaufen.
- Nach dem Investieren darf man nicht mehr als 15 Bargeld haben, sonst entsprechend abgeben.
- Nach dem Kauf einer Karte wird eine neue aufgedeckt, so dass wieder 4 Karten der entsprechenden Sorte offen ausliegen. Danach kann man sofort eine weitere Karte kaufen.
- Vertragskarten, die als Geld eingesetzt wurden, kommen auf den verdeckten Ablagestapel für Vertragskarten.



2) Reisen:

- Der Spieler sucht sich auf dem Spielplan ein Reiseziel aus. Den Merkator (weiß) darauf stellen. Es ist kein Reiseortwechsel nötig - man kann auch den Zielort seines Vorgängers wählen, was dann ebenfalls regulär kostet. Stets trägt nur der Zugspieler diese Reisekosten. Nach Spanien, Italien oder Neufundland sind Zeitmarken zu bezahlen (Minus-Sanduhr im Zielfeld).



a) Waren nehmen:

- Der Spieler nimmt sich alle Warensteine vom Zielort. Nur Hauptorte bieten Waren an. Erfüllt er die Reise zu einem Ort, wovon er die Bonuskarte hält, bekommt er die darauf im oberen Teil angezeigten Waren und legt sie auf das ebenfalls genannte Lager/Depot.
- Die neuen Hauptort-Waren sortiert er in seine Lager (A - D) und Depots (E - F) ein: Wenn genau **1 Warenstein** erhalten: Der Spieler wählt eines der gleichfarbigen Felder. Wenn genau **2 Warensteine** erhalten: Auf jedes der gleichfarbigen Felder kommt 1 Stein. **Mehr als 2 Warensteine** erhalten: Beliebig verteilen, aber mind. 1 Stein auf jedes Feld.
- Neu erhaltene Warensteine dürfen nicht auf das Nachschubplättchen gelegt werden.

b) Neue Waren verteilen:

- Ist das **Reiseziel ein Hauptort**, kommt auf alle Hauptorte, die mit diesem durch Linie direkt verbunden sind, je 1 Warenstein des entsprechenden Ortes (aber nicht des Hauptortes).
- Ist das **Reiseziel ein Nebenort**, kommt auf jeden Hauptort 1 Warenstein, wenn der Hauptort mind. so viele Warensteine hat, wie auf dem Nebenort angegeben ist. *Beispiel: Nebenort Böhmen zeigt "3+". Alle Hauptorte mit mind. 3 Warensteinen erhalten 1 Stein dazu.*

c) Zeitmarker:

- Reist man zu einem Ort mit Zeitmarken "+", nimmt man entsprechend viele Zeitmarken aus oberster noch belegter Zeile des Zeitplanes.
- Zeigt der Ort "-" bei den Zeitmarken, muss man entsprechend viele Marken in den allg. Vorrat legen. Man muss die Zeitmarken besitzen, um die Reise machen zu können.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.06.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

d) Warenverlust ermitteln:

- Wird beim Nehmen von Zeitmarken eine Zeile leer, muss der Zugspieler die letzte Zeitmarke auf die Rückseite drehen (bevor er sie nimmt). Dort steht ein Buchstabe A - F. Bei doppelten Buchstaben geben alle Spieler ohne weitere Auswahl 2 Warensteine in allg. Vorrat. Ist nur ein Buchstabe auf der aufgedeckten Zeitmarke angegeben, kann der Zugspieler sich entscheiden, die erste Zeitmarke der nächsten Zeile aufzudecken. Dann zeigt diese Marke an, wo Waren verloren gehen und die Angabe der vorhergehenden Marke ist hinfällig. Alle Spieler müssen aus der angegebenen Spalte 1 Warenstein ihrer Wahl in allg. Vorrat tun.
- Die später aufgedeckte Zeitmarke bleibt auf dem Zeitplan liegen.
- Warensteine auf dem Nachschubplättchen sind nicht betroffen.

3) Verträge erfüllen:

- Nach dem Reisen darf der Spieler Verträge mit dem Namen des Ortes (wo Merkator steht) erfüllen.
- Der Spieler gibt die auf dem Vertrag genannten Waren aus seinen Lagern/Depots/Nachschub-Plättchen in den allg. Vorrat zurück.
Lohn = oberste Karte vom Stapel der nächsthöheren Vertrags-Wertstufe, die er auf oder neben sein Kontor legt. Den erfüllten Vertrag behält er und kann ihn in jedem Zug 1x erfüllen.
- Hat man mehrere Verträge für den selben Ort, darf man jeden Vertrag 1x erfüllen.
- Einen gerade erhaltenen Vertrag (als Lohn) darf man auch direkt erfüllen.
- Sollte mal der Stapel der nächsthöheren Wertstufe leer sein, bildet man aus den abgelegten Vertragskarten des entsprechenden Wertes einen neuen Stapel. Davon nimmt man die oberste Karte.
- Gibt es keine zur Wertstufe passenden Karten mehr, nimmt man 1 Karte der erfüllten Wertstufe.

4:1 - Tausch (nur zur Vertragserfüllung erlaubt, beliebig oft):

4 Warensteine der gleichen Warensorte (nicht Farbe) oder 4 Zeitmarken = 1 beliebige Ware

4) Mitreisen:

- Die Mitspieler dürfen reihum die gerade gemachte Reise mitmachen und nutzen.
- Gebühr an Zugspieler: 1 Zeitmarke für Reise in Hauptort, 2 Zeitmarken für Reise in Nebenort. Dadurch können Mitspieler vor Ort Verträge erfüllen. Für Bonuskarten gibt es stets nur 1 Ware. Der Zugspieler kann das Mitreisen nicht ablehnen.
- Man kann dem Zugspieler Angebote (nicht bindend) machen, damit er bestimmte Orte bereist.

Schlussphase: Sie beginnt, wenn ein Spieler einen 10er-Vertrag erfüllt und somit den 14er erhält. Ebenso beginnt sie, wenn die letzte Zeitmarke vom Plan genommen wurde. Bekäme man 2 Marken, nimmt man 1 Marke vom allg. Vorrat. Nun ist jeder Spieler inkl. dem Schlussauslöser noch 1x am Zug. Es gibt keinen Investierzwang mehr. Evtl. Zeitmarken gibt es nun aus dem allg. Vorrat.

Spielende und Wertung:

- Jeder Spieler legt seine 5 wertvollsten Verträge unten auf sein Kontor, restliche daneben. Diese max. 5 Verträge bringen so viele Punkte wie ihr jeweiliger Geldwert.
- Verträge neben dem Kontor bringen 1/2 Punkte (ohne Rundung, also zB 3,5).
- Steine auf Nachschub-Plättchen dürfen zur Wertung noch ins Kontor gelegt werden.
- Gebäudekarten bringen nun bei Erfüllung ihrer Bedingung Punkte ein. Dabei können Waren/Zeitmarken gleichzeitig für mehrere Gebäudekarten werten.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Patt: Beteiligter mit mehr Zeitmarken ist im Vorteil.

Nachschub-Plättchen: Jederzeit darf man Steine von dort auf passende Warenfelder seines Kontors legen, aber nie zurück auf das Nachschub-Plättchen.