



1618 bis 1648 n. Chr. Hamburg im Dreißigjährigen Krieg. Die Stadt erlebt einen enormen wirtschaftlichen Aufschwung, weil sie konsequent beide Kriegsparteien versorgt: die kaisertreuen Katholiken und die protestantischen Freiheitskämpfer. Ihr reist als Hamburger Kaufleute durch Europa und handelt mit verschiedensten Waren. Die Einnahmen werden investiert, um einerseits zusätzliche Waren zu erhalten und andererseits prestigeträchtige Gebäude zu errichten. Für eure Warenlieferungen erhaltet ihr allerdings kein Geld, sondern neue Lieferverträge – und die Verträge wiederum können veräußert werden. Außerdem gilt es, während der vielen Reisen Zeit zu sparen. Diese kann dann genutzt werden, um bei den Mitspielern mitzureisen und auf diese Weise weitere Verträge zu erfüllen. Wer schafft es, das beste Handelsnetz aufzubauen?









SPIELMATERIAL

- 1 Spielaufbaublatt und 1 Spielregel
- 2 Spielpläne
- 4 Pläne „Kontor“
- 4 Übersichtsplättchen „Wertung“
- 4 Nachschubplättchen
- 1 Zeitplan
- 1 weiße Spielfigur „Merkator“

■ 120 Karten:

- 16 Bonuskarten
- 26 Gebäudekarten
- 78 Vertragskarten (5x „2“, 11x „3“, 13x „4“, 12x „5“, 11x „6“, 9x „7“, 7x „8“, 5x „9“, 4x „10“ und 1x „14“)

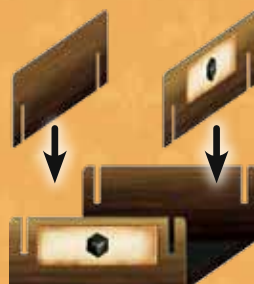
■ ungefähr 320 Holzwürfel:

-  ca. 40 grüne Warensteine „Vieh/Muskete“, Waren aus Hamburg
-  ca. 40 gelbe Warensteine „Getreide/Salpeter“, Waren aus Danzig
-  ca. 40 schwarze Warensteine „Eisen/Kupfer“, Waren aus Schweden
-  ca. 40 lila Warensteine „Schinken/Tran“, Waren aus Russland
-  ca. 40 orange Warensteine „Gemüse/Kalbfell“, Waren aus den Niederlanden
-  ca. 40 graue Warensteine „Tuch/Steinkohle“, Waren aus England
-  ca. 40 blaue Warensteine „Pflaume/Wein“, Waren aus Frankreich
-  ca. 40 rote Warensteine „Südfrucht/Gewürz“, Waren aus Spanien

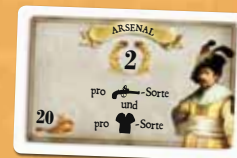
■ 66 Marken:

- 42 Zeitmarken
- 24 Münzen (9x „1“, 6x „2“, 9x „5“)

- 9 Pappschachteln zum Zusammenstecken



Bonuskarte



Gebäudekarte



Vertragskarte



© 2010 Lookout Games

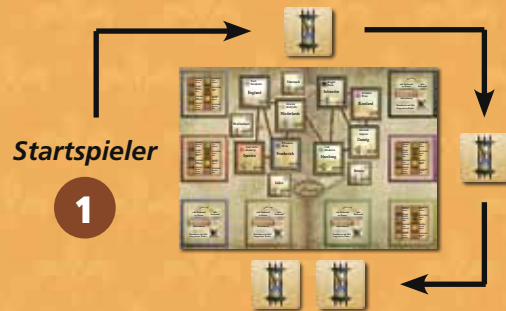
Fragen, Anregungen
oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de

Bitte erst das Extrablatt Spielaufbau lesen!

STARTSPIELER

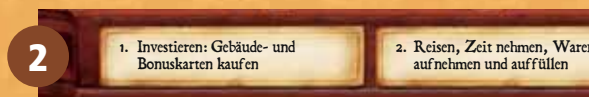
Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Startspieler wird, wer zuletzt in Hamburg war. Zum Ausgleich des Startspielervorteils erhält der rechte Sitznachbar des Startspielers 2 Zeitmarken. Alle weiteren Spieler außer dem Startspieler erhalten je 1 Zeitmarke **1**.

- Findet die Partie in Hamburg statt, wird Startspieler, wer Hamburg zuletzt verlassen hat.
- Die Zeitmarken werden aus dem allgemeinen Vorrat und nicht vom Zeitplan genommen.



SPIELZUG

Ein Spielzug besteht aus vier Teilen, die in fester Reihenfolge durchgeführt werden. Auf den Kontoren der Spieler befindet sich eine Übersicht über den Ablauf des Spielzuges **2**.



1. INVESTIEREN

Im ersten Teil des Spielzuges besteht für den Spieler die Möglichkeit zum Investieren. Solange er 5 Verträge oder weniger hat, ist dies freiwillig. Hat er 6 Vertragskarten oder mehr **3**, muss er welche davon verkaufen und kann den Ertrag dann investieren. (Dies heißt „Investierzwang“.)

Kaufen kann er Bonuskarten und/oder Gebäudekarten, bezahlt wird mit Vertragskarten und/oder Münzen **4.** Bonuskarten verhelfen dem Spieler zu zusätzlichen Warenlieferungen, Gebäudekarten zu Siegpunkten.

- Gekaufte Karten legt der Spieler neben sein Kontor. Überzähliges Geld wird in Münzen ausgezahlt (Wechselgeld). Es ist möglich, sich Vertragskarten komplett in Münzen auszahlen zu lassen, um z. B. auf teure Gebäudekarten zu sparen.
- Ein Spieler darf niemals mehr als **15 Geldeinheiten** an Barvermögen haben. (Falls er doch einmal mehr hat, muss er sofort investieren oder so viel Geld abgeben, bis er nur noch 15 Geldeinheiten hat.)
- Immer wenn ein Spieler eine Karte kauft, deckt er anschließend eine neue Bonus- bzw. Gebäudekarte auf, so dass wieder 4 Karten der entsprechenden Sorte offen ausliegen. (Sofort danach kann er eine weitere Karte kaufen.)
- Vertragskarten, die der Spieler als Geld einsetzt, kommen auf den verdeckten Ablagestapel für Vertragskarten. (Münzen, die der Spieler bei der Investition einsetzt, kommen zurück in den Münzvorrat.)
- Der Spieler kann eine oder mehrere Karten kaufen.
- Er kann die Karten einzeln oder als Gesamtpaket bezahlen.
- Ein Spieler darf nie seine letzte Vertragskarte verkaufen! (Sonst könnte er nie wieder einen Vertrag erfüllen.)

Zum Investieren siehe auch „Tipps zum flüssigeren Spielverlauf“ auf Seite 7.



! Es ist unerheblich, ob die Vertragskarten, die verkauft wurden, auf oder neben dem Kontor des Spielers lagen: Allen Vertragskarten im Besitz des Spielers kommt die gleiche Bedeutung zu.

2. REISEN

Der Spieler sucht sich auf dem Spielplan eines der 12 Reiseziele aus und stellt die weiße Spielfigur „Merkator“ auf dieses Feld **5**. (Der Spieler muss den Reiseort nicht wechseln – er kann den Zielort seines Vorgängers auch übernehmen.)

Wer nach Spanien, Italien oder Neufundland reisen will, muss für die Reise Zeitmarken bezahlen **6** – diese Kosten sind nur vom Zugspieler zu tragen (und nicht in Phase 4 von den mitreisenden Spielern, siehe Seite 3, unten). Hat ein Spieler diese Zeitmarken nicht, kann er nicht dorthin reisen.

Was nach der Bestimmung des Reiseziels folgt, wird an dieser Stelle nur kurz beschrieben und erst im Abschnitt „Die Reisephase“ ausführlich erläutert.

2.1. Der Spieler nimmt sich alle Warensteine von seinem Zielort sowie eventuell zusätzliche Waren für seine Bonuskarten. Die neuen Waren sortiert er in seine Lager (A-D) und Depots (E-F) ein.

2.2. Er legt neue Warensteine auf bestimmte Hauptorte des Spielplans.



2.3. Eventuell bekommt er für seine Reise Zeitmarken vom Zeitplan 7 oder muss welche in den allgemeinen Vorrat abgeben.

2.4. Falls er auf dem Zeitplan die letzte Zeitmarke aus einer Zeile genommen hat, muss er den allgemeinen Warenverlust ermitteln.

7



3. VERTRÄGE ERFÜLLEN

Nach dem Reisen kann der Spieler Verträge vor Ort erfüllen. Verträge können nur dann erfüllt werden, wenn der auf der Karte angegebene Ort 8 mit dem Reiseziel übereinstimmt.

Zum Erfüllen des Vertrages gibt der Spieler die auf dem Vertrag angegebene Anzahl an Waren aus seinen Lagern und Depots an den allgemeinen Vorrat zurück. Als Bezahlung erhält er die oberste Karte vom Stapel mit den **Vertragskarten der nächsthöheren Wertstufe**. Diese Karte legt er auf (oder, wenn nicht genügend Platz ist, neben) sein Kontor.

Der Spieler gibt seinen erfüllten Vertrag nicht ab, sondern behält ihn und kann ihn, solange er ihn hat, in jedem Spielzug neu erfüllen.

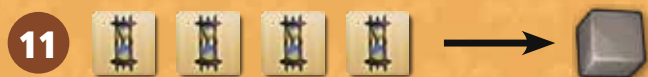
- Jeder Vertrag kann pro Spielzug **höchstens einmal** erfüllt werden.
- Falls ein Spieler mehrere Verträge für den gleichen Ort hat, kann er **jeden dieser Verträge** einmal erfüllen 9.
- Neu bekommene Vertragskarten kann der Spieler im Idealfall sofort erfüllen.

Falls der Stapel mit Verträgen der „nächsthöheren Wertstufe“ leer ist, wird der verdeckte Ablagestapel nach Karten dieser Wertstufe durchsucht. Alle Karten dieser Wertstufe werden aussortiert, gemischt und als neuer offener Stapel ausgelegt. Anschließend zieht der Spieler von diesem Stapel einen Vertrag. Sollte keine passende Vertragskarte gefunden werden (und auch nur dann), erhält der Spieler ersatzweise einen Vertrag der gleichen Wertstufe wie des gerade erfüllten Vertrages.

Der 4:1-Tausch

Zum Erfüllen von Verträgen können die Spieler Warensteine oder Zeitmarken 4:1 gegen eine Ware, die für den Vertrag benötigt wird, tauschen 10. Es können bei einem Tausch immer nur **4 Warensteine der gleichen Warensorte** abgegeben werden. (Dies können auch Warensteine sein, die der Spieler soeben erhalten hat. Unterschiedliche Waren der gleichen Farbe können nicht zusammen zum Tausch verwendet werden.)

Alternativ zu den Warensteinen können **4 Zeitmarken** abgegeben werden 11.



- Es dürfen nur Warensorten ertauscht werden, die für den Vertrag benötigt werden. (Zeitmarken dürfen nicht ertauscht werden.)
- Eine Ware darf auch dann durch Tausch erworben werden, wenn sie noch im Kontor oder auf dem Nachschubplättchen (siehe Seite 4, oben) vorhanden wäre.
- Der 4:1-Tausch kann bei jeder Vertragserfüllung beliebig oft durchgeführt werden.

4. MITREISEN

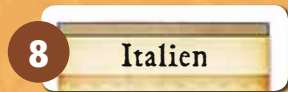
In Teil 4 eines jeden Spielzuges kommen die Mitspieler reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Wollen sie mitreisen, zahlen sie dem Zugspieler

- **1 Zeitmarke**, falls sie ihm in einen **Hauptort** folgen, bzw.
- **2 Zeitmarken**, falls sie ihm in einen **Nebenort** folgen (siehe Spielplan 12).

Zum Mitreisen siehe auch „Tipps zum flüssigeren Spielverlauf“ auf Seite 7.

Wer dem Zugspieler folgt, kann Verträge vor Ort erfüllen. Für Bonuskarten an diesem Ort erhalten die Mitspieler nicht 2 Waren wie im eigenen Zug, sondern nur 1 Ware (siehe untere Abbildung auf den Bonuskarten).

Der Zugspieler kann das Mitreisen seiner Mitspieler nicht verhindern. (Es ist erlaubt, dem Zugspieler vor seiner Reiseentscheidung Mitreiseversprechen zu unterbreiten. Diese Versprechen sind nicht bindend.)



Für einen erfüllten Vertrag der **Stufe 5** erhält der Spieler also einen der **Stufe 6**.

Wo der Spieler im Verlauf des Spiels seine Vertragskarten ablegt, ist egal: Ob Verträge, die erfüllt werden, auf oder neben dem Kontor liegen, spielt keine Rolle. Und ob die Verträge, die ein Spieler neu erhält, auf oder neben das Kontor gelegt werden, spielt ebenfalls keine Rolle.

9



10



Viel hilft viel: Wegen der 4:1-Regel lohnt sich jede Reise an einen Ort mit vielen Warensteinen.

12



Hauptorte sind von Nebenorten durch Größe und farbige Rahmen zu unterscheiden. (In der Abbildung rechts hat Frankreich einen blauen Rahmen.)

3

Eine Aktionsmöglichkeit gibt es, die jederzeit im Spiel durchgeführt werden kann: Jeder Spieler kann zu jeder Zeit Warensteine, die auf seinem Nachschubplättchen liegen **13**, auf ein passendes Warenfeld seines Kontors legen. (Mit Hilfe der Ausgangswaren ist es den Spielern bereits in ihren ersten Spielzügen möglich, Verträge zu erfüllen.)

13

Die 8 Ausgangswaren eines jeden Spielers

SPANIEN Südfrucht Gewürz	HAMBURG Vieh Muskete
FRANK- REICH Pflaumen Wein	SCHWEDEN Kupfer Eisen
ENGLAND Tuch Steinkohle	DANZIG Getreide Salpeter
NIEDER- LÄNDE Gemüse Kalbfleisch	RUSSLAND Schänken Tran

DIE REISEPHASE

Da die Reisephase das Kernstück des Spiels darstellt, wird sie hier noch einmal ausführlicher erklärt. Nach der Wahl des Reiseortes in Teil 2 des Spielzuges (siehe Seite 2) führt der Spieler, der an der Reihe ist, folgende Aktionen durch.

2.1. WAREN NEHMEN

Falls der Spieler als Reiseziel einen **Hauptort** gewählt hat, nimmt er sich alle Warensteine, die an dem Ort liegen, und legt sie auf sein Kontor. Jede Warensorte hat ihren Platz im Kontor.

Die **Nebenorte** bieten keine Waren an.

- Erhält der Spieler genau 1 Warenstein, kann er sich aussuchen, auf welches der beiden in Frage kommenden Warenfelder des Kontors er den Warenstein legt.
- Erhält er genau 2 Warensteine, muss er den einen Warenstein auf das eine Warenfeld legen und den anderen Warenstein auf das andere Warenfeld **14**.
- Erhält er mehr als 2 Warensteine, muss auf beide in Frage kommenden Warenfelder mindestens 1 Warenstein gelegt werden. Darüber hinaus ist es egal, auf welche der beiden Felder die Warensteine gelegt werden.

Es ist nicht erlaubt, Warensteine, die man neu erhält, auf das Nachschubplättchen zu legen.

Falls der Spieler ein oder zwei Bonuskarten von seinem Reiseort hat, erhält er zusätzlich von der angegebenen Warensorte 2 Warensteine. Warensteine, die ein Spieler durch Bonuskarten bekommt, müssen auf das vorgegebene Feld gelegt werden **15**.



14

Bei 2 schwarzen Warensteinen wird einer auf Kupfer und einer auf Eisen gelegt.



15

Mit dieser Bonuskarte erhält der Spieler bei jeder Hamburg-Reise im eigenen Spielzug 2 gelbe Warensteine, die er beide auf das Feld „Salpeter“ legen muss.

2.2. NEUE WAREN VERTEILEN

Nach jeder Reise werden neue Warensteine auf die Hauptorte des Spielplans verteilt. Die Hauptorte bekommen immer nur Warensteine der eigenen Farbe. Wie auf dem Spielplan Waren verteilt werden, ist abhängig davon, ob das Reiseziel ein Hauptort oder ein Nebenort ist.

- Ist das Reiseziel ein **Hauptort**, kommt auf alle Orte, die mit ihm durch Linien verbunden sind, je 1 Warenstein des entsprechenden Ortes **16**.
- Ist das Reiseziel ein **Nebenort**, kommt auf jeden Hauptort 1 Warenstein, welcher mindestens so viele Warensteine hat, wie auf dem Nebenort angegeben ist **17**.

Der Vorrat an Warensteinen ist unbegrenzt.

Zum Warenverteilen siehe auch „Tipps zum flüssigeren Spielverlauf“ auf Seite 7.

16

Beispiel: Nach jeder Russland-Reise kommen neue Waren nach Schweden und Danzig.



2.3. ZEITMARKEN

Es gibt Orte, an denen die Spieler Zeitmarken bekommen, wenn sie dorthin reisen. Diese Orte sind auf dem Spielplan durch ein Pluszeichen vor dem Symbol für Zeitmarken gekennzeichnet.

- In Schweden, Danzig, den Niederlanden, Böhmen und Dänemark gibt es 1 Zeitmarke, in Hamburg sogar 2 Zeitmarken.
- Die Zeitmarken erhält der Spieler vom Zeitplan. Er nimmt die Zeitmarken immer aus der **obersten Zeile** des Zeitplans, auf der noch Zeitmarken liegen.
- (Wer einen der angegebenen Reiseorte von seinem Vorgänger übernimmt, erhält dennoch die angegebenen Zeitmarken.)



Falls der Spieler an einem Reiseort **Zeitmarken abzugeben** hat, ist dies ebenfalls auf dem Spielplan angegeben (durch ein Minuszeichen). Zeitmarken, die abzugeben sind, kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

- Eine Reise nach Spanien kostet 1 Zeitmarke, nach Italien 2 und nach Neufundland 3 Zeitmarken.
- Wer die notwendigen Zeitmarken nicht besitzt, kann die Reise nicht antreten.
- (Wer als Reiseort Spanien, Italien oder Neufundland von seinem Vorgänger übernimmt, muss dennoch Zeitmarken zahlen.)



17



Beispiel: Böhmen hat eine **3+**. Dies bedeutet, dass alle Hauptorte mit mindestens 3 Warensteinen 1 Warenstein dazubekommen.

Neufundland dagegen hat eine **0+**. Dies bedeutet, dass **alle acht** Hauptorte 1 Warenstein dazubekommen.

2.4. WARENVERLUST ERMITTELN

Immer wenn beim Nehmen der Zeitmarke(n) eine Zeile auf dem Zeitplan leer wird (siehe 2.3.), muss der Zugspieler die letzte Zeitmarke in der Zeile, bevor er sie nimmt, auf die Rückseite drehen. (Ansonsten entfällt dieser Abschnitt des Spielzuges.)

- Die Rückseite der Zeitmarke gibt an, welches Lager oder Depot betroffen ist **18**. Alle Spieler müssen 1 Warenstein ihrer Wahl aus der entsprechenden Spalte ihres Kontors zurück in den allgemeinen Vorrat geben. Welches Lager/Depot welchem Buchstaben entspricht, ist auf den Kontoren der Spieler angegeben **19**. Ist der Buchstabe doppelt angeführt, verlieren die Spieler je 2 Warensteine ihrer Wahl.
- Der Warenverlust betrifft alle Spieler**, auch den Spieler, der an der Reihe ist.
- Ist nur ein Buchstabe auf der aufgedeckten Zeitmarke angegeben, kann der Spieler, der am Zug ist, sich entscheiden, die erste Zeitmarke der nächsten Zeile (sofern vorhanden) aufzudecken. Dann zeigt diese neue Zeitmarke an, wo Waren verloren gehen, und die Angabe auf der ersten Zeitmarke wird hinfällig. (Die neue Zeitmarke bleibt auf dem Zeitplan liegen.)
- Wer im betroffenen Lager bzw. Depot keine Warensteine hat, braucht auch keine Ware abzugeben.
- Wer im betroffenen Lager bzw. Depot nur 1 Warenstein hat, wird vom doppelten Warenverlust nur einfach getroffen.
- Warensteine, die noch auf dem Nachschubplättchen liegen, sind vom Warenverlust nicht betroffen.



SCHLUSSPHASE

Das Spiel tritt in die Schlussphase ein, sobald entweder

- ein Spieler einen 10er-Vertrag **20** erfüllt und damit die Vertragskarte „Westfälischer Frieden“ erwirbt oder
- die letzte Zeitmarke vom Zeitplan genommen wird **21**.
(Möchte ein Spieler in Hamburg 2 Zeitmarken nehmen und auf dem Zeitplan liegt nur noch 1 Zeitmarke, nimmt er sich die zweite Zeitmarke aus dem allgemeinen Vorrat.)

In der Schlussphase kommt reihum **jeder Spieler noch genau einmal** mit einem Spielzug an die Reihe – auch der Spieler, der die letzte Zeitmarke vom Zeitplan genommen hat.

- In dieser Schlussrunde entfällt der Investierzwang bei mehr als 5 Verträgen. (Zum Investierzwang siehe Seite 2.)
- Die Spieler nehmen sich die Zeitmarken nicht mehr vom Zeitplan, sondern aus dem allgemeinen Vorrat.

(Falls die Zeitmarken die Schlussrunde eingeleitet haben und danach die Karte „Westfälischer Frieden“ genommen wird, hat dies keine Auswirkung mehr auf den Zeitpunkt des Spielendes. Dies gilt auch umgekehrt, wenn die Vertragskarte „Westfälischer Frieden“ genommen wurde und danach der Zeitplan leer wird.)



Gemäß einem der vier 10er-Verträge müssen **12 unterschiedliche** Waren nach Hamburg geliefert werden. Unter diesen 12 Waren können auch die Hamburger Waren Vieh und Musketen vertreten sein.



SPIELLENDE UND GEWINNER DES SPIELS

Nach der Schlussrunde endet das Spiel mit einer Punktwertung **22**. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Wer am Ende mehr als 5 Vertragskarten hat, legt die wertvollsten 5 Verträge (inklusive der Karte „Westfälischer Frieden“) auf sein Kontor, die restlichen legt er daneben.

(Da es in der Schlussrunde keinen Investierzwang mehr gibt, können sich bei jedem Spieler einige zusätzliche Vertragskarten ansammeln.)

- Jeder Spieler erhält für jede Geldeinheit, die seine bis zu 5 Verträge auf dem Kontor wert sind, 1 Siegpunkt. Dies gilt auch für die Karte „Westfälischer Frieden“, die 14 Geldeinheiten, also am Ende 14 Siegpunkte wert ist.
- Jeder Spieler erhält für jede Geldeinheit, die seine Verträge neben dem Kontor wert sind, ½ Siegpunkt. (Es wird nicht gerundet.)
- Jeder Spieler erhält die auf seinen Gebäudekarten abgebildeten Siegpunkte. (Auch hier wird nicht gerundet.)



22 Das Wertungsplättchen weist noch einmal deutlich darauf hin, dass es am Ende nur für Verträge und Gebäude Siegpunkte gibt.

- Die Punktzahl ist bei den meisten Gebäuden abhängig vom Besitzstand an Waren und Zeitmarken. **Hierbei können die Waren und Zeitmarken für verschiedene Gebäudekarten gleichzeitig gewertet werden.**
- Wer am Ende noch Warensteine auf seinem Nachschubplättchen hat, kann diese noch in seinem Kontor unterbringen. *(Vielleicht sind sie für die eine oder andere Gebäudewertung hilfreich.)*
- Ohne die Gebäudekarten haben die Waren und Zeitmarken keinen Wert.
- Münzen und Bonuskarten sind bei Spielende nichts wert.
- Der Textbaustein „pro Warensorte“ bedeutet, dass der Spieler „eine Warensorte besitzt“, falls er mindestens 1 Ware dieser Sorte im Kontor hat.
- Bei Spielende dürfen die Spieler keine Waren und Zeitmarken 4:1 tauschen. Das Tauschen von Waren und Zeitmarken ist nur zum Erfüllen der Verträge erlaubt *(siehe Seite 3)*.
- Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der Zeitmarken über die bessere Platzierung.

Resümee

Mit jedem Spielzug stellt sich die Frage, welches der am besten geeignete Reiseort ist. Abzuwägen bleibt

- wie viele und welche Waren an den Orten zu erwerben sind,
- welche Verträge zu erfüllen sind und welche Nachfolgeverträge das Erfüllen der Verträge nach sich zieht,
- wie lange die Reise dauert, und ob für künftige Reisen Zeitmarken gespart werden sollten,
- einen Nebenort dann vorzuziehen, wenn Hauptort zu wenig neue Waren einbringen
- und schließlich: welche Reiseziele auch den Mitspielern nützen.

SOLITÄRSPIEL

Ziel des Solospiels ist es, mit 17 Spielzügen auf möglichst viele Punkte zu kommen. Bis auf die folgenden Ausnahmen wird nach den Regeln des Mehrpersonenspiels gespielt.

VORBEREITUNG

- Es werden nur etwa 15 Zeitmarken benötigt. Der Zeitplan und die Rückseite der Zeitmarken kommen nicht zum Einsatz. *(Im Solospiel gibt es also keinen Warenverlust.)*
- *(Wie im Mehrpersonenspiel kommt auf jeden Hauptort 1 Warenstein. Der Solospieler erhält zufällig 2 Bonuskarten – je eine Karte im Wert von 3 bzw. 4 Geldeinheiten.)*
- Aus den Gebäudekarten werden die 5 Karten mit dem Textbaustein „als einziger Spieler“ aussortiert und aus dem Spiel genommen. Die Karten, die aussortiert werden sollen, sind an dem Herrn **23** rechts auf der Karte zu erkennen.
- Die Münzen werden aus dem Spiel genommen. Im Solospiel gibt es kein Wechselgeld. *(Bei den Investitionen verfällt überzähliges Geld also.)*
- Es wird ein verdeckter Stapel mit Vertragskarten präpariert. Unten liegt die Karte „Westfälischer Frieden“, darauf die gemischten 10er-Verträge. Auf die 10er-Verträge werden zunächst die 9er- und anschließend die 8er-Verträge gelegt. Dieser Stapel heißt „Solostapel“. *(Die restlichen Vertragskarten werden wie gehabt nach Wert sortiert und als offene Stapel ausgelegt.)*
- *(Wie im Mehrpersonenspiel bekommt der Solospieler zufällig je einen 2er-, 3er, 4er- und 5er-Vertrag auf sein Kontor gelegt.)*



SPIELVERLAUF

- Immer wenn der Spieler in der Investitionsphase eine Gebäudekarte kauft, müssen sofort danach die aufgedeckten Bonuskarten verdeckt unter den Stapel der Bonuskarten gelegt und 4 neue Bonuskarten aufgedeckt werden. *(Außerdem wird natürlich eine neue Gebäudekarte aufgedeckt.)*
- In der Reisephase eines jeden Spielzuges wird die oberste Karte des Solostapels aufgedeckt und auf den entsprechenden offenen Stapel für Vertragskarten gelegt. Für die 8er-, 9er- und 10er-Verträge entstehen auf diese Weise wie im Mehrpersonenspiel eigene Stapel.
- Bei den 8er- bis 10er-Stapeln kann sich somit die oberste Vertragskarte *(und demzufolge die Belohnung)* laufend ändern *(im Gegensatz zu den 3er- bis 7er-Stapeln)*.
- Das Spiel endet nach dem Aufdecken der untersten Vertragskarte im Solostapel, der Karte „Westfälischer Frieden“. Die Runde wird dann noch ohne Investierzwang zu Ende geführt. *(Im Solospiel bekommt der Spieler nur im letzten Spielzug Gelegenheit, die Vertragskarte „Westfälischer Frieden“ zu erwerben. Zum Investierzwang siehe Seite 2.)*
- Das Mitreisen im Rahmen eines gegnerischen Spielzuges entfällt aus Mangel an Mitspielern. *(Falls ein offener Stapel mit den Verträgen 3 bis 7 leer wird oder ein Stapel mit den Verträgen 8 bis 10 noch leer ist, gibt es zur Belohnung ggf. nicht den nächsthöheren Vertrag, sondern nur einen gleichwertigen. Der Ablagestapel wird nicht – wie im Mehrpersonenspiel – nach passenden Vertragskarten durchsucht.)*
- Die Möglichkeit, eine Handkarte aufzunehmen *(siehe Fortgeschrittenenregel auf Seite 8)*, wird – wie im Mehrpersonenspiel – nur dem erfahrenen Merkator-Spieler empfohlen.

23

SPIELENDE

Gewertet wird wie im Mehrpersonenspiel. Ziel ist es, auf 60 Punkte oder mehr zu kommen. Anfänger sollten sich zunächst an der 55-Punkte-Marke messen. Als herausragendes, aber erreichbares Ergebnis gelten 80 Punkte.

TIPP

Nimm den Solostapel fest in eine Hand. Gewöhne dir an, immer wenn du mit der einen Hand den Merkatorstein setzt, zeitgleich mit der anderen Hand die oberste Vertragskarte vom Solostapel abzulegen. So vergisst du das Ablegen der Vertragskarte nicht und gewährleistest, dass dein Spiel tatsächlich genau 17 Spielzüge umfasst.

TIPPS ZUM FLÜSSIGEREN SPIELVERLAUF

- **Investieren** - Die Investitionsphase ist an den Anfang des Spielzuges gelegt worden, damit sich der Spieler, bis er mit seinem nächsten Spielzug an die Reihe kommt, Gedanken darüber machen kann, was er kaufen möchte. (Bei „Merkator“ bietet es sich generell an, den eigenen Spielzug bereits im Zug des rechten Sitznachbarn zu planen.)
- **Investieren** - Falls ein Spieler seine Reise tätigt und vergisst, vorher zu investieren, obwohl er es eigentlich müsste, lässt er sich nachträglich Vertragskarten in Münzen auszahlen.
- **Waren verteilen** - Ob nach einer Reise in einen Hauptort der Nachschub vergessen wurde, lässt sich häufig an den Hauptorten in der Nachbarschaft erkennen: Diese Felder dürfen nicht leer sein. (Generell kann man sagen, dass zwei benachbarte Hauptorte niemals beide leer sein können.)
- **Waren verteilen** - Ob nach einer Reise in einen Nebenort der Nachschub vergessen wurde, lässt sich häufig ebenfalls an den Hauptorten erkennen: Bei Böhmen (3+) dürfen z. B. an keinem Hauptort genau 3 Warensteine ausliegen. Bei Dänemark (2+) dürfen an keinem Hauptort genau 2 Warensteine ausliegen.
- **Mitreisen** - Mitreisende müssen bei den acht Hauptorten nicht auf den Zugspieler und danach auf die Mitspieler warten, um ihren Vertrag zu erfüllen. In die Quere können sich die Spieler nur bei den vier Nebenorten kommen, weil es hier mehrere Verträge gleicher Wertigkeit gibt: Nur an den Nebenorten ist es wirklich wichtig, dass die Mitspieler erst in Phase 4 des Spielzuges, der Reihe nach im Uhrzeigersinn, mitreisen.
- **Ende des Spielzuges** - Ein Spieler sollte mitteilen, sobald er mit seinem Spielzug fertig ist. Der Sitznachbar braucht nicht darauf zu warten, bis alle Spieler erklärt haben, ob sie mitreisen wollen. Dafür wird insgesamt zu wenig mitgereist. Die Mitspieler werden sich schon melden, wenn sie Zeitmarken loswerden wollen!
- **Gebäude- und Bonuskarten** - Gewöhnlich sind Gebäudekarten am Ende weniger Punkte wert, als sie im Spielverlauf Münzen gekostet haben. Da überzählige Verträge im Spielverlauf veräußert werden müssen und am Ende den Geldwert auch nur zur Hälfte mit Punkten würdigen würden, gelten die Gebäudekarten trotzdem als lohnende Investition. Der Erwerb einer Bonuskarte lohnt sich in der Regel dann, wenn die Karte im Spielverlauf mindestens zweimal genutzt wird.

VARIANTEN

DIE LANGVERSION VON MERKATOR

Es wird nach den Regeln der normalen Version gespielt mit folgenden Ausnahmen in der Spielvorbereitung:

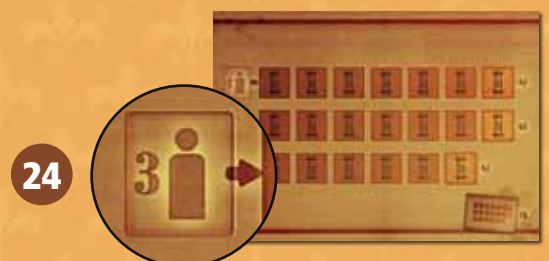
Der Zeitplan wird im Drei- und Vierpersonenspiel zunächst auf die Rückseite gedreht. Im Vierpersonenspiel wird er komplett mit Zeitmarken gefüllt, im Dreipersonenspiel nur die unterste Reihe ²⁴. Im Zweipersonenspiel wird der Zeitplan wie gewohnt mit dem ULITMO-Schriftzug nach oben abgelegt und bis auf die oberste Reihe mit Zeitmarken belegt.

Bei Spielstart erhalten die Spieler

- **keine** Warensteine auf das Nachschubplättchen (das Nachschubplättchen dient also nur als Übersichtplättchen),
- **keine** Bonuskarten,
- nur einen 2er- und einen 3er-Vertrag (also keinen 4er- und 5er-Vertrag),
- **keine** Zeitmarken zum Ausgleich des Startspielervorteils.

Anmerkung zum Spielverlauf

Sobald die in der Abbildung dargestellte Seite des Zeitplans leer wird, wird sie auf die ULITMO-Seite gedreht und mit Zeitmarken aus dem allgemeinen Vorrat neu bestückt.



Dieses Symbol (lange Figur) zeigt an, wo zusätzliche Zeitmarken für die Langversion des Spiels platziert werden.

ZWEIPERSONENSPIEL

Das Spiel zu zweit kann flüssiger verlaufen, wenn man ohne die Mitreise-Option spielt. Letztlich ist dies aber Geschmackssache. Außerdem ist denkbar, die Münzen aus dem Spiel zu nehmen und somit kein Wechselgeld auszuzahlen. Die Abschaffung der Münzen erhöht zwar die Nachdenkzeit, das Spiel gewinnt dadurch allerdings an Tiefe.

FORTGESCHRITTENENREGEL

Die Spieler können sich in einem eigenen Spielzug eine Karte verdeckt auf die Hand nehmen, die offen im Angebot ausliegt. Dieses Angebot umfasst sowohl die jeweils 4 ausliegenden Bonus- bzw. Gebäudekarten, als auch die jeweils oberste Vertragskarten der 3er- bis 10er-Stapel. **Jeder Spieler kann höchstens 1 Handkarte haben.**

- Die Vertragskarte „Westfälischer Frieden“ darf nicht auf die Hand genommen werden.
 - Eine Vertragskarte wird schon einmal auf die Hand genommen, weil sich der Spieler unter der Vertragskarte eine bessere Karte erhofft.
 - Indem ein Spieler eine Karte auf die Hand nimmt, sichert er diese Karte vor dem Zugriff seiner Mitspieler.
 - Es ist legitim, eine Karte auf die Hand zu nehmen, nur um einem Mitspieler die Karte wegzunehmen.
- Der Spieler kann eine Bonus- oder Gebäudekarte, die er auf der Hand hat, während seiner Investitionsphase regulär erwerben und neben sein Kontor legen.

Hat er eine Vertragskarte als Handkarte und erfüllt er einen Vertrag der nächstniederen Stufe, hat er die Auswahl, ob er die oberste Vertragskarte vom entsprechenden Stapel oder die aus seiner Hand nimmt.

Es ist nicht erlaubt, eine Handkarte einfach abzuwerfen.

- Wer bei Spielende noch eine Handkarte hat, wird dafür nicht bestraft.

WEITERE VARIANTEN

- A** Der Glücksanteil in diesem Spiel wird verringert, indem man auf den Warenverlust verzichtet (*siehe Seite 5*). Die Rückseite der Zeitmarken hat dann keine Bedeutung mehr. Dass die Waren in den Lagern und Depots nach Haltbarkeit sortiert sind, verliert so allerdings ebenfalls an Bedeutung.
- B** Laut Basisregeln ist es nicht erlaubt, ein Barvermögen von mehr als 15 Geldeinheiten anzuhäufen. Diese Regel kann durch Folgendes ersetzt werden: Immer wenn ein beliebiger Spieler eine Gebäudekarte kauft, überprüfen die Mitspieler reihum im Uhrzeigersinn ihr Barvermögen. Wer unter den offen ausliegenden Gebäudekarten die teuerste allein mit seinem Barvermögen bezahlen kann, muss sofort eine der 4 ausliegenden Gebäudekarten kaufen. Nach dem Kauf wird sofort eine neue Gebäudekarte aufgedeckt und es werden wieder reihum alle Spieler (*auch der Zugspieler*) auf ihr Barvermögen überprüft. Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis kein Spieler mehr die teuerste ausliegende Gebäudekarte direkt kaufen kann.
- C** Die Bonuskarten kann man aufwerten, indem ein Spieler sofort nach dem Erwerb der Karte aus dem allgemeinen Vorrat 1 Ware der dargestellten Sorte erhält.
- D** Die Planbarkeit mit den Vertragskarten wird durch folgende Regelergänzung erhöht. Wann immer ein Spieler eine neue Vertragskarte nimmt, kommt unter der Karte eine neue Vertragskarte zum Vorschein. Die Mitspieler können dem aktiven Spieler Münzen und/oder Zeitmarken dafür bieten, dass er den neu genommenen Vertrag mit dem offen gelegten tauscht. Ein derartiger Vertragstausch ist nur möglich, falls dem Spieler für den Tausch mindestens 1 Münze oder Zeitmarke geboten wird. Es dürfen keine Warensteine geboten werden.

DANKSAGUNGEN

Das Spiel „Merkator“ wurde im Mai 2008 erfunden. Thematisch beruht es auf dem Artikel „Stadt der Profiteure“, der in dem Heft „Der Dreißigjährige Krieg“ der Zeitschriftenreihe GEO-Epoche veröffentlicht wurde (Heft Nr. 29, Seite 58-69). Der Mitreisemechanismus in diesem Spiel hat das Spiel „Bohn Hansa“ (Amigo, 2002) und der Anhäufungsmechanismus das Spiel „Le Havre“ (Lookout Games, 2008) zum Vorbild. Die Redaktion bildeten Hanno Girke und Uwe Rosenberg. Für die Mitgestaltung und den Aufbau der Spielregeln bedankt sich der Autor bei Andreas Odendahl, fürs Korrekturlesen bei Andreas Odendahl, Mario Weise, Sebastian Wehlmann, Susanne Rosenberg, Michael Mißner, Grzegorz Kobiela, Mike Schröder und Marc Jünger. Grafik und Illustrationen stammen von Klemens Franz, der sich bei Andrea für Andrea bedankt. Der Autor dankt in chronologischer Reihenfolge allen Testspielern, ohne die das Spiel in dieser Form nicht umzusetzen gewesen wäre: Gesa Vogelsang, Frank Hommes, Bastian Trachte, Susanne Rosenberg, Nina Peters, Silke Böttner, Falko Heise, Uwe Mölter, Hagen Dorgathen, (10.) Heike Lopez, Michael Lopez, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggen, Nicole Griesenbrock, Andrea Rüdell, André Kretzschmar, Jessica Jordan, Thomas Kroll, (20.) Timo Loist, Ralf Rechmann, Katharina Woroniuk, Florian Feldhaus, Ursula Kraft, Volker Kraft, Miriam Bode, Ulf Schneider, Michael Kapik, Gabriele Goldschmidt, (30.) Nils Mieke, Nicole Weinberger, Ingo Kasprzak, Barbara Winner, Jens Hillen, Horst Sawroch, Monika Harke, André Beautemps, Rainer Harke, Andreas Hirz, Peter Eggert, (40.) Tobias Stapelfeldt, Markus Dichtl, Michael Schramm, Fritz Gruber, Stefan Brück, Klemens Franz, Stefan Wahoff, Ronny Vorbrodt, Dominik Vogel, Hanne Weissmann, (50.) Henrik Nachtrodt, Peter Digruher, Andreas Gabler, Christian Huber, Matthias Kornmeier, Julian Steindorfer, Els Dellaert, Monika Dillingerová, Markus Welbourne, Ferdinand de Cassan, (60.) Günter Cornett, Andreas Resch, Jochen Steiniger, Rebekka Topp, Marcel-André Casasola-Merkle, Uwe Grabowski, Volker Hendrix, Tabea Bälack-Ükermann, Andrea Reintges, Ulf Reintges, (70.) Michael Naujokat, Rolf Raupach, Dominik Mechnik, Volker Vieth, Jens Grothollmann, Christian Küdde, Dirk Schröder, Andreas Odendahl, Mathis Völkert, Ulrich Blennemann, (80.) Michael Bruinsma, Daniel Hagetoorn, Tina Junior, Sven Junior, Fokko Toelstede, Dirk Krause, Hans Pöter, Klaus Mülder, Andrea Krone, Helge Rehwald, (90.) Ralph Bruhn, Reiner Frensemeyer, Bodo Drews, Jörg Schulte, Wolfram Stephan, Norbert Pipenhagen, Frank Dohse, Moritz Dreher, Andreas Weibel, Stefanie Schulze, (100.) Peter Raschdorf, Thomas Werner, Johannes Schulz-Thierbach, Gesa Bruhn, Claudia Völker, Hendrik Völker, Volker Geilhausen, Johanna Bresch, Ingrid Kranicz, Petra Zarbock, (110.) Monika Borchardt, Gabi Köpke, Olaf Staloch, Rahele Bagherzadeh, Miguel Zulaica, Christine Hörner, Henning Dudat, Robert Reiner, Hermann Resch, Brigitte Eckert, (120.) Nicole Weidner, Jörg Einsfeld, Thomas König, Bianca Schürmann, Thomas Rosanski, Birgit Baer, Jürgen Kudritzky, Ann-Katrin Drogi, Silke Tebbe, Marcus Baunemann, (130.) Anneke Häußler, Frauke Häußler, Hristo Tzekov, Igljka Tzekova, Bernadette Beckert, Andreas Buhlmann, Bodo Merz, Volker Nattermann, Marcel Plum, Björn Reinartz, (140.) Eric Humrich, Frank Hollubeck, Ralf Steffens, Stefan Frenzel, Gerda Leutermann, Bernd Breitenbach, Silvia Dickhut, Alexander Nentwig, Meike Mählhop, Birthe Weibrecht, (150.) Gerald Francke, Michael Lang, Silke Köninger, Jörg Köninger, Jörg Köninger, Maria Schranz gemeinsam mit Dagmar de Cassan, Mac Gerds, Walter Schranz, Christoph Vavru, Sabrina Fischer, Denis Fischer, (160.) Ladislav Smejkal, Michael Kröhnert, Michaela Slaats, Marcel Gehrmann, Georg Deifuss, Maren Bartholome, André Emkes, Hanno Girke, Edgar Guthardt-Schulz, Frederik Häfker, (170.) Roland Müller, Alfred Schneider, Volker Heiß, Andreas Streb, Simone Stellmach, Sandra Kalker, Udo Kalker, Michael Seidl, Andrea Kattinig, Uwe Toebe, (180.) Bernd Lautenschlager, Ulrich-Peter Weiland, Uwe Mannherz, Martin Kopp, Conny Richter, William Attia, Lydia Meier, Christian Fechner, Markus D. Meier, Dorothea Richter, (190.) David Link, Urs Kramer, Ralf Menzel, Christian Becker, Andreas Höhne, Marinka Voß, Sabine Lochner, Jan-Hendrik Lochner, Diana Zey, Ulrich Hoermann, (200.) Andrea Löwen, Jens Pape, Stefan Molz, Klaus Ottmaier, Mareike Corr, David Corr, Helge Ostertag, Maximilian Thiel, Christoph Lipsky, Bernd Brunnhofer, (210.) Thomas Ludwig, Diana Schmidt, Claudio Maniglio und Sebastian Wehlmann.

DER SPIELAUFBAU

Vor dem ersten Spiel werden die Übersichtsplättchen aus dem Spielplan gelöst und die Schachteln zusammengesteckt. Die beiden Teile des Spielplans werden nebeneinander gelegt und die Schachteln in die farblich passenden Aussparungen gestellt. In jede der Schachteln kommen die Holzwürfel der entsprechenden Farbe.



Der Zeitplan wird so neben den Spielplan gelegt, dass die Seite mit dem ULTIMO-Schriftzug oben ist. Er wird entsprechend der Spieleranzahl mit Zeitmarken gefüllt:

- bei **4 Spielern** wird er komplett gefüllt (4 Personen)
- bei **3 Spielern** wird die obere Reihe freigelassen (3 Personen)
- bei **2 Spielern** werden die beiden obersten Reihen freigelassen (2 Personen)

Die restlichen Zeitmarken kommen unsortiert in die zugehörige Pappschachtel.



- Die **Verträge** werden nach ihrem Wert (*linke untere Ecke oder Rückseite*) auf offene Stapel sortiert. Diese Stapel werden gemischt, dann erhält jeder Spieler je einen Vertrag vom 2er-, 3er-, 4er- und 5er-Stapel.
- Mit den übrig gebliebenen 2er-Verträgen wird der gemeinsame verdeckte Ablagestapel für Vertragskarten eröffnet. (*Diese 2er-Verträge werden nicht mehr benötigt.*)



Verdeckter Ablagestapel

- Die **Bonuskarten** werden nach dem Münzwert (*linke untere Ecke*) auf zwei Stapel sortiert. Diese Stapel werden gemischt. Jeder Spieler erhält von jedem der Stapel 1 Bonuskarte, so dass er insgesamt 2 Bonuskarten im Wert von 7 Geldeinheiten hat.
- Danach werden die beiden Stapel zusammen gemischt und als verdeckter Stapel abgelegt.



- 4 Bonuskarten werden aufgedeckt und neben dem verdeckten Stapel ausgelegt.

- Die **Gebäudekarten** werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel abgelegt.



Gebäudekarten



- 4 Gebäudekarten werden aufgedeckt und neben dem verdeckten Stapel ausgelegt.

DAS KONTOR DER SPIELER

Jeder Spieler erhält ein Kontor, auf das er seine Verträge legt. Zusätzlich bekommt er ein Nachschubplättchen **A** und ein Wertungsplättchen **B**.



Zu dieser Kategorie gehört die Ware

Hier werden die Warensteine der Spieler aufbewahrt

Jeder Warenstein kann 2 Warensorten zugeordnet werden

Jeder Spieler erhält eine Anzahl Zeitmarken, die von der Zugreihenfolge der ersten Runde abhängt



Die Lager und Depots sind mit Buchstaben bezeichnet

Übersicht über den Spielzug

1. Investieren: Gebäude- und Bonuskarten kaufen
2. Reisen, Zeit nehmen, Waren aufnehmen und auffüllen
3. Verträge erfüllen (4:1 Tausch), neue Verträge nehmen
4. Mitspieler reisen mit, Verträge erfüllen, ggf. Waren nehmen

Platz für einen fünften Vertrag



Neben dem Kontor ist Platz für weitere Verträge

Aus diesem Stapel kommt der Vertrag

Soviel bekommt man beim Verkauf des Vertrags (der Wert entspricht der Kartennummer)

Das muss geliefert werden, um den Vertrag zu erfüllen

Manchmal ist keine spezielle Ware, sondern eine Kategorie gefragt

Hier löst man den Vertrag ein



Das bekommt man zusätzlich, wenn man selbst an diesen Ort reist

Das bekommt man als Mitsreisender im Spielzug eines Mitspielers

Das kostet die Bonuskarte beim Kaufen

A	SPANIEN Südfrucht Gewürz	HAMBURG Vieh Muskete
	FRANKREICH Pflaumen Wein	SCHWEDEN Kupfer Eisen
	ENGLAND Tuch Steinkohle	DANZIG Getreide Salpeter
	NIEDERLANDE Gemüse Kalbfelle	RUSSLAND Schinken Tran

Die **Bonuskarten** werden offen neben das Kontor gelegt.

Kauft sich ein Spieler im Spielverlauf **Gebäudekarten**, werden diese ebenfalls offen neben das Kontor gelegt.

Name des Gebäudes

Siegpunkte, die man beim Erfüllen der Bedingung bekommt



Kosten beim Kaufen der Karte

Diese Bedingung muss erfüllt werden

Zu Spielbeginn hat jeder Spieler auf seinem **Nachschubplättchen** 1 Warenstein jeder Farbe, den er jederzeit im Spielverlauf auf ein passendes Warenfeld in seinem Lager bzw. Depot schieben kann.



Das **Wertungsplättchen** zeigt, wofür es am Ende Siegpunkte gibt.