

## Seehandel

### Handkarten:

- Schiffsbauer
- Gold-Handelsschiff
- Siward, der Späher

In den Stapeln befinden sich folgende Karten:

<p><b>Ereigniskarten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Glückliche Handelsfahrt (2x)</li><li>● Launische See</li><li>● Wettfahrt der Handelsschiffe</li></ul> <p><b>Aktionskarten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Feuerteufel</li><li>● Guido, der Gesandte</li><li>● Gustav, der Bibliothekar</li><li>● Herrscher Gero</li><li>● Herrscherin Hergild</li><li>● Händler</li><li>● Kaufmannszug (2x)</li><li>● Michael, der Baumeister</li><li>● Seehandelsmonopol</li><li>● Verräter</li></ul> <p><b>Straßenergänzungen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Handelsposten (2x)</li><li>● Räuberlager</li></ul>	<p><b>Ortschaftsausbauten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Erz-Handelsschiff</li><li>● Getreide-Handelsschiff</li><li>● Großes Handelsschiff (2x)</li><li>● Holz-Handelsschiff</li><li>● Karavelle</li><li>● Olaf, der Kauffahrer</li><li>● Wallfahrtsort</li><li>● Woll-Handelsschiff</li><li>● Zollbrücke</li></ul> <p><b>Stadtausbauten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Geheime Bruderschaft</li><li>● Hafen</li><li>● Kapelle (2x)</li><li>● Leuchtturm (2x)</li><li>● Spelunke</li><li>● Vogtei</li></ul>
--	---

### Spielweise:

Der Landschaftsaufbau ist hier egal. Zuerst Siward bauen, dann den Schiffsbauer in die selbe Siedlung und das Gold-Handelsschiff in die andere Siedlung. Mit Siward die 3 obersten Karten eines Stapels ansehen und dann nach Möglichkeit mindestens ein weiteres Handelsschiff nachziehen. Nachdem ein weiteres Schiff gebaut wurde, zunächst einmal expandieren, dabei Karten austauschen. In die nächsten Siedlungen dann weitere Schiffe oder Zollbrücke und Wallfahrtsort. Letzteren insbesondere dann, wenn durch Siward festgestellt wurde, dass Gute Nachbarschaften oder Glaubensstreitigkeiten „drohen“. Falls der Mitspieler ein Barbaren-Deck spielt empfiehlt es sich schnell eine Stadt zu bauen und dort ein 3. Handelsschiff und die Karavelle unterzubringen. Mit ihr und Siward kann auch der Stärkevorteil erhalten werden wenn der Mitspieler weniger als 3 Stärkepunkte im Deck hat. Ansonsten die Karavelle nur bei drohenden Barbarenüberfällen bauen und in den Städten die Plätze an den Handelsschiffen für die Leuchttürme frei halten. Sollte der Fall eintreten, dass man in Rückstand gerät, kann mittels Guido und Gustav reagiert werden. Die Handelsposten so bauen, dass die Großen Handelsschiffe an Leuchttürmen von 3 möglichen Landschaften 1:1 tauschen können.

Hier sind noch einmal alle Karten der Stapel nach Sets sortiert. Dies kann als Orientierungshilfe genutzt werden, da die Rückseiten der Karten auf den Stapeln ja unterschiedlich sind. Die Namen sind in der Farbe der Textkästen wiedergegeben.

<p><b>Basiskarten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Erz-Handelsschiff</li> <li>● Getreide-Handelsschiff</li> <li>● Großes Handelsschiff</li> <li>● Holz-Handelsschiff</li> <li>● Kaufmannszug (2x)</li> <li>● Woll-Handelsschiff</li> <li>● Zollbrücke</li> </ul> <p><b>Zeit des Goldes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Großes Handelsschiff</li> <li>● Händler</li> <li>● Hafen</li> </ul> <p><b>Zeit der Wirren:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Feuerteufel</li> <li>● Kapelle (2x)</li> <li>● Spelunke</li> <li>● Verräter</li> </ul>	<p><b>Zeit des Fortschritts:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Guido, der Gesandte</li> <li>● Gustav, der Bibliothekar</li> </ul> <p><b>Zeit der Intrigen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Michael, der Baumeister</li> <li>● Wallfahrtsort</li> </ul> <p><b>Zeit der Handelsherren:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Herrherr Gero</li> <li>● Herrherrin Hergild</li> <li>● Handelsposten (2x)</li> <li>● Leuchtturm (2x)</li> <li>● Olaf, der Kauffahrer</li> <li>● Räuberlager</li> <li>● Seehandelsmonopol</li> </ul> <p><b>Zeit der Barbaren:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Geheime Bruderschaft</li> <li>● Karavelle</li> <li>● Vogtei</li> </ul>
--	--

### Variationen:

Statt der Zollbrücke kann man auch ein Kaperschiff reinnehmen, muss dann aber aufpassen, dass dies nicht von einem Verräter geklaut wird. Anstelle der Kapelle, die gegen Unruhen schützen, sind auch die Badhäuser oder Zeughäuser denkbar, die entweder gegen Seuchen oder Keulen schützen. Um noch mehr Handelspunkte zu bekommen, kann auch der Salzspeicher reingenommen werden, der aber teuer ist. Eine Alternative zu Siward – insbesondere wenn man befürchtet, dass man ihn nicht bauen kann – wäre das Gemeindehaus. Dann böte sich auch das Rathaus an um einerseits Guido sicher spielen zu können und andererseits am Zugende immer kostenlos eine Karte beim Kartentausch aussuchen zu können.