

Handelsfehde

1. Einführung

In diesem Szenario, das eine Weiterentwicklung des Seefahrerszenarios „Die Große Überfahrt“ ist, gibt es für Siedlungen und Städte Siegpunkt-Chips, die jeder Spieler offen vor sich ablegt. Diese Siegpunkt-Chips (nicht Siedlungen oder Städte!) können von Mitspielern „erobert“ werden.

2. Vorbereitung und Gründungsphase

-Bauen Sie das Szenario wie abgebildet auf.

-Jeder Spieler wählt sich seine Spielfarbe. Anschließend gründet jeder drei Siedlungen an den Küsten beliebiger Inseln (Abstandsregel einhalten!) und setzt an jede Siedlung ein Schiff. Auf Kreuzungen im Inneren einer Insel darf nicht gegründet werden.

-Das Setzen der ersten beiden Siedlungen erfolgt nach den Regeln des Basisspiels. Hat der letzte Spieler seine zweite Siedlung gesetzt, darf er die dritte Siedlung setzen, seine Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler erhält die Rohstoffe der beiden Landschaften, die seiner dritten Siedlung benachbart sind.

-Der Räuber bleibt aus dem Spiel. Der Seeräuber sitzt zu Beginn des Spieles auf dem mit einem schwarzen Schiff gekennzeichneten Wasserfeld.

-Jeder Spieler erhält für jede gegründete Siedlung einen Siegpunkt-Chip, insgesamt also drei Siegpunkt-Chips, die er vor sich ablegt.

3. Die Regeländerungen

Grundsätzlich wird nach den Regeln des Basisspiels und der Seefahrerweiterung gespielt. Ausnahmen werden in den folgenden Punkten beschrieben:

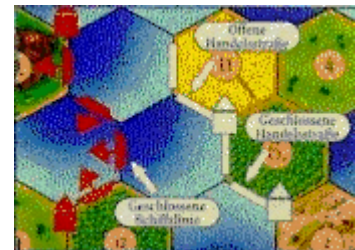
a) Siedlungen und Städte

Wer eine Siedlung baut, erhält einen Siegpunkt-Chip. Wer eine Siedlung zu einer Stadt ausbaut, erhält einen weiteren Siegpunkt-Chip. Die Städte und Siedlungen auf dem Plan selbst zählen keine Siegpunkte mehr. Siegpunkt-Chips liegen offen vor den Spielern und können den Besitzer wechseln. Es kommt also vor, dass ein Spieler weniger oder mehr Siegpunkt-Chips vor sich liegen hat, als er Siedlungen und Städte auf dem Plan stehen hat.

b) Schiffslinien und Handelsstraßen

Die Schiffe zwischen zwei Siedlungen/Städten eines Spielers werden als geschlossene Schiffslinie, die Straßen als geschlossene Handelsstraße bezeichnet.

Schiffslinien oder Handelsstraßen, an deren Ende ein weiteres Schiff bzw. eine weitere Straße gebaut werden kann, werden als offene Schiffslinien bzw. offene Handelsstraßen bezeichnet.



c) Verzweigungen sind nicht erlaubt!

Grundregel: Von den drei Wegen einer unbebauten Kreuzung dürfen immer nur zwei Wege mit Schiffen oder Straßen besetzt sein. Das bedeutet, dass Schiffslinien oder Handelsstraßen von unbebauten Kreuzungen aus nicht verzweigt werden dürfen. Verzweigungen sind nur von Siedlungen/Städten aus möglich. In nebenstehender Abbildung darf das rote Schiff bzw. die weiße Straße nicht gebaut werden.



d) Handelsverbindung

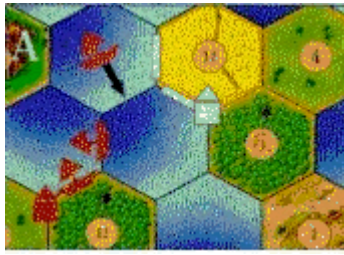
-Sobald ein Spieler mit einer **offenen** Schiffslinie oder offenen Handelsstraße den Anschluss zu einer **offenen** Schiffslinie, Handelsstraße oder Siedlung/Stadt eines Mitspielers herstellt, ist eine **Handelsverbindung** zwischen den Siedlungen/Städten der beiden Spieler entstanden.

Der Spieler, der mit den meisten Schiffen bzw. Straßen zur Bildung einer Handelsverbindung beigetragen hat, erhält vom Spieler, dessen Siedlung/Stadt angeschlossen wurde, einen Siegpunkt-Chip. Bei Gleichstand erhält der Spieler, den die Handelsverbindung geschlossen hat.

In der nebenstehenden Abbildung stellt Spieler "Rot" mit einem Schiff eine Handelsverbindung zwischen seiner und der weißen Siedlung her und erhält von Spieler "Weiß" einen Siegpunkt-Chip.



-Eine offene Handelsstraße oder Schifflinie muss nicht an dem Ende einer anderen offenen Handelsstraße oder Schifflinie angeschlossen werden. Sie kann die Verbindung an einer beliebigen Kreuzung einer offenen Handelsstraße oder Schifflinie herstellen. Da Verzweigungen nicht erlaubt sind, müssen alle Straßen/Schiffe, die nicht zu der neu entstandenen Handelsverbindung gehören, entfernt und ihren Besitzern zurückgegeben werden.



Beispiel: Spieler "Rot" baut ein Schiff und schließt damit seine Schifflinie an die offene Handelsstraße von Spieler "Weiß" an. Es ist eine Handelsverbindung zwischen der weißen und roten Siedlung entstanden. Da Kreuzungen ohne Siedlungen/Städte sich nicht verzweigen dürfen, muss "Weiß" seine Straße entfernen. Rot erhält einen Siegpunkt-Chip von Spieler "Weiß"

-Eine Verbindung zwischen einer offenen Schifflinie/Handelsstraße und einer Handelsverbindung oder geschlossenen Schifflinie/ Handelsstraße ist nicht erlaubt. In nebenstehender Abbildung dürfen die roten Schiffe nicht gesetzt werden.

-Ist eine Handelsverbindung entstanden, dürfen Schiffe, die zu dieser Verbindung gehören, nicht mehr versetzt werden.

-Auf Kreuzungen, die zu einer Handelsverbindung gehören, dürfen keine Siedlungen gebaut werden.



4. Sonstiges:

Der Seeräuber:

Für den Seeräuber gelten die Regeln der Seefahrer-Erweiterung. Wer eine Ritterkarte ausspielt oder eine „7“ würfelt,

-versetzt den Seeräuber und

-zieht von einem Spieler, der ein Schiff in der Nachbarschaft des Seeräubers sitzen hat, eine Rohstoffkarte.

-Solange der Seeräuber ein Feld besetzt, darf auf den benachbarten Kanten weder ein Schiff eingesetzt noch ein Schiff entfernt werden.

Entwicklungskarten

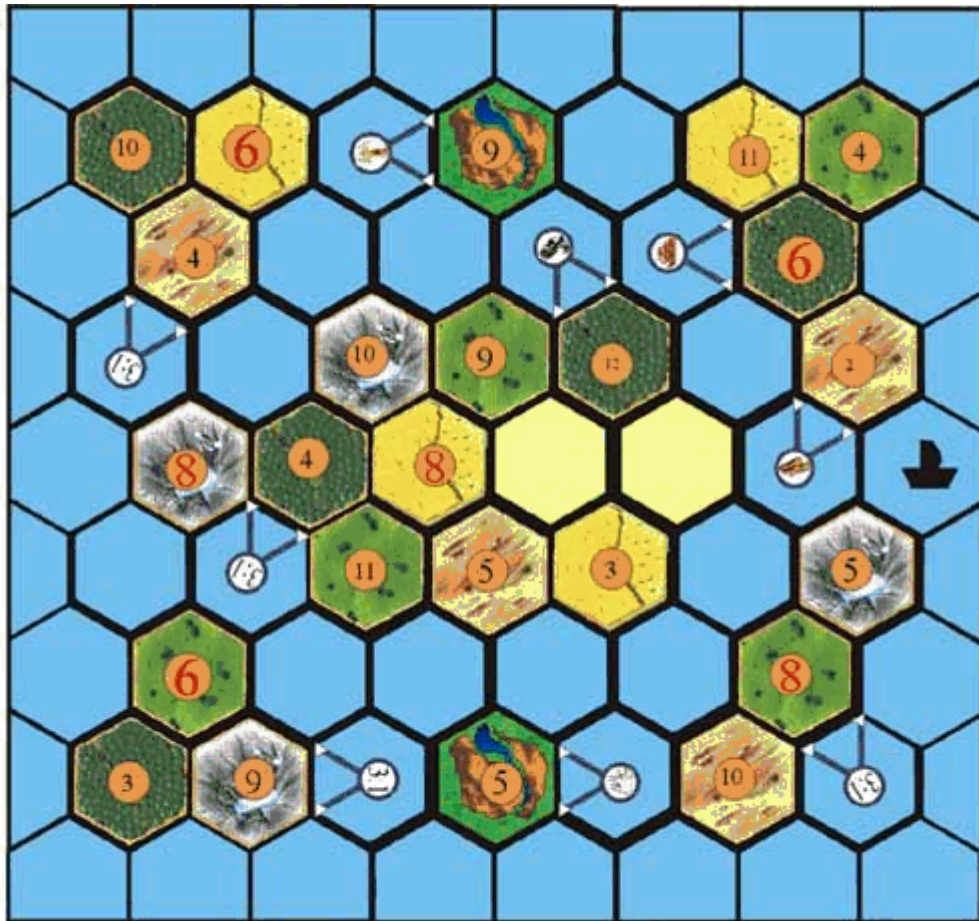
Eine Siegpunktkarte ist wie gewohnt einen Siegpunkt wert. Wie im Basisspiel wird die Karte erst aufgedeckt, wenn ein Spieler damit in seinem Zug gewinnt. Auch für alle anderen Entwicklungskarten gelten die Regeln des Basisspiels bzw. der Seefahrer-Erweiterung.

Größte Rittermacht und Längste Handelsstraße

Die Sondersiegpunktkarten „Größte Rittermacht“ und „Längste Handelsstraße“ sind wie gewohnt je 2 Siegpunkte wert.

5. Spielende

Ein Spieler gewinnt, wenn er an der Reihe ist und über 10 Siegpunkte (Siegpunkt-Chips + Sondersiegpunktkarten + Siegpunktkarten) verfügt.



Handelsfehde (4 Spieler)

Szenario Handelsfehde für 3 Spieler



Materialtabellen Handelsfehde

Szenario: Die Handelsfehde

Spieler: 4

Dauer: ca. 100 Min.

Material: Basisspiel – Seefahrer-Erweiterung

Zusätzlich erforderlich: 40 Siegpunkte-Chips (z.B. Münzen, Knöpfe, Streichhölzer)

Hexfelder	Meer	Wüste	Gold	Korn	Lehm	Erz	Wolle	Holz	Ges.		
Anzahl	20	2	2	4	4	4	5	5	46		
Zahlenplättchen	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl Land	1	2	3	3	3	3	3	2	1	24	

Häfen: 5 x Spezial sowie 4 x 3:1 Häfen

Szenario: Die Handelsfehde

Spieler: 3

Dauer: ca. 100 Min.

Material: Basisspiel – Seefahrer-Erweiterung

Zusätzlich erforderlich: 30 Siegpunkte-Chips (z.B. Münzen, Knöpfe, Streichhölzer)

Hexfelder	Meer	Wüste	Gold	Korn	Lehm	Erz	Wolle	Holz	Ges.		
Anzahl	18	1	2	3	3	4	4	4	39		
Zahlenplättchen	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl Land	1	2	2	2	3	3	2	2	2	1	20

Häfen: 5 x Spezial sowie 3 x 3:1 Häfen