

Hintergründe zur Entwicklung von „Aufbruch der Händler“

Nach dem Erfolg von „*The Settlers of America – Trails to Rails*“ in den USA begann ich für den europäischen Markt ein ähnliches Szenario mit einem mittelalterlichen Thema zu entwickeln. Natürlich gab es im Mittelalter keine Schienen und keine Eisenbahnen. Aber der Transport von Waren und Menschen funktionierte auch in dieser Zeit – allerdings mit anderen Mitteln.

Bedingt durch den Aufschwung der Städte erlebte der Handel im Mittelalter eine Blüte. Kaufleute aus Oberitalien und Mitteleuropa schlossen sich zu Handelsgesellschaften zusammen, gründeten Handelsniederlassungen (Kontore, Faktoreien) in Nord- und Osteuropa, England, Spanien, Frankreich und Italien und sorgten für einen regen Warentausch in ganz Europa. Berühmte Beispiele für diese Zusammenschlüsse von Kaufleuten sind die Hanse, die Große Ravensburger Handelsgesellschaft oder die Welsersche Handelsgesellschaft.

Das Spiel „*Aufbruch der Händler*“ ist eine grobe Simulation der Handelsaktivitäten im Mittelalter. Im Spiel sind Sie und Ihre Mitspieler die Vertreter mächtiger Kaufmannsfamilien oder Handelsgesellschaften.



Es ist Ihr Ziel, ein großes Handelsnetz in Europa zu errichten und der erfolgreichste Kaufmann zu werden. Sie starten mit 3 Handelsniederlassungen (bzw. Kontoren) auf violetten Städtefeldern und schicken von dort Händler aus, um in fernen Städten neue Kontore zu gründen. Händler werben Sie mit Holz, Wolle und Getreide an. Dies sind die Rohstoffe, die Ihr Händler zum Aufbau eines Kontors benötigt.



Mit der Errichtung eines neuen Kontors erhalten Sie Zugang zu Luxuswaren. Diese Waren können Pelze aus dem Norden, Wein aus dem Süden oder Tuch aus Flandern sein.

Da die Vielfalt der in Europa gehandelten Luxuswaren den Rahmen des Spiels sprengen würde, erhalten Sie bei der Gründung eines Kontors ein Warenplättchen als Symbol für gehobene Handelsgüter aller Art.



Die Warenplättchen bringen Sie mit Kaufmannszügen auf erschlossenen Handelswegen (siehe weiter unten) zu Städten mit Kontoren Ihrer Mitspieler – also zu Städten, in denen ein Bedarf an Ihren Handelsgütern (Warenplättchen) besteht. Natürlich erfolgte der Transport von Waren im Mittelalter sowohl zu Wasser als auch zu Land. Ihr Kaufmannszug steht daher sowohl für die Koggen auf den Meeren, die Flöße und Kähne auf den Flüssen und die Trecks der Fernhändler auf schlecht befestigten Wegen.

Der Transport von Waren war im Mittelalter ein risikoreiches Unterfangen. Auf den Meeren waren es Piraten und auf den Landwegen Raubritter und Räuber, die auf fette Beute lauerten. Bei den Baukosten für einen Kaufmannszug steht das Erz daher für die Bewaffnung der Koggen und Kaufmannszüge, während das Holz zum Bau der Transportmittel benötigt wird. Und warum ist Salz die dritte Komponente der Baukosten? Salz war im Mittelalter eines der wichtigsten – wenn nicht sogar das wichtigste – Handelsgut. Somit steht Salz symbolisch für die alltäglichen Waren, die ein Kaufmannszug oder eine Kogge mit sich führte – Waren, ohne die der Bau eines Kaufmannszuges überhaupt keinen Sinn ergeben hätte.



Im Mittelalter gab es in Europa nur wenige befestigte Straßen aus der Römerzeit. In der Regel waren die Handelswege unbefestigte Naturwege, auf denen die von Ochsen gezogenen Karren der Händler mehr schlecht als recht voran kamen.

Daher bauen Sie in „Aufbruch der Händler“ keine Straßen sondern erschließen Handelswege, auf denen Ihre Kaufmannszüge zu den Kontoren Ihrer Mitspieler fahren.



Die Erschließung von Handelswegen bzw. die Wahl der besten Handelsroute war sicher kein leichtes Unterfangen. Unterwegs musste der Kaufmannszug Abgaben leisten, damit ihm der jeweilige Territorialherr Geleitritter zum Schutz vor Räubern zur Seite stellte, Zölle mussten bezahlt werden und Unterkünfte zur Rast mussten vorhanden sein. Auch auf Flussreisen und Reisen auf dem Meer fielen Zölle und Abgaben an. Kaufleute ohne Gespür für die beste Handelsroute waren von vornherein zum Scheitern verurteilt.

Die Abgaben wurden von den Verantwortlichen zum Teil dafür eingesetzt, Handelswege auszubessern, den Schutz vor Wegelagerern zu gewährleisten und im maritimen Bereich Hafenanlagen auszubauen. Für diese Maßnahmen wurden vornehmlich die Rohstoffe Holz und Erz benötigt. Zugunsten eines unkomplizierten Spiels habe ich als Kosten für die Erschließung eines Handelswegs daher Holz und Erz angesetzt.

Grundsätzlich liegen „Aufbruch der Händler“ ähnliche Regeln wie „Settlers of America“ zugrunde. Das Spielgefühl unterscheidet sich aber deutlich. Dies liegt daran, dass sich die Spieler nicht von Ost nach West, sondern von der Mitte des Spielplans nach allen Seiten ausbreiten. Auch werden die beweglichen Zahlenchips nach anderen Regeln eingesetzt bzw. versetzt.



Auf der Rückseite des Spielplans gibt es zudem eine Karte für ein Kurzspiel. Auf dieser Karte ist Westeuropa ausgespart, wodurch die westliche Ausbreitungsmöglichkeit entfällt und die Spieldauer in der Regel nur eine Stunde beträgt.

Zum Schluss verrate ich allen, die nicht auf Kunststofffiguren stehen, gerne: Alle Spielfiguren bestehen aus Holz. ;-)

Klaus Teuber, Juli 2011