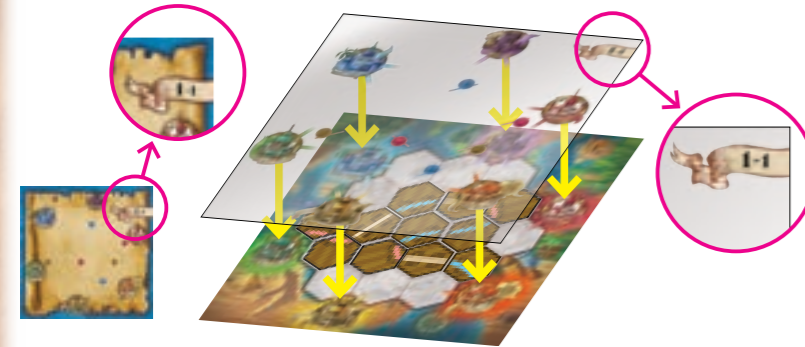


3. Punktestand für Handelswaren

Die qualifizierten Spieler bekommen einen Antwortbogen, auf dem die gleiche Nummer steht wie rechts oben auf der Spezialitätenkarte. Dieser wird in Richtung Spielbrett ausgerichtet.

Wenn ihr alle Spezialitäten auf der Route erworben habt, bekommt ihr die Punktezah, die auf dem Marktbrett angeschrieben ist. Für die ‚negativen‘ Spezialitäten gibt es Minuspunkte. Wenn eine Spezialität durch ein Bonusroutenplättchen verläuft, erhaltet ihr die doppelte Punktezah (das gleiche gilt auch für ‚negative‘ Spezialitäten, also gebt acht!) Im Falle eines negativen Gesamtwerts entfernt ihr den Marker vom Marktbrett. Unter 0 Punkte kann man allerdings nicht kommen.



Bestätigungspunkte

Um zu sehen, ob ihr eine Spezialität erworben habt, überprüft ihr die ‚Gegend‘ der Spezialität. Auf dem Antwortbogen steht die entsprechende Gegend – wenn ihr diese durchquert, habt ihr es geschafft. Solltet ihr aber im Gegenteil mit einer Spezialität im Berührung kommen, die nicht durch die Gegend verläuft, könnt ihr diese nicht erwerben.

Die ‚Gegend‘ durchqueren



5. Bonusroutenplättchen erhalten

Sollte es dazu kommen, dass ein einzelner Spieler in den jeweiligen Runden 1-3 die niedrigste Punktezah hat, so bekommt dieser ein Bonusroutenplättchen. Sollten mehrere die niedrigste Punktezah haben, bekommt niemand das Bonusroutenplättchen. Das erworbene Bonusroutenplättchen kann in einer beliebigen Runde auf die gleiche Weise wie die anderen Plättchen benutzt werden. Sollte man es also in der ersten Runde erhalten haben, kann man sie auch in der vierten Runde benutzen oder mehrere innerhalb einer Runde. Hat man sie jedoch erst einmal benutzt, dürfen sie bis zum Ende des Spiels nicht mehr benutzt werden.



6. Spielende und -ausgang

Sind die Schritte 1-5 erfolgt, so legt die Handelskarten, den Antwortbogen sowie die Spezialitätenkarten, die ihr für diese Runde benutzt habt, in die Box. Die Routenplättchen auf dem Brett und die Marker legt ihr beiseite. Falls Bonusroutenplättchen verwendet wurden, legt ihr diese ebenfalls in die Box. Nun kehrt ihr zurück zum ersten Schritt und startet eine neue Runde. Wenn die vierte Runde zu Ende ist, ist das Spiel beendet. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Punkte hat, ist der Sieger. Sollte ein Gleichstand sein, so gewinnt derjenige, der in der vierten Runde am meisten Punkte erzielt hat. Sollte es auch hier einen Gleichstand geben, steht es unentschieden.

Single Player Mode

Dieses Spiel kann man auch alleine spielen. Den Bonus für Schnelligkeit und Länge kann man hierbei überspringen, zusammengezählt werden nur die Punkte für die Spezialitäten. Sind die 4 Runden beendet, wirst Du dabei je nach Punktezah mittels der Tabelle rechts eingestuft.

Score	Rank
46 ~ 50	Legendärer Händler
36 ~ 45	Erstklassiger Händler
21 ~ 35	Normaler Händler
11 ~ 20	Flohmarkttyp
0 ~ 10	Mamas kleiner Bote

FAQ

Q1 Es wurden alle bis auf eine Person disqualifiziert. Was geschieht nun mit dem Rangbonus?

A1 Derjenige, der nicht disqualifiziert wurde, ist auf Platz 1 und erhält somit den Bonus. (theoretisch bekommt auch der Letzte +0 Punkte) Außerdem bekommt man zusätzlich Punkte durch den Längenbonus.

Q2 Alle wurden für eine Runde disqualifiziert.

A2 Es bekommen alle 0 Punkte für diese Runde. Keine Panik - geht einfach über zur nächsten Runde. Anstatt Platz 1 anzustreben, empfehlen wir, lieber nochmals die Route vor der Verkündung zu überprüfen.

Q3 Ich habe mit 2 Bonusroutenplättchen hintereinander Spezialitäten im Wert von 4 Punkten erhalten. Wie viele Punkte bekomme ich jetzt?

A3 8 Punkte. Auch, wenn ihr zwei Bonusroutenplättchen benutzt, ist eine Spezialität nur das Doppelte wert.

Q4 Wir wissen nicht, wer schneller bei der Verkündung war, da sie gleichzeitig passiert ist.

A4 Wenn es wirklich genau gleichzeitig passiert ist, dann überlasst bitte der Person mit dem niedrigeren Punktestand den Vorzug. Sollte der Punktestand gleich sein, dann lasst ihr den Jüngeren gewinnen. Sollte euch das auch nicht so recht passen, legt ab der nächsten Runde eine Münze pro Person neben das Marktbrett und nehmt sie, wenn ihr verkündet.

Credits

Spieldesigner: Osami Okano
 Produktion und Regie: Tsubasa Takeshita
 Grafikdesign: Kamibayashi
 Art Director: Naomi Nakano
 Artwork: Aiko Morita, zu Bestätigen
 Deutsche Übersetzung: Alice DeLarge
 Testspieler: Lisa Matsuoka, Tetsuya Kudo, Souma Okano, Eisuke Yamashita, Hiroyuki Sadamatsu
 Spezieller Dank gilt: Masahiro Ozawa, Hironobu Ando, Takeshi Matsumoto
 Produziert von: Studium Mundi Inc.
 Herstellung und Vertrieb: Mundi Games Europe GmbH
 Wotanstraße 36
 80639, München, Germany

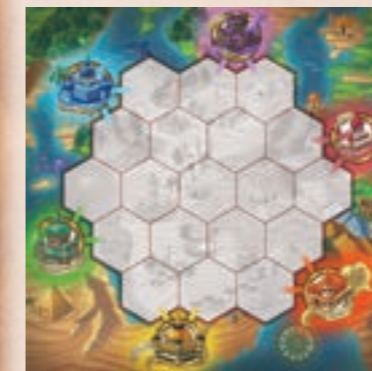
©Studium Mundi Inc. & Amberbook



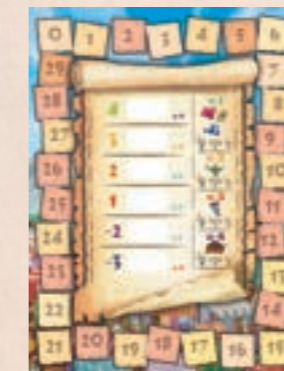
Ihr befindet euch im Mittelalter und seid Kaufmänner für die Seidenstraße. Ihr strebt danach, Großkaufmänner zu werden. Hierzu zieht ihr von Stadt zu Stadt und betreibt regen Handel mit regionalen Spezialitäten. Die Spieler müssen mit Hilfe einer groben Karte eine Handelsroute zwischen zwei Städten schaffen, indem sie Plättchen mit aufgezeichneten Wegen auf die vorgegebene Route legen. Habt ihr die Route erstellt, vergleicht ihr diese mit der richtigen Karte. Wenn es auf der Route Spezialitäten gibt, könnt ihr Punkte erzielen, jedoch gibt es auch Minuspunkte – daher müsst ihr beim Erstellen der Route vorsichtig sein. Und dann habt ihr auch bloß 2 Minuten Zeit, die Route zu erstellen! Denkt in der vorgegebenen Zeit gut nach, sodass ihr ein gutes, effizientes Geschäft machen könnt.

Im Spiel enthalten

Spielbrett×4



Marktbrett×1



Antwortbogen×24
(6 für jeweils 4 Runden)



Routenplättchen×84
(je 28 der 3 Arten)



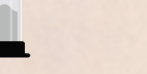
Marker×12
(4 types 3 each)



Bonusplättchen×3



Sanduhr×1



Handelskarten×15



Vorderseite

Rückseite

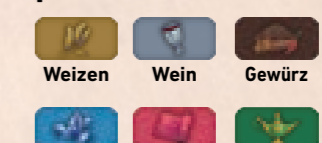
Spezialitätenkarte×24 (6 für jeweils 4 Runden)



Vorderseite

Rückseite

Spezialitätenplättchen×6



Weizen

Wein

Gewürz

Juwel

Seide

Lampe

manuals×4



Vorbereitung für das Spiel

1 Stellt das Marktbrett in die Mitte des Tisches. Um dieses herum platziert ihr die Handelskarten, den Antwortbogen, die Spezialitätenplättchen, die Bonusplättchen und die Sanduhr. Mischt die umgedrehten Handelskarten und stapelt sie.

2 Die Spieler erhalten ein Spielbrett, je 7 der 3 verschiedenen Routenplättchen und 3 Marker der gleichen Farbe. Einer dieser Marker dient als Punktetafel und wird auf dem Marktbrett links oben bei 0 platziert.

3 Teilt die Spezialitätenkarte für jede Runde auf, mischt sie, und verteilt umgedreht jeweils eine. Wenn ihr sie von unten von 4-1 stapelt, spielt es sich einfacher.

Spielanleitung

Grundsätzlicher Verlauf des Spiels

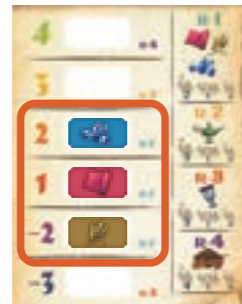
Dieses Spiel wird in Runden gespielt. Zu Beginn werden auf der Handelskarte die Zielstädte und der Wert der Spezialitäten bestimmt. Sobald ihr die Sanduhr umdreht, kann der Handel beginnen. Während ihr eure Spezialitätenkarte überprüft, verbindet ihr schnell mit den Routenplättchen zwei Städte. Der schnellste Händler sowie derjenige mit der größten Distanz bekommt einen Bonus. Zuletzt stapelt ihr den Antwortbogen, mit Hilfe dessen ihr feststellen könnt, welche Waren ihr erworben habt und wie viele Punkte diese wert sind. Dies wiederholt ihr vier Mal, und der Händler mit den meisten Punkten gewinnt.

Wie Runden vorgehen

1. Hinzufügen von Spezialitäten

Für jede Runde legt ihr die ausgesuchten Spezialitäten wie abgebildet auf die Mitte des Spielbretts. Die zu platzierenden Spezialitäten und Orte könnt ihr der Tabelle unten entnehmen. Man kann die 3 Spezialitäten aus der ersten Runde auch auf 2, 1 und -2 platzieren.

Runde 1		2 1 -2
Runde 2		3
Runde 3		-3
Runde 4		4



2. Zieht eine Handelskarte

Karte zeigt, was diesmal euer Zielort ist und ein Icon, das die Kursschwankung für die Spezialität zeigt. Jeder Spieler soll nun die Marker auf die Stadt legen, die auf der Karte angegeben ist. Mit folgenden Icons können die Werte der Spezialitäten geändert werden:



3. Handelsbeginn



Wenn alle die Vorbereitungen bis hierhin getroffen haben, beginnt der Handel. Der ‚Repräsentant‘ (das könnte derjenige sein, der an der Spitze steht, am ältesten ist oder einfach den längsten Bart hat) dreht mit einem Signal die Sanduhr um. Nun legt jeder Spieler seine Spezialitätenkarte für diese Runde offen und der Handel beginnt. Ihr habt 2 Minuten Zeit. Jeder Spieler legt die Routenplättchen, die er möchte, auf sein eigenes Brett und verbindet so die beiden Städte, die sein Ziel sein sollen. Die Spezialitäten auf der fertigen Route erzielen Punkte, also achtet darauf, dass ihr die Route so gestaltet, dass ihr Minuspunkte vermeidet.

Wenn ihr hiermit fertig seid...

Wer mit dem Verbinden der Plättchen fertig ist, hebt die Hand und verkündet: ‚angekommen!‘ Man darf die Plättchen ab jetzt nicht mehr berühren, bis der Handel beendet ist. Ihr dürft auch keine Fehler mehr korrigieren, also seid nicht nur schnell, sondern auch vorsichtig.



Punkte für die Anordnung der Routenplättchen

Die Vorbereitung ist auch wichtig, da man die Route innerhalb von 2 Minuten richtig und schnell kreieren muss. Legt ihr die 3 verschiedenen Arten von Routenplättchen aufgeteilt voneinander hin, könnt ihr Zeit beim Suchen sparen. Außerdem gibt es je 7 Stück von den Plättchen. Verwendet man stets die gleichen, können sie einem schnell ausgehen – es ist also ganz hilfreich, wenn man die verbleibende Stückzahl kontrolliert. Sonst ist noch hilfreich, die Spezialitätenkarte und die Marktpreisliste vor dem Spiel zu überprüfen.

(Die Routenplättchen) aufgeteilt hinlegen

(Die Spezialitätenkarte und das Spielbrett) gleich ausrichten

4. Berechnung der Punkte

1. Route überprüfen

Der Handel ist dann beendet, wenn entweder alle Spieler ihre Ankunft verkündet haben oder der Sand in der Sanduhr ausgelaufen ist. Nun darf niemand mehr das Brett oder die Plättchen anfassen. Ist der Handel beendet, überprüft, ob die Route fertig erstellt ist. Sollte es jemand nicht geschafft haben, eine Route zwischen zwei Zielstädten zu kreieren, so ist er für diese Runde disqualifiziert und erhält keine Punkte.

Beispiel für Disqualifikation



2. Rangbonus und Längenbonus

Die Spieler, die nicht disqualifiziert wurden, erhalten Bonuspunkte für Schnelligkeit und einen für Länge. Der Spieler, der am schnellsten seine Ankunft verkündet, erhält den ‚Rangbonus‘. Der Erste erhält die Bonuspunkte, die auf der Karte auf dem Marktbrett abgebildet sind. Der Letzte erhält keine Punkte. Die restlichen Spieler bekommen jeweils einen Punkt. Wer also Punkte erzielt hat, rückt seinen Marker auf dem Marktbrett der Punkteanzahl entsprechend vor. Als nächstes kommt der Längenbonus. Der Spieler, der am meisten Plättchen für die Route verwendet hat, erhält einen Punkt. Sollte dies auf mehrere Spieler zutreffen, so erhalten alle einen Punkt.

Rangbonus

Beispiel



Längenbonus

Beispiel

