

Castle Merchants - Ein mittelalterliches Handels- und Reisespiel

Für 2 – 4 Spieler

ab 10 Jahren

30 – 60 Minuten

von Jerry Dziuba

In dem Spiel Castle Merchants („Schloßhändler“, aber wir belassen es mal beim Originaltitel) versuchen die Spieler als mittelalterliche Händler, ihre Waren auf den Schlössern des Landes zu verkaufen, die alle unterschiedliche Nachfrage nach bestimmten Waren haben. Wer seine Angebote als erster in einem Schloß feilbietet, erzielt einen besseren Gewinn dafür als diejenigen, die später kommen. Die Händler kutschieren mit ihren Pferdewagen durch die Lande und müssen dabei ihren Weg durch unterschiedlichstes Gelände finden. Jeder Händler bestimmt selbst über den besten Weg und seine beste Spielaktion. Vor einem allerdings müssen sich alle gleichermaßen in Acht nehmen, das sind die unwirtlichen Gegenden, in denen ein Erdbeben den Weg schnell unpassierbar machen kann. Es kann passieren, daß ein Händler zum Warenhaus zurück fahren muß, um seinen Wagen erneut zu beladen, bevor er sein Tagewerk vollbracht hat. Der erste, der sein Säckel mit mindestens 18 Goldstücken gefüllt hat, ist der beste Fahrende Händler und Spielsieger!

- Spielmaterial -

45 runde Wegeplättchen

- (9) Schloß-Wegeplättchen
- (9) Dorf-Wegeplättchen
- (9) Gebirgs-Wegeplättchen
- (9) Ebenen-Wegeplättchen
- (9) Wald-Wegeplättchen

60 Wegekarten

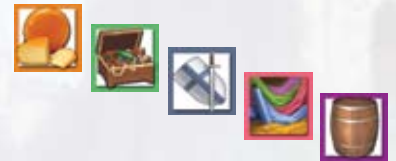
- (12) pro Wegetyp

10 Erdbebenplättchen

- 1 Wegewürfel
- 1 Spielplan

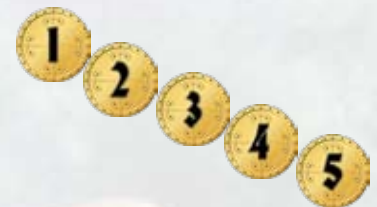
20 Warenmarker

- (4) Käse
- (4) Juwelen
- (4) Waffen
- (4) Stoffe
- (4) Wein



29 Goldmünzen

- (6) - 1 Gold
- (11) - 2 Gold
- (7) - 3 Gold
- (4) - 4 Gold
- (1) - 5 Gold



- 4 Spielfiguren in vier verschiedenen Farben
- 4 Pferdewagen-Tafeln in den vier Farben der Figuren

- Spielvorbereitung -

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt und jeder Spieler nimmt einen Händler (Spielfigur) und eine Pferdewagen-Tafel derselben Farbe. Jede Spielfigur stellt den Händler selbst und seinen Wagen dar.

Alle Spielfiguren werden auf das Warenhaus gesetzt und jeder Spieler belädt seinen Wagen mit je einem Marker jeder Warensorte. Überzählige Warenmarker werden zurück in die Spielschachtel gelegt und in diesem Spiel nicht mehr gebraucht.

Achtung – kein Spieler darf jemals mehr als einen Warenmarker pro Sorte auf seinem Wagen haben

Die Wegekarten werden gemischt, an jeden Spieler werden 6 Stück verdeckt ausgeteilt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Zugstapel auf den Spielplan gelegt.

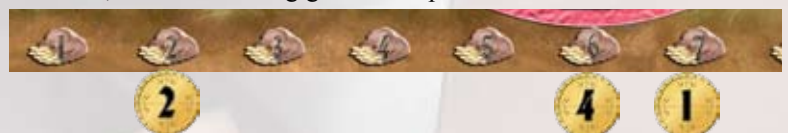
Die Menge des Goldes, das in den Schlössern zu verdienen ist, hängt von der Spieleranzahl ab. Anhand der Tabelle auf dem Spielplan ist abzulesen, wie viel Gold in die Schlösser gelegt wird. Nach der Verteilung übrig bleibende Goldmünzen werden zurück in die Spielschachtel gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht mehr gebraucht.

Beispiel: In einem 2-Personen-Spiel werden folgende Goldmünzen auf die Schlösser gelegt: Jeweils zweimal 1 Gold und einmal 3 Gold nach Fromage und Muslin; jeweils einmal 4 Gold, einmal 2 Gold und einmal 1 Gold nach Excalibur und Gemstone; schließlich noch einmal 5 Gold, einmal 4 Gold und einmal 2 Gold nach Chianti.

Die Wegeplättchen werden nach Sorten getrennt auf die entsprechenden Plätze auf dem Spielplan gestapelt. Das sind die Vorratsstapel der Wegeplättchen.

Jeder Spieler erhält nun noch Erdbebenplättchen für den eigenen Vorrat, ebenfalls abhängig von der Spielerzahl:

- 2 Spieler – 4 Erdbebenplättchen
- 3 Spieler – 3 Erdbebenplättchen
- 4 Spieler – 2 Erdbebenplättchen



Übrige Erdbebenplättchen werden als allgemeiner Vorratsstapel auf den Spielplan gelegt.

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt, dieser beginnt das Spiel, dann geht es immer weiter reihum im Uhrzeigersinn. Die auf den Spielplanseiten aufgedruckten Goldsäckchen können als Zählleiste dienen, falls die Spieler das möchten. So hat jeder immer einen schnellen Überblick über das Vermögen seiner Mitspieler. Jeder Spieler legt dann einfach seine Goldmünzen neben die nummerierten Goldsäckchen, die Münzwerte werden dabei immer addiert.

Beispiel: Der Spieler auf dieser Seite des Spielplans hat momentan Goldmünzen im Wert von 7.

- Der Spielablauf -

Spielzug - Wer mit seinem Spielzug an der Reihe ist, kann aus folgenden zwei Möglichkeiten wählen:

1. Karten spielen - Der Spieler kann folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge beliebig oft ausführen, ausgenommen Aktion A. Er ist dabei nur durch die Menge seiner Handkarten eingeschränkt.

A. Ein Erdrutschplättchen aus eigenem Vorrat legen – nur einmal pro Spielzug.

B. Eine Karte spielen, um ein Wegeplättchen zu legen.

C. Eine Karte spielen, um einen Weg zu benutzen.

D. Zwei Karten spielen und ein Wegeplättchen entfernen.

E. Zwei Karten spielen und mit dem Wegewürfel würfeln.

* Anschließend zieht er neue Handkarten. Dies ist immer die letzte Aktion des Spielzuges. Wer Karten nachzieht, gibt damit das Ende seines Spielzuges bekannt.

- ODER -

2. Handkartenzahl erhöhen

A. Ein Erdrutschplättchen aus eigenem Vorrat legen, falls gewünscht – nur einmal pro Spielzug.

B. Eine Karte ziehen, damit ist der Spielzug beendet.

- Die Aktionen im Einzelnen -

1A/2A. Ein Erdrutschplättchen aus eigenem Vorrat legen.

Wenn der Spieler noch Erdrutschplättchen im eigenen Vorrat hat, kann er eins davon während seines Spielzuges legen. Ein Erdrutschplättchen kann auf ein leeres Feld des Spielplans oder auf ein auf dem Spielplan liegendes unbesetztes Wegeplättchen gelegt werden. Wo ein Erdrutschplättchen liegt, kann kein Wegeplättchen gelegt werden und durch solch ein Feld kann kein Händler mit seinem Wagen (Spielfigur) mehr fahren. Erdrutschplättchen dürfen nicht so gelegt werden, daß durch eine fortlaufende Kette ein Bereich des Spielplans völlig abgeschnitten wird, so daß niemand mehr in diesen Bereich hinein oder heraus kommt. Nicht vergessen - pro Spielzug darf auf diese Weise höchstens 1 Erdrutschplättchen gelegt werden.

Hinweis – wer mit dem Wegewürfel würfelt (Aktion E) und dann ein Erdrutschplättchen vom allgemeinen Vorrat legen oder versetzen darf (bei einer gewürfelten 6), verliert dadurch nicht sein Recht, einmalig in seinem Spielzug ein Erdrutschplättchen aus eigenem Vorrat legen zu dürfen, d. h. Aktion A kann er trotzdem nutzen.

1B. Eine Karte spielen, um ein Wegeplättchen zu legen.

Der Spieler spielt eine seiner Wegekarten aus und legt das entsprechende Wegeplättchen vom Vorratsstapel auf ein beliebiges leeres Feld des Spielplans. Falls der Vorratsstapel der entsprechenden Sorte gerade leer ist, versetzt der Spieler irgendein nicht besetztes Wegeplättchen dieser Sorte auf ein leeres Feld seiner Wahl.

1C. Eine Karte spielen, um einen Weg zu benutzen.

Der Spieler spielt eine seiner Wegekarten aus und zieht seine Spielfigur auf ein entsprechendes benachbartes Wegeplättchen bzw. auf ein Sonderfeld (s. „Besondere Spielplanfelder“). Falls mehrere Wegeplättchen dieser Sorte direkt nebeneinander liegen, kann er mit nur einer einzigen Karte über alle diese Plättchen ziehen bzw. so weit auf dieser „Kette“, wie er möchte. Die Spielfiguren dürfen bei ihrer Bewegung über von einer oder mehreren anderen Spielfiguren besetzte Wegeplättchen ziehen oder ihre Bewegung auf einem besetzten Plättchen beenden. Auf allen Wegeplättchen können beliebig viele Spielfiguren stehen.

1D. Zwei Karten spielen und ein Wegeplättchen entfernen.

Der Spieler spielt zwei beliebige seiner Karten (diese müssen auch nicht gleich sein) und legt ein unbesetztes Wegeplättchen seiner Wahl vom Spielplan zurück in den Vorrat.

1E. Zwei Karten spielen und mit dem Wegewürfel würfeln.

Der Spieler spielt zwei beliebige seiner Karten (diese müssen auch nicht gleich sein) und würfelt mit dem Wegewürfel. Mit dem der gewürfelten Zahl entsprechenden Wegeplättchen, wie auf dem Spielplan abgebildet, kann der Spieler eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Ein Plättchen vom allgemeinen Vorrat (falls vorhanden) auf den Spielplan legen
- Ein unbesetztes Plättchen auf dem Spielplan versetzen. Das neue Feld muß leer sein, außer der Spieler versetzt ein Erdrutschplättchen, das natürlich auch auf ein unbesetztes Wegeplättchen versetzt werden darf.
- Ein unbesetztes Plättchen vom Spielplan zurück in den Vorrat legen.

Achtung – die einzige Möglichkeit, ein Erdrutschplättchen zu versetzen oder in den Vorrat zurück zu legen, besteht durch den Wurf des Wegewürfels.

* Neue Handkarten ziehen.

Die letzte Aktion jedes Spielzuges besteht darin, Handkarten nachzuziehen. Für jede gespielte Karte zieht der Spieler eine neue vom Stapel, allerdings maximal drei.

Beispiel: Ein Spieler hat zwei Karten gespielt, er zieht zwei Karten nach. Ein anderer Spieler hat fünf Karten gespielt, er darf aber nur drei Karten nachziehen.

Das Nachziehen der Karten gibt das Ende des Spielzuges bekannt, danach kann der Spieler keine weiteren Aktionen mehr durchführen.

Wichtig – unter keinen Umständen kann ein Spieler mehr als sechs Handkarten haben.

[Wir empfehlen, daß die Spieler ihre gespielten Karten immer bis zum Ende ihres Spielzuges vor sich liegen lassen, damit einfach zu erkennen ist, wie viele Karten er nachziehen darf.]

2B. Eine Karte ziehen, damit ist der Spielzug beendet.

Wenn ein Spieler weniger als 6 Handkarten (das Maximum) hat, kann er, statt Karten zu spielen, einfach nur eine Karte vom Stapel ziehen. Außer ein Erdrutschplättchen aus eigenem Vorrat zu legen, wenn er will und hat, ist dies dann die einzige Aktion seines ganzen Spielzuges.



- Spielende -

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler so viel Gold erhält, daß er nun Goldmünzen im Wert von 18 oder mehr hat. Dieser Spieler wird zum besten Fahrenen Händler des Königreichs ernannt und nicht nur seine eigenen Kinder werden fortan seinen Ruhm mit Lobesliedern preisen!

- Besondere Spielplanfelder -

Die Schlösser

Die Spieler versuchen, ihre Waren auf den Schlössern zu bestmöglichen Preisen zu verkaufen. Jedes Schloß ist nur an einer ganz bestimmten Ware interessiert: Chianti Castle - Wein, Castle Gemstone - Juwelen, Castle Excalibur - Schwerter/Schilde, Muslin Castle - Stoffe, Fromage Castle - Käse.

Die Schlösser sind separate Felder, um sie zu betreten, kann der Spieler jede beliebige Wegekarte spielen (auf ein Schloß wird kein Wegeplättchen gelegt). Steht die Spielfigur eines Spielers auf einem Schloßfeld, kann er dort die entsprechende Ware verkaufen, falls er sie auf seinem Wagen (d. h. auf seiner Wagentafel) hat. Wenn ein Spieler in einem Schloß eine Ware verkauft, endet damit zwangsläufig seine Bewegung. Er kann zwar anschließend noch Karten spielen, darf sich in diesem Spielzug aber nicht mehr bewegen.

Wer auf einem Schloßfeld steht und dort keine Ware verkaufen kann oder will, kann dort stehen bleiben oder auch noch in demselben Spielzug von dort aus weiterziehen.

Verkauft ein Spieler Ware in einem Schloß, kann er dafür entweder Gold oder Karten verlangen.

- Ware gegen Gold verkaufen.

Der Spieler legt den entsprechenden Warenmarker zurück ins Warenhaus und erhält dafür die wertvollste im Schloß liegende Goldmünze.

- Ware gegen Karten verkaufen.

Der Spieler legt den entsprechenden Warenmarker zurück ins Warenhaus und ergänzt dafür am Ende seines Spielzuges seine Handkarten bis aufs Maximum (also 6).

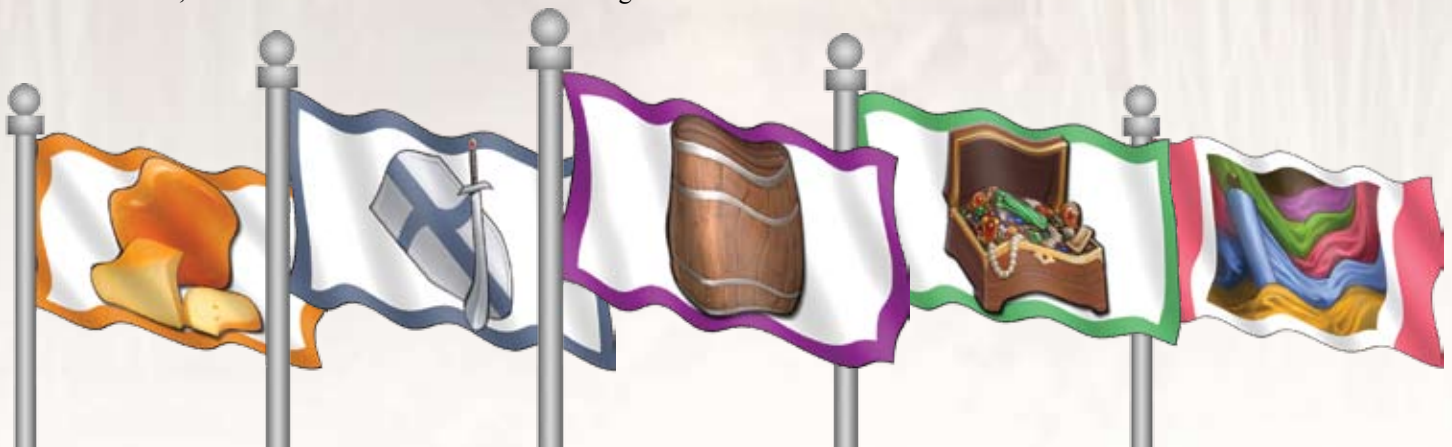
Wer seinen Spielzug in einem Schloß beendet, egal, ob er dort eine Ware verkauft hat oder nicht, darf noch mit dem Wegewürfel werfen und die entsprechende Aktion ausführen, genau so, als hätte er die Aktion 1E ausgeführt (aber ohne daß er dafür zwei Karten spielen muß).

Das Warenhaus

Um das Warenhaus zu betreten, kann der Spieler jede beliebige Wegekarte spielen (auf das Warenhaus wird kein Wegeplättchen gelegt). Falls ein Spieler seine Bewegung im Warenhaus beendet, kann er seinen Wagen dort wieder mit den verfügbaren Waren beladen (aber immer nur 1 Marker pro Sorte!), und zwar kostenlos. Außerdem kann er am Ende seines Spielzuges seine Handkarten bis aufs Maximum (also 6) ergänzen. Ein Spieler kann beliebig viele Spielzüge lang im Warenhaus bleiben, darf aber dann am Ende seines Spielzuges maximal drei Karten nachziehen, wie sonst auch. Das Recht, seine Handkarten auf sechs zu ergänzen, besteht nur in dem Spielzug, in dem der Spieler ins Warenhaus hereingefahren ist. Wer zu Beginn seines Spielzuges bereits im Warenhaus ist, kann es verlassen und in demselben Spielzug wieder betreten und dort bleiben, um dann Waren zu laden und die Handkarten auf sechs zu ergänzen.

Die Weide

Das grüne Grasfeld in der Mitte des Spielplans ist die Weide. Um sie zu betreten, kann der Spieler jede beliebige Wegekarte spielen (auf die Weide wird kein Wegeplättchen gelegt). Falls ein Spieler seine Bewegung auf der Weide beendet, kann er am Ende seines Spielzuges seine Handkarten bis aufs Maximum (also 6) ergänzen als Belohnung dafür, daß er sein Pferd auf der saftigen grünen Weide grasen läßt. Ein Spieler kann beliebig viele Spielzüge lang auf der Weide bleiben, darf aber dann am Ende seines Spielzuges maximal drei Karten nachziehen, wie sonst auch. Das Recht, seine Handkarten auf sechs zu ergänzen, besteht nur in dem Spielzug, in dem der Spieler die Weide betritt. Wer zu Beginn seines Spielzuges bereits auf der Weide ist, kann sie verlassen und in demselben Spielzug wieder betreten und dort bleiben, um dann die Handkarten auf sechs zu ergänzen.



- Spielbeispiel -

Um die vielfältigen Möglichkeiten eines Spielzuges zu demonstrieren, sind hier die die ersten paar Spielzüge eines 2-Personen-Spiels Schritt für Schritt erklärt.

A. Gelb möchte den Weg für Rot zu Schloß Fromage nicht zu leicht machen und spielt zunächst 2 Dorf-Wegekarten. Mit einer Karte legt er ein Dorf-Wegeplättchen aus, mit der anderen zieht er vom Warenhaus aus auf dieses Plättchen. Außerdem spielt er noch eine Schloß-Wegekarte und legt das entsprechende Plättchen irgendwo abseits auf den Spielplan, nur damit er mehr Karten nachziehen kann. Damit ist Gelb zufrieden und zieht drei Karten vom Stapel, womit sein Spielzug beendet ist.

B1. Rot spielt zwei Dorf-Wegekarten, mit einer legt er ein Dorf-Wegeplättchen auf den Spielplan und mit der anderen zieht er seine Spielfigur bis zum Ende des Dorfweges.

B2. Dann spielt Rot 2 Wald-Wegekarten, mit der ersten legt er ein Wald-Wegeplättchen und mit der zweiten zieht er darauf. Schließlich spielt er noch eine Ebenen-Wegekarte und betritt damit Schloß Fromage (er könnte auch jede andere Wegekarte gespielt haben, um damit ins Schloß zu gelangen). Da er nun im Schloß ist, verkauft er dort seine Käseladung und legt den Käsewarenmarker zurück ins Warenhaus. Als Bezahlung nimmt er die wertvollste im Schloß vorhandene Goldmünze, in diesem Fall 3 Gold.

B3. Da Rot seine Bewegung in einem Schloß beendet hat, darf er nun noch den Wegewürfel werfen. Er würfelt eine 4 (Dorf-Wegeplättchen). Um Gelb die Fahrt zu erschweren, entfernt er das Dorf-Wegeplättchen direkt vor der gelben Spielfigur. Er könnte dieses Plättchen woandershin auf den Spielplan legen, entscheidet sich aber dafür, es zurück auf den Vorratsstapel zu tun.

B4. Zu guter Letzt, um Gelb das Leben noch schwerer zu machen, legt er eins seiner Erdrutschplättchen auf das Wald-Wegeplättchen.

Rot findet, daß er mit der letzten Feindseligkeit in diesem Spielzug genug getan hat und zieht Karten nach. Obwohl er in diesem Spielzug insgesamt fünf Karten gespielt hat, darf er nur 3 Stück nachziehen, das dafür erlaubte Maximum. Er spielt nun mit weniger Handkarten weiter, und zwar so lange, bis er entweder auf die Weide zieht, ins Warenhaus zurückkehrt, in einem Schloß eine Ware gegen Karten verkauft statt gegen Gold oder seinen Spielzug dafür benutzt, seine Handkartenzahl zu erhöhen (also eine Karte zu ziehen) statt Karten zu spielen.

Jetzt ist Gelb wieder an der Reihe und überlegt, wie er am besten auf diese Provokation von Rot reagiert. Soll er versuchen, den Erdrutsch zu umgehen oder seine Pläne ändern und nach Schloß Muslin fahren, um sich die Goldmünze mit Wert 3 zu sichern? Oder vielleicht sollte er lieber zur Weide ziehen, um seine Handkarten aufzufüllen und von dort aus jedes Schloß gleich gut erreichen zu können.



Z-MAN games

Irgendwelche Fragen oder Kommentare bitte per E-Mail an zmangames@shadowfist.com oder schaut auf unserer Webseite <http://www.zmangames.com> nach einem FAQ zu Castle Merchants und informiert euch dort über unsere anderen Spiele

© 2005 Z-Man Games, Inc.

Grafik: Patrick McEvoy / Spielidee & Layout: Jerry Dziuba
Deutsche Regel: Ferdinand Köther



Der Autor möchte allen danken, die sich an den intensiven Spieltests von Castle Merchants beteiligt haben und mit ihren Ideen, Vorschlägen und Ermutigungen wertvolle Beiträge geleistet haben. Besonders Marvin Kirk, David Kelly, Steve "TGM" Harris, Ed Rozmiarek, Joanne Dziuba, Harold Lockwood und Dan Heinan. Ein Dankeschön auch an die Spieler von Dallas Games Group und Game Chalet. Ganz besonders aber möchte er seiner Frau Haven für ihre Geduld und ihr Verständnis für sein Brettspielhobby danken und dafür, daß sie die beste Freundin, Ehefrau, Spieltesterin und Kritikerin ist, die ein Mann sich wünschen kann.