



DIE HÄNDLER

– SPIELANLEITUNG –

Europa im Mittelalter. Städte blühen auf und bilden den Umschlagsplatz für lukrative Handelsgüter. Tüchtige Kaufleute wittern Geschäfte: Sie kaufen Waren günstig ein und lagern sie in ihren Lagerhäusern. Sie feilschen um Fuhrwerke und verkaufen Ladefläche an Konkurrenten. Nach der Fahrt über holprige Handelsstraßen machen sie Waren am Ziel ihrer Reise zu Geld. Den Gewinn investieren sie in ihren sozialen Aufstieg. Doch hohes Ansehen verursacht auch hohen Aufwand.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler ist ein Kaufmann, der einen möglichst hohen Stand erreichen möchte. Wer am Spielende von allen Spielern die höchste Position auf der Ständetafel einnimmt, gewinnt das Spiel.

Spielablauf:

1. Das Spiel verläuft in Runden. Eine Runde besteht aus 6 Aktionsphasen. Vor der ersten Spielrunde findet die „Geschäftseröffnung“ statt.
2. Im Spiel gilt folgende Zugreihenfolge:
Der jeweilige Startspieler beginnt, dann folgen im Uhrzeigersinn alle anderen. Zu Beginn ist der jüngste Spieler Startspieler. Am Ende der Runde gibt der Startspieler die Tafel mit dem Spielablauf an den Spieler zur Linken weiter, der nun Startspieler der nächsten Spielrunde ist.
3. In den Aktionsphasen 2 und 4 agieren alle Spieler gleichzeitig.

Vor dem ersten Spiel

Trennen Sie bitte das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanzbögen. Die Beschreibung zur Montage zeigt Ihnen, wie Sie die Aufkleber aufbringen und die Preisscheiben zusammenschrauben.

Die Spielvorbereitung zeigt Ihnen die Startaufstellung und stellt Ihnen das Spielmaterial und seine Funktion vor. Schrittweise führt Sie nun die dreiseitige Spielanleitung in das Spiel ein.

Sollten Sie am Ende noch die eine oder andere Frage haben, finden Sie im Referenzheft viele Beispiele und nützliche Spieltips sowie Antworten auf spezielle Fragen..



Autoren: Wolfgang Kramer,
Richard Ulrich
Grafik: Joachim Hartwig
Realisation: Bernd Dietrich
Für 2-4 Spieler ab 10 Jahre

Artikel-Nr. 6011; Printed in Germany
1. Auflage März 1999 © Copyright 1999 by
Queen-Carroms Spielwaren GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.



DIE HÄNDLER – SPIELANLEITUNG – SEITE 1

Geschäftseröffnung - Beschaffung von Ausstattungskarten

Vor der ersten Spielrunde erwirbt jeder Spieler 2 Ausstattungskarten, die ihm besondere Aktionsmöglichkeiten während des gesamten Spiels eröffnen.

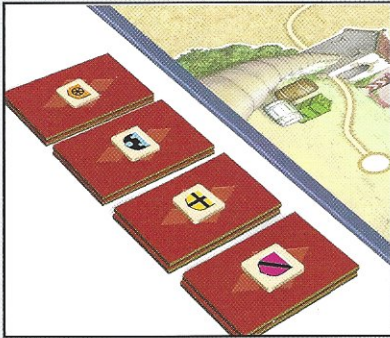
Auf jeder Karte steht, welche Wirkung sie hat und wann man sie einsetzen darf. Ihr Einsatz ist außerdem bei den einzelnen Aktionsphasen erklärt.

Option zum leichten und schnelleren Einstieg

- ▶ **Kartenpaare bilden:** Die 8 Karten werden zu folgenden 4 Paaren kombiniert:

Expresß-Kurier + Lagerverkauf
Großes Kontor + Wagnerei
Große Wagnerei + Kurier
Günstiger Einkauf + Kontor

- ▶ **Kartenpaare verteilen:** Die 4 Kartenpaare werden verdeckt. Jeder Spieler gibt nun sein Wappenplättchen in einen gemeinsamen Beutel. Der Startspieler zieht hieraus nacheinander blind ein Plättchen und legt es, ohne es sich anzuschauen, auf einen Kartenstapel. Jeder nimmt sich dann seinen Stapel.



Bei weniger als 4 Spielern kommen die restlichen Karten zurück in die Schachtel.

- ▶ **Karten bezahlen:** Jeder zahlt den Preis für seine beiden Karten (1.000 Gulden) an die Bank.

Wenn Sie das Spiel schon gespielt haben, empfehlen wir die: **Versteigerung der Ausstattungskarten**

- ▶ **Vorbereitung der Versteigerung:** Alle 8 Karten werden offen auf den Tisch gelegt. Der Startspieler sagt an, welche Karte er haben möchte. Hat kein anderer Spieler daran Interesse, zahlt er den aufgedruckten Preis an die Bank und legt die Karte offen vor sich ab.
- ▶ **Versteigerung 1. Karte:** Sind auch andere Spieler an der Karte interessiert, können sie reihum im Uhrzeigersinn jeweils 100 Gulden mehr bieten. Auch der Startspieler darf mitbieten. Die Versteigerung geht solange weiter, bis kein höheres Gebot mehr abgegeben wird.
- ▶ **Karte bezahlen:** Der Höchstbietende erhält die Karte und zahlt seinen gebotenen Betrag an die Bank.
- ▶ **Versteigerung 2. Karte:** Danach sucht sich der Startspieler eine zweite Karte aus, die nach demselben Modus erworben wird.
- ▶ **Nächster Spieler:** Hat der Startspieler 2 Karten erworben, wählt nun sein linker Nachbar die nächste Karte aus. Hat auch er 2 Karten, ist der nächste an der Reihe, bis alle Spieler 2 Ausstattungskarten besitzen. Wer bereits zwei Karten besitzt, darf nicht mehr mitsteigern. Bei weniger als 4 Spielern, kommen die restlichen Karten zurück in die Schachtel.

1. Waren einkaufen

Aktionsphase 1

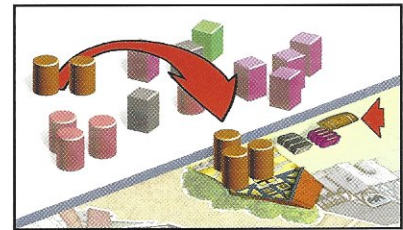
- ▶ **Menge:** Der Reihe nach im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler, kauft jeder 0 bis 3 Waren.
- ▶ **Warenart:** Man darf Waren von einer oder mehreren Arten kaufen, die man sich aus dem allgemeinen Vorrat nimmt.
- ▶ **Preis:** Man zahlt den aktuellen Einkaufspreis an die Bank. Der Preis wird auf der Preistafel in der Spalte „Einkaufspreise“ angezeigt.

Ausstattung:

Wer die Karte „Günstiger Einkauf“ besitzt, zahlt für den gesamten Kauf nur 100 Gulden, ohne Rücksicht auf den aktuellen Einkaufspreis und gleichgültig, ob 1, 2 oder 3 Waren gekauft werden.



- ▶ **Plazierung:** Die gekauften Waren stellt man in eines oder mehrere der eigenen Lagerhäuser in den 6 Städten. Allerdings nur in die Städte, bei denen die gleichen Warenarten auf dem Marktplatz abgebildet sind.



In einem Lagerhaus können beliebig viele Waren und auch mehrere Warenarten gelagert werden.

- ▶ In der 1. Spielrunde wird diese Phase zweimal gespielt.

2. Wagen ersteigern und beladen

Aktionsphase 2

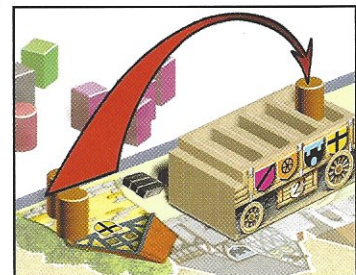
Alle leeren Wagen in Städten werden in aufsteigender Reihenfolge versteigert und beladen (erst 1, dann 2, dann 3).

- ▶ **Wagen ersteigern (Lademeister ermitteln):** Alle Spieler geben gleichzeitig und verdeckt ein Gebot ab, um Lademeister eines Wagens zu werden. Dazu nimmt jeder Spieler einen beliebigen Geldbetrag in die geschlossene Hand. Dann öffnen alle gleichzeitig ihre Hände. Wer den höchsten Betrag aufdeckt, wird Lademeister und zahlt sein Gebot an die Bank. Die übrigen Spieler stecken ihr Geld wieder zurück in ihren Geldsack.

- **Bei Gleichstand:** wird derjenige von den Meistbietenden Lademeister, der Erster in der Spielreihenfolge ist.
- **Kein Gebot:** Bietet niemand einen Betrag, ist der Startspieler Lademeister.

- ▶ Man kann gleichzeitig Lademeister mehrerer Wagen sein.
- ▶ **Wagen beladen:** Der Lademeister lädt kostenlos bis zu 3 gleiche Waren aus seinem Lagerhaus auf seine Ladefläche (gekennzeichnet durch sein Wappen).

Die anderen Spieler dürfen jeweils nur bis zu 2 Waren zuladen. Sie können mehrere Warenarten laden, aber nicht dieselbe wie der Lademeister (Konkurrenzverbot).



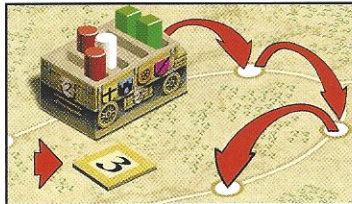
DIE HÄNDLER – SPIELANLEITUNG – SEITE 2

- ▶ **Zuladung verhandeln:** Den Zuladungspreis handelt der Lademeister mit den Spielern frei aus; dabei kann er mit jedem Spieler einen anderen Preis vereinbaren. Er kann auch „Mengenrabatt“ gewähren (z.B. 1 Ware für 300, 2 Waren für 500 Gulden). Ist man sich handelseinig, zahlen die Spieler ihren Preis an den Lademeister und laden ihre Waren auf die entsprechend gekennzeichneten Ladeflächen.

Dauer der Lademeister-Tätigkeit: Ein Spieler bleibt Lademeister, bis der dazugehörige Wagen die Stadt verläßt. Solange können auch in späteren Runden noch weitere Waren geladen werden.

3. Wagen und Kurier bewegen Aktionsphase 3

- ▶ **Bewegung der Wagen:** Jeder Spieler darf jeden Wagen ziehen, auch wenn er leer ist, unter Berücksichtigung folgender Punkte:
 - **Vorwärts fahren:** Die Wagen fahren immer nur vorwärts, der Kutschbock zeigt in Fahrtrichtung. Man darf niemals wenden, auch nicht bei Abzweigungen.
 - **Abzweigung:** Wer über eine Abzweigung fährt, bestimmt dort die weitere Fahrtrichtung.
 - **Auf einem Feld** dürfen nicht mehrere Wagen stehen, das gilt auch für die Städte.
 - **Überholen:** Man darf überholen, das Feld zählt mit.
- ▶ Die Wagen können nur durch den Einsatz der Bewegungskärtchen und durch die beiden Wagnerie-Ausstattungskarten bewegt werden.
- ▶ **Bewegungspunkte wählen:** Alle Spieler haben 4 Kärtchen mit Bewegungspunkten. Der Reihe nach wählt jeder Spieler frei eines seiner Kärtchen aus und zieht 1 Wagen entsprechend viele Felder. Die Punkte eines Kärtchens dürfen nicht auf verschiedene Wagen verteilt werden. Das gewählte Kärtchen wird umgedreht und ist vorerst aus dem Spiel. Jede Runde wird 1 Kärtchen verbraucht. Nach 4 Runden werden alle Kärtchen wieder aufgedeckt.



Mit dem ausgewählten Kärtchen muß, wenn möglich, ein Wagen bewegt werden, und zwar so weit wie möglich.

- ▶ **Bewegungspunkte können verfallen:**
 - Würde die Bewegung eines Wagens auf einem bereits von 1 Wagen **besetzten Feld** enden, muß der Wagen 1 Feld vorher anhalten; die restlichen Bewegungspunkte verfallen.
 - Überzählige Bewegungspunkte können auch bei der **Einfahrt in eine Stadt** verfallen.

Ausstattung:
Die Besitzer dieser Karten haben pro Spielrunde 1 bzw. 2 Bewegungspunkte mehr zur Verfügung. Diese Punkte können beliebig auf die Wagen verteilt werden. Man muß diese Punkte nicht verwenden.



- ▶ **Bewegung des Kuriers:** Der Kurier darf nur mit den entsprechenden Ausstattungskarten bewegt werden.

Ausstattung:
Mit diesen Karten kann der Kurier pro Spielrunde um 1 bzw. 2 Felder versetzt werden. Der Kurier zieht in beliebiger Richtung, vorwärts oder rückwärts (aber nicht beides im selben Zug); er darf niemals eine Stadt betreten.

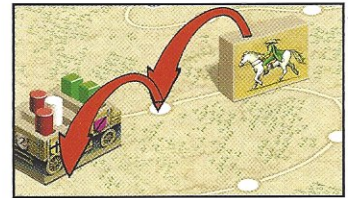


- ▶ **Beschaffung von Einflußkarten:**

- **Durch die Bewegung der Wagen:** Bewegt ein Spieler 1 Wagen auf das Feld des Kuriers, darf er sich eine Einflußkarte aussuchen und nehmen. Diese kann später von ihm einmalig eingesetzt werden. Ihre Wirkung und ihr Einsatzzeitpunkt stehen auf der Karte. Nach ihrem Einsatz geht sie aus dem Spiel.

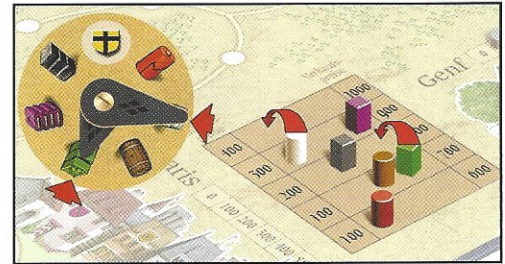
Man darf die Bewegung des Wagens nicht unterbrechen. Auch nicht, um beim Kurier anzuhalten, eine Karte aufzunehmen und anschließend weiterzuziehen.

- **Durch die Bewegung des Kuriers:** Endet die Bewegung des Kuriers auf einem Feld mit Wagen, darf sich der Spieler am Zug eine Einflußkarte aussuchen und nehmen. Auch die Bewegung des Kuriers darf nicht unterbrochen werden.



4. Preise ändern, Lagerverkauf Aktionsphase 4

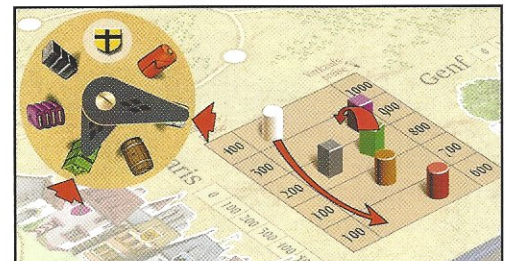
- ▶ **Preisscheibe einstellen:** Alle Spieler entscheiden gleichzeitig, welche Preise steigen sollen. Sie stellen dazu die Zeiger ihrer Preisscheibe verdeckt ein, und zwar auf die Warenarten, deren Preise um jeweils 1 Stufe erhöht werden sollen.



Man kann die Zeiger auf 1 oder 2 Warenarten einstellen. Wenn man nur einen oder gar keinen Preis ändern will, stellt man einen oder beide Zeiger auf sein Wappen.

- ▶ **Preistafel verändern:** Nach dem Aufdecken aller Preisscheiben wird Spieler um Spieler für jeden Zeiger auf einer Warenart der entsprechende Warenstein auf der Preistafel um 1 Zeile nach oben verschoben.

Hat ein Stein die oberste Zeile (400 / 1000) erreicht, springt er bei einer weiteren Erhöhung auf die unterste Zeile zurück (100 / 600).



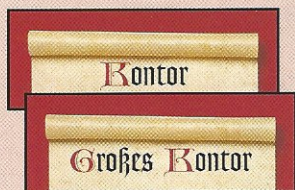
DIE HÄNDLER – SPIELANLEITUNG – SEITE 3

Ausstattung:

Besitzer dieser Karten können den Preis jeweils einer Warenart um 1 Zeile nach oben oder unten verändern, nachdem alle Preisänderungen aufgrund der Preisscheiben durchgeführt wurden.

Wer das „Große Kontor“ besitzt, kann dabei auch den Sprung von „1.000“ nach „600“ und umgekehrt ausführen.

Wer nur das „Kontor“ besitzt, darf diesen Sprung nicht machen.



- ▶ Haben mehrere Spieler eine „Kontor“-Karte, gilt die übliche Spielerreihenfolge.
- ▶ **Lagerverkauf:** Sobald alle Preisänderungen (einschließlich der „Kontor“-Karten) abgeschlossen sind, darf die Karte „Lagerverkauf“ genutzt werden.

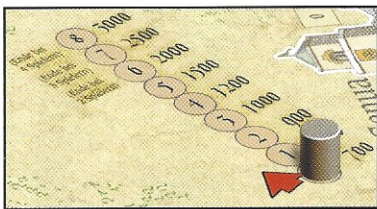
Ausstattung:

Der Besitzer dieser Karte darf bis zu 3 beliebige Waren aus 1 seiner Lagerhäuser zurück an die Bank verkaufen. Er erhält dafür den aktuellen Einkaufspreis. Die Waren werden wieder zum Vorrat gelegt.



5. Wagen-Ladungen verkaufen Aktionsphase 5

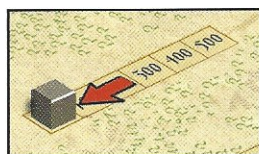
- ▶ **Wagenankunft markieren:** Hat ein Wagen in dieser Runde eine Stadt erreicht, wird der Markierungsstein auf der Skala für die Wagenankünfte um 1 Feld nach oben versetzt.
- ▶ **Warenverkauf:** Sämtliche Waren auf dem angekommenen Wagen werden nun an die Bank verkauft.
- ▶ **Preise:** Die Bank zahlt den Besitzern jeweils den Verkaufspreis pro Stück Ware, den die Preistafel aktuell anzeigt.
- ▶ **Bonus:** Werden Warenarten verkauft, die nicht auf dem Marktplatz dieser Stadt abgebildet sind, erhält man pro Stück zusätzlich einen Aufpreis, der auf der Bonusskala dieser Stadt abzulesen ist.



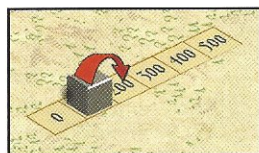
Die verkauften Waren kommen zurück in den allgemeinen Vorrat. Der leere Wagen wird gewendet und steht bereit zur Ersterigerung in der nächsten Runde.

Sind in dieser Runde mehrere Wagen in Städten eingetroffen, wird Wagen für Wagen getrennt abgerechnet.

- ▶ **Veränderung der Bonusskala:** Nach der Abrechnung wird in jeder Stadt mit einem Wagen der Markierungsstein auf Feld „0“ der Bonusskala gesetzt.



In jeder anderen Stadt wird der Markierungsstein für jeden Wagen, der in dieser Runde eine Stadt erreicht hat, um 1 Feld nach rechts gesetzt.



Die Bonusskala reicht bis „500“.

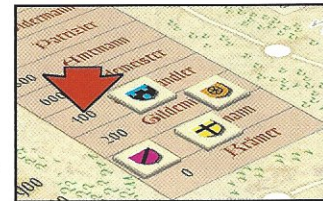
Hat ein Stein dieses Feld erreicht, bleibt er hier stehen, bis ein Wagen in dieser Stadt ankommt.

6. Repräsentationsaufwand, Sozialer Aufstieg

Aktionsphase 6

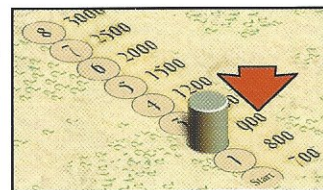
- ▶ **Aufwandszahlung:** Die Spieler zahlen nun ihren Repräsentationsaufwand, der sich aus der Position ihres Wappens auf der Ständetafel ergibt.

Falls ein Spieler den Aufwand seiner aktuellen Ebene nicht vollständig bezahlen kann, fällt er auf die Ebene zurück, deren Aufwand er noch vollständig bezahlen kann.



- ▶ **Aufsteigen:** Nachdem alle ihren Repräsentationsaufwand bezahlt haben, entscheidet jeder reihum, ob er auf der Ständetafel aufsteigen will.

Die Kosten für den Aufstieg pro Ebene zeigt der Stein auf der Skala für die Wagenankünfte. Steigt man um zwei Ebenen, zahlt man den doppelten Wert.



Pro Spielrunde darf man um 0 bis 2 Ebenen aufsteigen.

- ▶ **Kredit:** Wer in dieser Runde auf der Ständetafel absteigen mußte, darf einen Kredit aufnehmen.

Er erhält 2.000 Gulden von der Bank und eine „Kredit“-Karte als Schuldschein. Andere Möglichkeiten, einen Kredit aufzunehmen, gibt es nicht.

Man kann auch mehrere Kredite aufnehmen, pro Spielrunde aber immer nur einen.

Ein Kredit kann jederzeit zurückgezahlt werden. Bei der Rückzahlung sind pro „Kredit“-Karte 2.500 Gulden fällig, die Karte geht zurück an die Bank.

Wer noch eine „Kredit“-Karte hat, darf auf der Ständetafel nicht aufsteigen!

Wer seinen Kredit bis Spielende nicht abgelöst hat, wird Letzter, egal welche Position er auf der Ständetafel hat.

Das Spielende

Das Spiel endet je nach Spielerzahl nach 6 Wagenankünften bei 2 Spielern, 7 Wagenankünften bei 3 Spielern und 8 Wagenankünften bei 4 Spielern.

Die laufende Spielrunde wird noch vollständig zu Ende gespielt. Sollten mehrere Wagen in dieser letzten Runde Städte erreichen, werden die Waren aller noch angekommenen Wagen verkauft und abgerechnet. Auch die 6. Aktionsphase, in der die Repräsentationskosten zu zahlen sind und die Spieler aufsteigen können, wird noch durchgespielt.

Wer danach auf der Ständetafel die höchste Position erreicht hat, gewinnt das Spiel. Stehen mehrere Spieler auf derselben Ebene, entscheidet bei diesen das meiste Bargeld im Geldsack. Waren, Einfluß- und Ausstattungskarten werden nicht gewertet.

1. Der Spielplan

Der Spielplan zeigt 6 Städte durch Handelsstraßen miteinander verbunden.

4 Gebäude jeder Stadt sind mit den Wappen der Spieler gekennzeichnet: die Lagerhäuser, in denen jeder seine Waren lagert, die er gekauft hat.

Auf dem Marktplatz jeder Stadt sind 3 Warenarten abgebildet.

Nur Waren dieser 3 Arten dürfen in den Lagerhäusern der Stadt platziert werden.

Im Spiel sind 6 Warenarten:

-  Tuche
-  Eisen
-  Wein
-  Nahrung
-  Seide
-  Salz

2. Die Spielkarten

Die Karten brauchen nicht gemischt zu werden und kommen - nach Farben sortiert - neben den Spielplan:

Die 8 Ausstattungskarten (roter Rand) eröffnen jedem Spieler während des gesamten Spiels besondere Handlungsmöglichkeiten.

Die 3 x 5 Einflußkarten (grüner Rand) erlauben zusätzliche Aktionen, kommen aber aus dem Spiel, nachdem sie eingesetzt wurden.

Die 8 „Kredit“-Karten (grauer Rand) sind für Spieler, die auf der Ständetafel abgestiegen sind.

4. Die Startaufstellung

Auf die Marktplätze von Paris, Köln und Genua wird jeweils 1 Wagen gestellt. Die Nummer des Wagens spielt bei der Aufstellung keine Rolle. Der Kutschbock zeigt stadtauswärts.

Jeder Wagen hat für jeden Spieler eine Ladefläche, die mit seinem Wappen markiert ist.

2 Felder von einer Stadt ohne Wagen entfernt startet der Kurier.

5. Je

1 Wap
Es kon
Stände



3. Die Informationstafeln auf dem Spielplan

In jeder Stadt zeigt eine Bonuskala an, wieviele zusätzliche Gulden der Verkauf von Waren bringt, die in der Stadt nicht zu kaufen sind.

Die Preistafel nennt links die aktuellen Einkaufs-, rechts die Verkaufspreise der Waren; die Preise gelten für alle Städte.

Ein Ste
kommt
Zeile d
(Einka
100 Gu
600 Gu
Form e
Waren
Marktp

Die Stä
folge d
die Rep
jedes S

PIELVORBEREITUNG

Der Spieler wählt ein Wappen und erhält das entsprechende Spielmaterial:

Benplättchen.

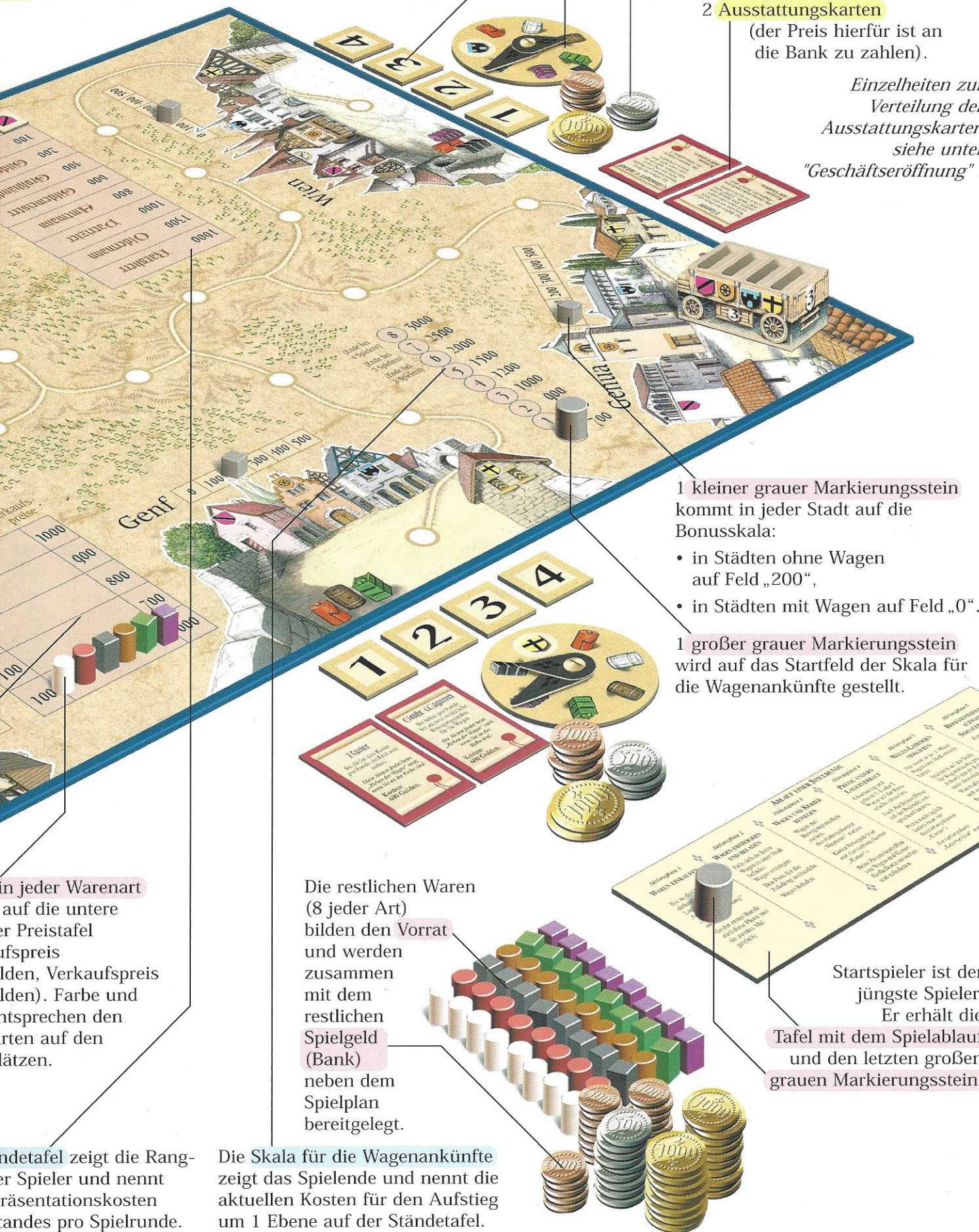
... kommt auf die untere Ebene der Tafel („Krämer“).

1 Satz Bewegungskärtchen mit den Werten „1-4“ zum Ziehen der Wagen.

1 Preisscheibe mit 2 Zeigern und den 6 Warenarten
Startkapital von 5.000 Gulden und 1 Geldsack (3 x 1.000, 3 x 500, 5 x 100).

2 Ausstattungskarten (der Preis hierfür ist an die Bank zu zahlen).

Einzelheiten zur Verteilung der Ausstattungskarten siehe unter "Geschäftseröffnung".



1 kleiner grauer Markierungsstein kommt in jeder Stadt auf die Bonuskala:

- in Städten ohne Wagen auf Feld „200“,
- in Städten mit Wagen auf Feld „0“.

1 großer grauer Markierungsstein wird auf das Startfeld der Skala für die Wagenankünfte gestellt.

In jeder Warenart auf die untere Ebene der Preistafel (Kaufpreis, Verkaufspreis, Kosten, etc.). Farbe und entsprechen den Warenarten auf den Plättchen.

Die restlichen Waren (8 jeder Art) bilden den Vorrat und werden zusammen mit dem restlichen Spielgeld (Bank) neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die Rangtabelle zeigt die Rangfolge der Spieler und nennt die Präsentationskosten pro Spielrunde.

Die Skala für die Wagenankünfte zeigt das Spielende und nennt die aktuellen Kosten für den Aufstieg um 1 Ebene auf der Ständetafel.

Startspieler ist der jüngste Spieler. Er erhält die Tafel mit dem Spielablauf und den letzten großen grauen Markierungsstein.