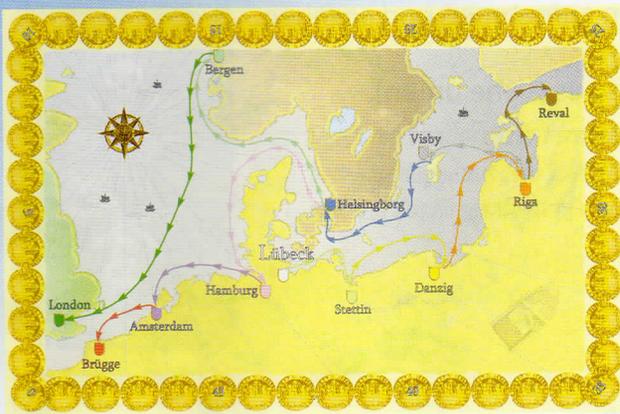


LÜBECK

Lübeck war einst die Königin der Hanse. Nach der Gründung 1143 erlebte die Stadt einen rasanten Aufstieg. Im 13. Jahrhundert war Lübeck zeitweise die wichtigste Handelsstadt in Nordeuropa. Dort fand 1356 der erste allgemeine Hansetag statt. Im 14. Jahrhundert zählte Lübeck als eine der größten und wohlhabendsten Städte Deutschlands neben Rom, Pisa, Florenz und Venedig zu den fünf Herrlichkeiten des Römischen Reiches.

Spielmaterial



1 Spielplan



6 Koggen
(Handelsschiffe)



60 Spielkarten



1 Kompassplättchen



15 Spielfiguren

Überblick

Ziel ist es, durch das Ausspielen von Warenkarten die meisten Einnahmen zu erzielen. Vor jeder Runde werden Kartenpäckchen (bestehend aus 2 oder mehr Karten) offen ausgelegt, von denen jeder reihum eins auswählt. Die Warenkarten zeigen die Stadt an, in der sie ausgespielt werden dürfen sowie die Höhe der Einnahmen. Steht ein Spieler im Hafen einer Stadt, von der er eine Warenkarte besitzt oder kann er mit einer Kogge in einem Zug dorthin ziehen, so kann er die Karte ausspielen und erhält die Einnahmen. Gerne möchte man da nach den wertvollsten Warenkarten greifen, doch Vorsicht: am Ende jeder Runde darf man höchstens drei Karten auf der Hand behalten. Wer mehr Karten auf der Hand hat und keine seiner Waren zum richtigen Zielhafen bringen kann, muss die Ware über Bord werfen, das heißt, die Karte wird abgelegt und statt der Einnahmen gibt es Verluste...

Vorbereitung

- Koggen und Kompassplättchen werden aus der Stanztafel herausgedrückt.
- Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.
- Die Koggen werden auf dem Spielplan auf das Koggenfeld gelegt, und zwar:
 - bei **3** Spielern **4** Koggen
 - bei **4** Spielern **5** Koggen
 - bei **5** Spielern alle **6** Koggen.

Die übrigen Koggen werden zurück in die Schachtel gelegt.

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die drei Figuren dieser Farbe. Jeweils eine Figur wird auf das Feld 0 der Wertungsleiste am Außenrand des Spielbretts gestellt. Die beiden anderen Figuren stellt man vor sich auf den Tisch (in Reserve).
- Der älteste Spieler beginnt und erhält als Startspieler das Plättchen mit dem Kompass. Nach jeder Runde wird das Startspielerplättchen an den nächsten Spieler (im Uhrzeigersinn) weiter gegeben.
- Die Karten werden gut gemischt. Der Startspieler nimmt den verdeckten Kartenstapel und teilt an jeden Spieler 3 Karten verdeckt aus. Die Spieler dürfen ihre Karten aufnehmen und ansehen.
- Der Startspieler legt die Kartenauslage für die erste Runde aus (siehe unten).

Ablauf

Gespielt wird in Runden. Jede Runde verläuft folgendermaßen:

Kartenauslage bilden
Kartenpäckchen wählen
Aktionen

Kartenauslage bilden

- Der Startspieler legt die Kartenauslage wie folgt aus:
- Vor jeder Runde werden Karten zu Päckchen ausgelegt. Vor der ersten Runde werden entsprechend der Spieleranzahl
 - **5** Päckchen bei **3** Spielern
 - **6** Päckchen bei **4** Spielern
 - **7** Päckchen bei **5** Spielernausgelegt, wobei jedes Päckchen aus 2 Karten besteht.



Auslage für 3 Spieler: 5 Kartenpäckchen

- Ab der zweiten Runde wird die Kartenauslage folgendermaßen gebildet:
 - Alle Päckchen, die nicht aufgenommen wurden, bleiben liegen.
 - Der Startspieler legt zunächst so viele einzelne Karten aus, dass wiederum (entsprechend der Spieleranzahl) 5, 6 oder 7 Kartenpäckchen ausliegen.
 - Anschließend wird jedes Kartenpäckchen um eine weitere Karte ergänzt.

(Beispiel: Bei 3 Spielern haben alle in der vorherigen Runde von den 5 ausliegenden Kartenpäckchen eins aufgenommen, so dass 2 noch ausliegen. Neben diese werden nun 3 einzelne Karten ausgelegt, so dass wiederum 5 Kartenpäckchen ausliegen – 2 mit 2 Karten und 3 mit einer Karte. Anschließend wird jedes Kartenpäckchen um eine weitere Karte ergänzt. Die Auslage im Beispiel umfasst nun 2 Päckchen mit 3 Karten und 3 Päckchen mit 2 Karten.)

Kartenpäckchen wählen

- Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder (nacheinander im Uhrzeigersinn) ein Kartenpäckchen aus und nimmt die Karten auf die Hand.
- Der letzte Spieler, der aufnimmt (rechts vom Startspieler) bestimmt, welcher Spieler die erste Aktion macht, entweder er selbst oder ein beliebiger Mitspieler.

Aktionen

- Der ausgewählte Spieler beginnt mit den Aktionen. Es gilt grundsätzlich:
 - Wer an der Reihe ist, führt **eine** Aktion aus, dann ist der nächste Spieler dran.
 - Es werden so lange reihum Aktionen gemacht, bis alle Spieler gepasst haben (Man kommt also innerhalb einer Runde in der Regel mehrmals an die Reihe)

Es gibt folgende Aktionsmöglichkeiten:

Handelsfahrt in Lübeck starten
 Kartenaktionen
 Passen
 Karte abwerfen

Handelsfahrt in Lübeck starten

• Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Handelsfahrt in Lübeck zu starten:

- Möglichkeit 1: Man nimmt eine leere Kogge vom Spielplan und platziert diese auf oder neben dem Wappen Lübeck und stellt eine eigene Spielfigur aus der Reserve auf die Kogge. (Für diese Aktion müssen mindestens eine freie Kogge und eine eigene freie Spielfigur verfügbar sein).
- Möglichkeit 2: Sofern bereits eine Kogge mit einer oder mehreren Spielfiguren in Lübeck steht, kann man seine Figur aus dem Vorrat auch dazu stellen.

! Wichtig: Eine Figur kann alleine oder mit anderen Figuren zusammen auf einer Kogge stehen. Eine Kogge gehört nicht einem bestimmten Spieler. Der Zutritt darf einer Figur nicht verwehrt werden.

Kartenaktionen

Wichtigste und häufigste Aktion ist das Ausspielen einer Karte. Es gibt Warenkarten und Sonderkarten. Alle ausgespielten Karten werden auf einen offenen Ablagestapel gelegt.



Auf den Warenkarten ist ein Speicherhaus abgebildet ist. Außerdem ist der Name einer Stadt sowie ein Wert aufgedruckt.

• Eine Warenkarte kann ausgespielt werden wenn:

- sich eine Kogge mit eigener Spielfigur in dieser Stadt befindet oder
- sich eine Kogge mit eigener Spielfigur in der Stadt davor befindet.

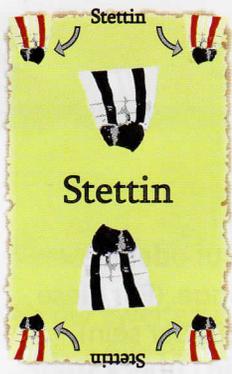
(Die Kogge kann dann mit einem Zug über die gleichfarbige Linie die Zielstadt erreichen.)

• In beiden Fällen bekommt der Spieler sofort den Wert auf der Karte ausbezahlt, das heißt, er zieht mit der Figur auf der Wertungsleiste um die entsprechende Anzahl Felder vor und kennzeichnet somit seinen aktuellen Besitzstand.

(Beispiel: Die Kogge des Spielers Grün steht in Danzig. Grün spielt die Karte Riga mit dem Wert 3 aus und zieht mit der Kogge über die orange Linie von Danzig nach Riga. Für den Wert 3 auf der Karte darf er nun seine Spielfigur auf der Wertungsleiste 3 Felder vorziehen.)

! Wichtig: Jeder Spieler, der eine Spielfigur auf einer Kogge hat, darf mit dieser Kogge durch das Ausspielen einer Warenkarte zur nächsten Stadt ziehen.

! Wichtig: Koggen ziehen immer nur in Pfeilrichtung. Sie beginnen in der Regel in Lübeck und werden entsprechend der Linien in Pfeilrichtung gezogen, also z.B. von Stettin nach Danzig, von Helsingborg entweder nach Bergen oder nach Hamburg.



Die **Sonderkarte Handelsfahrt** gibt es für die Städte Stettin, Danzig, Riga, Visby und Helsingborg. Mit dieser Karte kann man eine Handelsfahrt statt in Lübeck in einer dieser Städte beginnen. Der Start der Handelsfahrt läuft dabei nach dem gleichen Muster ab wie der Start einer Handelsfahrt in Lübeck, also entweder mit einer freien Kogge (sofern vorhanden) starten oder eine eigene Spielfigur auf eine Kogge, die sich in der Stadt befindet, dazustellen.

Die **Sonderkarte Verdoppelung** gibt es für die Städte Stettin, Danzig, Riga, Visby und Helsingborg. Die Karte wird wie eine Warenkarte ausgespielt, also entweder in der betreffenden Stadt oder um in diese Stadt zu ziehen. Der Spieler legt die Karte vor sich ab. Die Karte selbst hat keinen Wert, verdoppelt jedoch den Wert aller Karten, die dieser Spieler in der aktuellen Runde für diese Stadt ausspielt. (Beispiel: Spieler Rot steht auf einer Kogge in Visby. Er spielt die Verdoppelungskarte für Helsingborg und zieht mit der Kogge nach Helsingborg. Nachdem die anderen Spieler ihre Aktion gemacht haben und Spieler Rot wieder an der Reihe ist, spielt er die Warenkarte Helsingborg 3 und erhält nun statt 3 Punkten 6 Punkte.)

! Hinweis: Die Verdoppelungskarte ist nur in der aktuellen Runde gültig. Sie kommt danach auf den Ablagestapel.

! Hinweis: Je mehr Mitspieler auf der Kogge stehen, desto größer ist die Gefahr, dass ein Mitspieler mit der Kogge weiter zieht und man keine Warenkarten für die betreffende Stadt ausspielen und somit auch keine Punkte verdoppeln kann.

Durch die **Sonderkarte Piraten** wird die Handelsfahrt einer Kogge beendet. Wer die Karte ausspielt, nimmt eine beliebige Kogge aus dem Spiel. Die Spielfiguren gehen zurück an die jeweiligen Spieler in die Reserve. Die leere Kogge wird auf das Koggenfeld auf dem Spielplan gelegt. Sie ist für eine neue Handelsfahrt wieder einsatzbereit.

Durch Ausspielen der **Sonderkarte Schiffswechsel** darf man eine eigene Spielfigur von einer Kogge auf eine beliebige andere Kogge versetzen.

Passen

- Passen darf ein Spieler, sobald er drei Karten oder weniger auf der Hand hat, selbst wenn er in der aktuellen Runde noch keine Aktion ausgeführt hat.
- Wer gepasst hat, legt seine Karten verdeckt vor sich ab, um damit den anderen Spielern zu zeigen, dass er gepasst hat.
- Wer einmal gepasst hat, darf in der aktuellen Runde nicht wieder einsteigen, auch wenn die Situation sich ändert, so dass es für den Spieler möglich bzw. sinnvoll wäre, eine Aktion zu machen.

Karte abwerfen

- Wer mehr als 3 Karten auf der Hand hat und keine Karte regulär auslegen kann (z.B. weil er nur Warenkarten von Städten hat, die er nicht erreichen kann) darf nicht passen und muss gegebenenfalls eine Karte abwerfen.
- Für eine abgeworfene Karte muss bezahlt werden. Und zwar:
 - für eine Warenkarte der darauf angegebene Wert
 - für eine Sonderkarte jeweils 1
- Bezahlt wird, indem man die Spielfigur auf der Wertungsleiste um die entsprechende Anzahl Felder zurück setzt.

Nach der Runde

- Koggen, die sich an den Endstationen Reval, London und Brügge befinden, werden gelöscht, das heißt, die darauf befindlichen Spielfiguren gehen zurück an die Spieler in die Reserve und die leere Kogge wird zurück auf das Koggenfeld auf dem Spielplan gelegt.
- Jeder Spieler hat nun noch die Möglichkeit, eigene Figuren auf Koggen zurück in die Reserve zu nehmen. Wird dadurch eine Kogge leer, wird sie zurück auf das Koggenfeld gelegt und ist in der nächsten Runde wieder einsatzbereit.
- Das Startspielerplättchen wird an den nächsten Spieler (im Uhrzeigersinn) weiter gegeben.

Ende des Spiels

- Gespielt wird so lange, bis der Kartenstapel zweimal durchgespielt wurde. Der zweite Durchlauf beginnt, sobald beim Auslegen der Karten nicht mehr genügend Karten vom Stapel zur Verfügung stehen. Die bis dahin abgelegten Karten (vom offenen Ablagestapel) werden gemischt und daraus wird wieder ein Kartenstapel gebildet. Sobald dieser Stapel aufgebraucht wurde, wird die letzte Runde eingeläutet.
- Letzte Runde: Fehlen für die letzte Runde Karten, um die Kartenauslage zu bilden, so wird der Ablagestapel noch einmal gemischt und die Kartenauslage für die letzte Runde mit Karten von diesem Stapel ergänzt. Nachdem die letzte Runde gespielt wurde erfolgt die Schlusswertung: Alle Karten, die ein Spieler noch auf der Hand hat, zählen Minuspunkte. Für jede Sonderkarte muss die Spielfigur um 1 Feld zurück gesetzt werden, für jede Warenkarte um so viele Felder wie der Wert auf der Karte angibt.
- Wer nach der Schlusswertung auf der Wertungsleiste am weitesten vorne steht, ist Sieger des Spiels.

© Reiner Stockhausen dlp
www.dlp-games.de
info@dlp-games.de

Autor: Reiner Stockhausen
Grafik: dlp team



Spieleplattform im Internet
www.gamster.ning.com