



NOVGOROD

Ein Spiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren, 40-50 Minuten

Spielidee

Ende des 15. Jahrhunderts erreicht die Hanse ihre größte Ausdehnung von Novgorod im Osten bis London im Westen. Ihr bereist mit dem Schiff diese Hansestädte, handelt dort mit Waren und produziert Luxusgüter, um euren Reichtum und euer Ansehen zu mehren. Wer am Ende das meiste Ansehen in Form von Siegeln aufweist, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

120 Spielkarten, bestehend aus:

- 6 Bonuskarten (Rückseite: Spielhilfe)

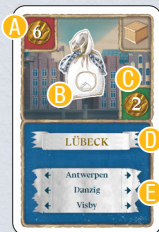


- 8 Basiskontore



- A** Ware
(hier: Bernstein)
- B** Hafengebühren
- C** Stadt
- D** Nachbarstädte

- 32 Kontore, je 4 in 8 Städten



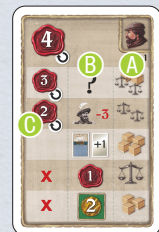
- A** Kaufpreis
- B** Ware (hier: Salz)
- C** Einkommen
- D** Stadt
- E** Nachbarstädte

- 8 Manufakturen



- A** hergestelltes Luxusgut
(hier: Schmuck)
- B** Siegel für verarbeitete Warenkombinationen

- 4 Karrierekarten

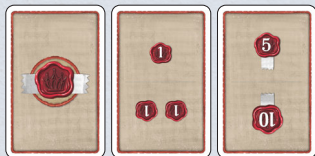


- A** Kosten für Aufstieg zur nächsten Stufe
- B** Privilegien
- C** Siegel am Ende des Spielzugs
(je nach Stufe)

- 12 Geldkarten, 3 je Spielerfarbe



- 12 Siegelkarten, 3 je Spielerfarbe



- 24 Aufträge, je 12 für Luxusgüter und für Waren



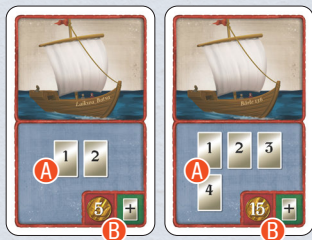
Legebeispiel
für 3 Dukaten:



Legebeispiel
für 32 Siegel:



- 8 Schiffskarten, 2 je Spielerfarbe



- A** Geschwindigkeit (Anzahl Kontore und Manufakturen, die in einem Spielzug genutzt werden können)
- B** Kosten für den Aufstieg zur nächsten Stufe

- Nur fürs Expertenspiel (ab Seite 13):
1 Kaufmann, 1 Pirat, 4 Spezialaufträge



Spielvorbereitung

- ① Legt die Basiskontore wie auf der nächsten Seite gezeigt offen aus.

Hinweis: Die Anordnung der Städte entspricht aus funktionalen Gründen nicht exakt der geografischen Lage auf einer Landkarte.

- ② Mischt die Manufakturen und legt zufällig je eine links neben jedes Kontor.
- ③ Sucht die Kontore gemäß der Spieleranzahl heraus und platziert sie passend auf den jeweiligen Basiskontoren gemäß des Kaufpreises in absteigender Reihenfolge, so dass das preiswerteste Kontor oben aufliegt.

Bei 4 Spielern verwendet ihr alle Kontore, bei 3 Spielern legt ihr eines der mittleren Preiskategorie, bei 2 Spielern außerdem das der teuersten Preiskategorie zurück in die Schachtel.

Beispiel: Danzig für 4 Spieler: Kaufpreis 7-6-6-5. Danzig für 3 Spieler: Kaufpreis 7-6-5. Danzig für 2 Spieler: 6-5.



- ④ Mischt die 24 Aufträge verdeckt, gibt jedem einen Auftrag auf die Hand und legt 2 plus Spieleranzahl offen neben dem Stapel bereit. Bei 3 Spielern legt ihr also 5 Aufträge aus.
- ⑤ Jeder Spieler erhält die 3 Geld- und 3 Siegelkarten sowie 2 Schiffskarten einer Farbe. Stapelt die Siegelkarten so vor euch in euren Spielbereich, dass die Karte mit 0 Siegeln (*keine Zahl*) oben liegt. Stapelt die Geldkarten so, dass die Geldkarte mit der 25 oben liegt und darunter die Kartenhälfte mit den 2 Münzen sichtbar ist (*insgesamt 27 Dukaten*). Die Schiffskarte mit der Geschwindigkeit 2 wird auf die andere Schiffskarte gelegt.
- ⑥ Im ersten Spiel: Legt die Bonuskarten 8 Kontore (I) und 5-Städte-Route (II) aus. In weiteren Partien: Mischt die 6 Bonuskarten und deckt 2 zufällige davon auf. Gebt jedem Spieler eine der übrigen Bonuskarten als Spielhilfe.

Hinweise: Ist die Bonuskarte „Warenvielfalt“ im Spiel, wird diese erst am Ende des Spiels ausgewertet. Für andere Bonuskarten gilt: Alle von euch, die die jeweilige Voraussetzung innerhalb einer Runde erstmals erfüllen, erhalten die höhere angegebene Siegelanzahl. Haben es mehrere in einer Runde geschafft, kommt die Bonuskarte am Ende der Runde (der Startspieler ist an der Reihe) aus dem Spiel.

Hat es nur einer von euch geschafft, bleibt die Bonuskarte im Spiel, aber der Bonus verringert sich auf die kleinere Siegelanzahl. Sobald einer oder mehrere von euch den kleineren Bonus in einer Runde erhalten haben, kommt die Bonuskarte am Ende der Runde (der Startspieler ist an der Reihe) aus dem Spiel.

- ⑦ Jeder von euch erhält eine zufällige Karrierekarte und legt diese offen vor sich aus. Legt eure Spielhilfe so von unten auf eure Karrierekarte, dass die unterste Stufe noch sichtbar ist.

Hinweis: Im ersten Spiel empfehlen wir, dass ihr eure Karrierekarte auf der Vorderseite (beiger Rand) verwendet. Wenn ihr das Spiel bereits kennt, darf jeder wählen, ob er mit der Vorder- oder Rückseite (silberner Rand) spielen möchte.



Alle übrigen Karten (Kontore, Karrierekarten, Geld, Siegel, Schiffe, etc.) werden nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.

Einführungsrunden

Der Spieler, dessen Karrierekarte die kleinste Nummer zeigt, ist Startspieler. Der **rechte** Nachbar des Startspielers wählt ein Kontor oder einen Auftrag aus der Auslage und legt die Karte vor sich aus. Dann wählt jeder fortlaufend **gegen den Uhrzeigersinn** reihum ein Kontor oder einen Auftrag, bis jeder Spieler 2 Kontore und 1 Auftrag vor sich liegen hat (zusätzlich zum Auftrag auf der Hand).

Hinweise: Es ist sinnvoll, zwei benachbarte Kontore zu wählen. Du darfst in jeder Stadt nur ein Kontor haben, d.h. du darfst kein Kontor in einer Stadt nehmen, in der du schon ein Kontor hast!

Statt eines offenen Auftrags darfst du auch die oberste Karte vom Stapel ziehen. Du musst einen verdeckt gezogenen Auftrag den anderen Spielern nicht zeigen.

Aufträge werden erst wieder ergänzt, wenn die Einführungsrunde beendet ist.

Am Ende dieser Phase hat jeder Spieler 2 Kontore und 2 Aufträge. Jeder bezahlt die Kosten für seine Karten. Dann nimmt ihr die Karten auf die Hand.

Füllt die offenen Aufträge vom Stapel auf, bis 4 ausliegen.

Beispiel: Volker hat Kontore für 7 und 4 Dukaten, sowie 2 Aufträge. Er bezahlt insgesamt 23 Dukaten und startet das Spiel mit einem Vermögen von 4 Dukaten. Er besitzt zu Beginn kein Siegel.



Spielablauf

Jetzt beginnt der Startspieler das eigentliche Spiel mit seinem ersten Spielzug. Anschließend führt ihr im Uhrzeigersinn immer einen Spielzug durch, bis das Spielende eintritt. Ihr habt alle gleich viele Züge im gesamten Spiel (*pro Runde ist jeder einmal am Zug*).

Ein Spielzug umfasst 4 Phasen, die in folgender Reihenfolge ausgeführt werden:

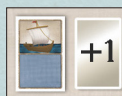
- Phase 1: Route auslegen
- Phase 2: Ausgelegte Route werten
- Phase 3: Kauf von Kontor / Schiffsstufe / Auftrag
- Phase 4: Siegel gemäß Karrierefortschritt erhalten

Einmal während deines gesamten Zugs darfst du **ein** beliebiges, nicht verdecktes Privileg auf deiner Karrierekarte nutzen.

Phase 1: Route auslegen

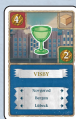
Lege von deinem Schiff ausgehend eine Route von Kontoren aus, die du mit deinem Schiff besuchst und in denen du Aktionen durchführen kannst. Wie viele Kontore du maximal auslegen kannst, richtet sich nach der Geschwindigkeit deines Schiffs. Zu Beginn kannst du somit nur 2 Kontore regulär auslegen.

Hinweis: Mit dem Privileg „Geschwindigkeit +1“ kannst du ein zusätzliches Kontor auslegen.



Du darfst Kontore nur so aneinanderlegen, dass eine durchgehende Route benachbarter Städte entsteht. Du kannst also nicht das Kontor „London“ neben das Kontor „Danzig“ legen, weil London nur Seewege nach Bergen und Antwerpen hat. Alle Städte bis auf Visby und Lübeck haben nur 2 Nachbarstädte; Visby und Lübeck sind zusätzlich untereinander verbunden.

Beispiel: Heike hat ein Schiff mit Geschwindigkeit 2, nutzt das Privileg „Geschwindigkeit +1“ und legt Lübeck, Visby und Novgorod aus.



Wenn du eine Stadt anfahren möchtest, von der du noch kein Kontor hast, nimmst du das Basiskontor aus der Tischmitte und legst es in deine Route. Dafür musst du allerdings in Phase 2 eine **Hafengebühr** bezahlen!

Beachte: Wenn du in einer Stadt sowohl das Kontor als auch die Manufaktur nutzen möchtest, musst du ein beliebiges Kontor von deiner Hand mit der Rückseite nach oben als Platzhalter für die Manufaktur rechts neben dem ursprünglichen Kontor der Stadt in deiner Route auslegen. Dieses Kontor zählt für die Reichweite (Geschwindigkeit) deines Schiffs mit, so dass du eine Stadt weniger anfahren kannst.

Besonderheiten ergeben sich, wenn du eine Ware in deinem Schiff eingelagert hast (siehe dazu Phase 2d weiter unten).



Bonuskarte „5-Städte-Route“

Falls die Bonuskarte „5-Städte-Route“ ausliegt: Hast du erstmals eine Route von Kontoren in 5 verschiedenen Städten ausgelegt, bekommst du den entsprechenden Bonus. Du kannst diesen Bonus höchstens einmal pro Spiel erhalten.

Phase 2: Ausgelegte Route werten

Du kannst jedes Kontor auf deiner Route nur für eine der folgenden Aktionen nutzen. Die Entscheidung, welche Aktionen du in welcher Reihenfolge ausführst, ist dir überlassen.

a) Luxusgüter herstellen

Für Luxusgüter erhältst du Siegel und Dukaten. Dazu legst du die Manufaktur aus der Stadt deines Kontors auf das Kontor in deiner Route und verbrauchst die auf der Manufaktur angegebene(n) Ware(n) aus deiner Route. Drehe dazu alle Kontorkarten, deren Waren du verbrauchst, auf die Rückseite. Du kannst nur Waren verbrauchen, die in der Route zwischen der Manufaktur und dem Schiff liegen (also links von der Manufaktur).

Hinweis: Du kannst eine Manufaktur nur auf eine Kontorkarte in deiner Route legen, niemals direkt auf den Tisch!

Wenn die Manufaktur die Ware des Kontors in derselben Stadt verarbeiten kann, darfst du die Ware sofort für das Herstellen des Luxusguts verbrauchen.

Du nimmst dir dann die Anzahl der Siegel, die neben den verbrauchten Waren abgebildet ist.

Beispiel 1: Du verbrauchst ein Pelz, um Kleidung herzustellen und erhältst dafür 1 Siegel.



Beispiel 2: Du verbrauchst Getreide, Fisch und Salz für die Herstellung von Proviant und erhältst dafür 4 Siegel.



Zusätzlich erhältst du für die Herstellung so viele **Dukaten**, wie du Siegel erhalten hast.



Die Manufaktur bleibt bis zum Ende der Phase auf dem Kontor liegen, anschließend wird sie wieder neben dem entsprechenden Basiskontor ausgelegt.

Beispiel: In Novgorod befindet sich die Manufaktur, mit der aus einem Salz ein Proviant hergestellt werden kann. Heike verbraucht das Salz ■ aus Lübeck (dreht die Karte auf die Rückseite) und stellt einmal Proviant ■ her, für den sie sofort 1 Siegel erhält. Zudem erhält sie 1 Dukaten.



Den ursprünglichen Pelz in Novgorod kann sie nicht mehr nutzen, weil dieser durch die Manufaktur abgedeckt ist. Das Glas ■ in Visby ist noch nutzbar.



Bonuskarte „Luxushändler“

Falls die Bonuskarte „Luxushändler“ ausliegt: Du bekommst den entsprechenden Bonus, wenn du erstmals ein Luxusgut aus mindestens 2 Waren herstellst. Du kannst diesen Bonus höchstens einmal pro Spiel erhalten.

b) Auftrag erfüllen

Du kannst Aufträge aus der Hand erfüllen. Bei jedem Auftrag kannst du entweder die obere Zeile oder die untere Zeile oder beide Zeilen erfüllen (*dann aber zuerst die obere und anschließend die untere*).

Um einen Auftrag mit **Waren** zu erfüllen, drehe die Kontore mit den darauf abgebildeten Waren aus deiner Route auf die Rückseite. Die Waren sind damit verbraucht. Du musst die Waren innerhalb einer Zeile nicht in der angegebenen Reihenfolge einsammeln, du musst sie nur im selben Spielzug verbrauchen.

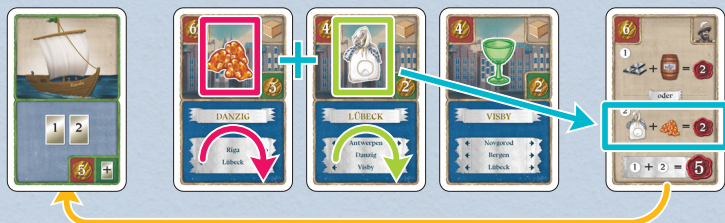
Um einen Auftrag mit **Luxusgütern** zu erfüllen, musst du ein passendes Luxusgut in einer Manufaktur herstellen. Du erhältst dann keine Siegel und keine Dukaten aus der Manufaktur (*sondern stattdessen den Ertrag des Auftrags*).

Erfüllst du beide Zeilen im selben Zug, erhältst du 5 Siegel und legst den Auftrag unter deine Schiffskarten.

Erfüllst du (*nur*) die obere Zeile, erhältst du 2 Siegel. Du kannst den Auftrag dann unter dein Schiff legen oder links neben dein Schiff, um in einem späteren Spielzug auch den unteren Teil des Auftrags noch zu erfüllen. Dann erhältst du nochmals 2 Siegel und legst den Auftrag unter dein Schiff. Du kannst mehrere teilweise erfüllte Aufträge links von deinem Schiff ausliegen haben.

Kannst du auf deiner Route nur den unteren Teil des Auftrags erfüllen, erhältst du ebenfalls 2 Siegel, musst aber den Auftrag auf jeden Fall unter dein Schiff legen. Du kannst den oberen Teil nicht später noch nachträglich erfüllen.

Beispiel 1: Heike hat in Danzig Bernstein ■ geladen und in Lübeck Salz ■. Sie erfüllt damit den unteren Teil des Auftrags ■ für 2 Siegel und legt ihn unters Schiff ■.



Beispiel 2: Volker hat in Danzig Bernstein ■ mitgenommen und verbraucht es in Lübeck, um Schmuck ■ herzustellen. Dafür erhält er 2 Siegel ■. Er legt den Auftrag „Schmuck + Kleidung“, der erst zur Hälfte erfüllt ist, links neben seinem Schiff aus ■.

Er kann in einem späteren Spielzug eine Kleidung herstellen, um dafür weitere 2 Siegel zu erhalten.



Bonuskarte „3 Aufträge“

Falls die Bonuskarte „3 Aufträge“ ausliegt: Du bekommst den entsprechenden Bonus, wenn du als Erster 3 Aufträge erfüllt hast. Es reicht aus, wenn du nur eine Hälfte erfüllt hast, aber du musst die Karte unter dein Schiff legen. Aufträge neben dem Schiff gelten nicht als erfüllt.

c) Eine Karrierestufe aufsteigen

Du verbrauchst die angegebene Anzahl Waren oder stellst die geforderte Anzahl Luxusgüter her oder gibst die gezeigte Geldmenge ab, um die nächste Stufe deiner Karrierekarte (*die unterste freie*) zu erreichen.



3 verschiedene Waren



2 verschiedene Luxusgüter



15 Dukaten



2 verschiedene Waren +
2 verschiedene Luxusgüter

Schiebe dann die Spielhilfe so weit nach oben, dass die erreichte Stufe abgedeckt ist. Du darfst mehrere Stufen in einem Spielzug aufsteigen, wenn du die entsprechenden Waren, Luxusgüter bzw. Dukaten zur Verfügung hast. Wenn du Waren oder Luxusgüter für deine Karriere verwendest, erhältst du keine Siegel für Aufträge oder aus den Manufakturen. Du kannst eine Ware oder ein Luxusgut immer nur ein einziges Mal pro Zug verbrauchen.

Hinweis: Mit einer Stufe verdeckst du auch immer ein Privileg, das dir ab **sofort** nicht mehr zur Verfügung steht. Allerdings bekommst du am Ende jeder Runde zusätzliche Siegel für die unterste Stufe, die noch frei ist. Zudem musst du die Stufen mit dem „X“ erledigen, um am Spielende in die Wertung zu kommen.



Bonuskarte „Karriere“

Falls die Bonuskarte „Karriere“ ausliegt: Du bekommst den entsprechenden Bonus, wenn du als Erster die Karrierestufe erreichst, die 3 Siegel pro Runde einbringt.

d) Eine Ware im Schiff lagern

Du kannst eine noch verfügbare Ware (*nicht umgedrehte Kontorkarte*) aus deiner Route lagern und hast diese so für die nächste Runde zur Verfügung. Eingelagerte Waren bringen keine Einnahmen. Schiebe die Karte so unter deine Schiffskarte, dass nur noch die Ware, nicht aber das Einnahmen-Symbol sichtbar ist.

Wichtig: Du darfst weder Luxusgüter noch Waren von einem Basiskontor einlagern. Du kannst **nur eine einzige Ware im Schiff lagern**. Wenn du bereits eine Ware gelagert hast und eine andere Ware lagern willst, musst du die gelagerte Ware aus dem Schiff entfernen, ohne dass du dafür etwas erhältst.

Im nächsten Zug steht dir die eingelagerte Ware für die Herstellung von Luxusgütern oder zur Erfüllung von Aufträgen zusätzlich zu den Waren von den Kontorkarten deiner ausgelegten Route zur Verfügung.

Wenn du im nächsten Zug durch die Stadt mit dem Kontor deiner eingelagerten Ware fahren möchtest, legst Du das entsprechende Basiskontor aus der allgemeinen Auslage vorübergehend in das Lager deines Schiffs und platzierst dein Kontor in der Route. Nachdem du die Route ausgewertet hast, legst du das Basiskontor zurück in die allgemeine Auslage. Du bezahlst **keine** Hafengebühr.

Beispiel: Volker ist auf seiner 4 Kontore umfassenden Route in Visby gestartet und verbraucht das dort aufgenommene Glas ■ in Bergen für Schmuck. Den eingelagerten Pelz ■ aus der letzten Route verbraucht er in London zur Herstellung von Kleidung. Er hat den Auftrag für Luxusgüter „Schmuck + Kleidung“ damit in einem Spielzug erfüllt ■ und erhält 5 Siegel.



In Antwerpen hat er noch keine Aktion durchgeführt. Er könnte damit eine Ladung Stoffe ■ einlagern (oder für Einkommen nutzen). Da er zuletzt in Antwerpen ankommt, kann er die dortigen Stoffe nicht für die Fertigung in London verwenden.

e) Einkommen erzielen

Kontore, deren Einkommen sichtbar ist (weder abgedeckt noch auf die Rückseite gedreht noch eingelagert), kannst du zur Erzielung von Einkommen nutzen. Nimm dir den aufgedruckten Geldbetrag und drehe das Kontor auf die Rückseite. Die Ware darauf kannst du nun nicht mehr verbrauchen oder einlagern.

Hinweis: Mit dem Privileg „zusätzliche Einnahmen“ erhältst du 2 Dukaten zusätzlich, egal wie viele Kontore du für Einkommen nutzt (auch bei keinem).



Ende der Phase

Am Ende dieser Phase legst du **alle Manufakturen und Basiskontore zurück** zu ihren jeweiligen Städten. Für jedes Basiskontor in deiner Route, das du zurücklegst, musst du die im roten Feld gezeigte **Hafengebühr** zahlen. Außerdem nimmst du alle Kontore (die nicht eingelagert sind) wieder auf die Hand.

Hinweis: Lege die Manufakturen einzeln zurück. So kannst du immer nachvollziehen, von welchem Kontor aus deiner Auslage du sie genommen hast. Du musst die Manufaktur immer zu dem Basiskontor der Stadt zurücklegen, von der du es genommen hast.

Phase 3: Kauf von Kontor / Schiffsstufe / Auftrag

In dieser Phase darfst du maximal 1 neues Kontor **oder** 1 Schiffsstufe **oder** 1 Auftrag kaufen. Du kannst nur etwas kaufen, wenn du genügend Geld hast. Es gibt keinen Kredit. Es ist erlaubt, nichts zu kaufen.

a) Ein Kontor kaufen

Nimm dir das oberste Kontor aus einer Stadt, in der du noch kein Kontor besitzt und bezahle den aufgedruckten Preis. Das Kontor nimmst du auf die Hand.



Bonuskarte „8 Kontore“

Falls die Bonuskarte „8 Kontore“ ausliegt: Du bekommst den entsprechenden Bonus, wenn du jetzt 8 Kontore (also aus jeder Stadt eines) hast.

b) Eine Stufe beim Schiff aufsteigen

Bezahle den unten auf deiner Schiffskarte angegebenen Preis und erhöhe die Geschwindigkeit deines Schiffs um eine Stufe. Dazu drehst du die Karte zunächst auf die Rückseite und bezahlst 5 Dukaten. Später tauschst du für 10 Dukaten die Karte „Geschwindigkeit 3“ mit der Karte „Geschwindigkeit 4“ aus. Diese drehst du für 15 Dukaten um, wenn du die Geschwindigkeit 5 erwirbst.

c) Einen neuen Auftrag erwerben

Bezahle 6 Dukaten und nimm dir einen beliebigen, offen ausliegenden Auftrag oder ziehe den obersten vom Stapel. Nimm den Auftrag auf die Hand. Einen vom Stapel gezogenen Auftrag musst du den anderen Spielern nicht zeigen.

Ergänze gegebenenfalls die offene Auslage wieder auf 4 Karten.


Wichtig: Du darfst **nie mehr als 3 Aufträge in Bearbeitung** haben. Dazu zählen die links von deinem Schiff liegenden Aufträge und alle Aufträge in deiner Hand.

Hinweis: Mit dem Privileg „Auftrag -3 Dukaten“ darfst du einen weiteren Auftrag **zusätzlich** zu oder **anstatt** einem regulären Kauf von Kontor / Schiffsstufe / Auftrag für 3 Dukaten weniger kaufen.



Phase 4: Siegel erhalten

Abschließend nimmst du dir so viele Siegel, wie es dem Fortschritt auf deiner Karrierekarte entspricht (sofern du ausreichend weit aufgestiegen bist).

Beispiel: Volker hat die Stufe erreicht, die ihm am Ende jedes Spielzugs 2 Siegel  einbringt. Er nimmt sich jetzt 2 Siegel.



Hinweis: Wenn du noch kein Privileg in diesem Spielzug genutzt hast und dir das Privileg „1 Siegel“ zur Verfügung steht, erhältst du jetzt ein zusätzliches Siegel.



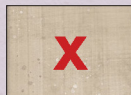
Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielende und Sieger

Wenn am Ende einer Runde ein Spieler **30 Siegel oder mehr** besitzt oder die oberste Stufe seiner Karrierekarte erreicht hat, spielen anschließend noch alle Spieler eine letzte Runde.

Nach dieser abschließenden Runde ermitteln alle Spiele ihr Endergebnis.

Wichtig: Spieler, die in der untersten Stufe ihrer Karrierekarte ein rotes „X“ haben, werden nicht gewertet, sondern haben das Spiel in jedem Fall **verloren!**



Bonuskarte „Warenvielfalt“

Falls die Bonuskarte „Warenvielfalt“ ausliegt: Ermittle die Anzahl verschiedener Waren und Luxusgüter auf deinen erfüllten Aufträgen – unabhängig davon, ob du beide Zeilen im Spiel tatsächlich auch erfüllt hast. Lies auf der Bonuskarte ab, wie viele zusätzliche Siegel du dafür erhältst.

Der Spieler, der jetzt die meisten Siegel besitzt, gewinnt.

Bei Gleichstand ist der Spieler mit mehr Bargeld besser. Ist auch dieses gleich, ist der Spieler besser platziert, der die höhere Stufe bei seiner Karrierekarte erreicht hat, dann der Spieler mit mehr Kontoren. Sollte immer noch ein Gleichstand herrschen, ist davon der Spieler besser platziert, der zuletzt am Zug war.

Expertenspiel

Sobald ihr Novgorod einige Male gespielt habt, empfehlen wir, das Expertenspiel auszuprobieren. Ihr könnt beide Teile einzeln oder zusammen hinzufügen.

A) Kaufmann und Pirat

Spielvorbereitung

Nachdem ihr in der Spielvorbereitung die Kontore auf die Basiskontore gelegt habt (Schritt ③), platziert ihr den Kaufmann und den Pirat. Legt gemeinsam fest, welche Seite ihr jeweils verwenden wollt.

Der Kaufmann startet in Novgorod, der Pirat in Antwerpen. (Ihr könnt auch auslösen, wo die beiden Karten platziert werden.)

Spielablauf

Für die Städte, in denen die Karten liegen, gelten zusätzliche Regeln abhängig von der sichtbaren Seite:

Kaufmann – Vorderseite



Wenn du in der Stadt mit dem Kaufmann Einnahmen durch Waren oder durch Herstellung von einem Luxusgut für Siegel und Dukaten erzielst, erhältst du zusätzlich 3 Dukaten.

Bewege den Kaufmann am Ende der Phase 2 deines Zugs so viele Städte im Uhrzeigersinn weiter, wie es der Geschwindigkeit deines Schiffes entspricht.

Hinweis: Wenn du Kontor oder Manufaktur zur Erfüllung eines Auftrags oder für die Karrierekarte nutzt, wird der Kaufmann nicht beachtet.

Kaufmann – Rückseite



Wenn du in der Stadt mit dem Kaufmann eine Luxusware für Siegel herstellst, erhältst du 1 Siegel zusätzlich. Es ist nicht relevant, wie viele Waren du einsetzt. Die Dukaten erhältst du wie üblich.

Versetze am Ende der Phase 2 den Kaufmann im Uhrzeigersinn um so viele Städte, wie es der Geschwindigkeit deines Schiffes entspricht.

Hinweis: Der Kaufmann wird ignoriert, wenn du die Luxusware zur Erfüllung eines Auftrags oder für die Karrierekarte verwendest.

Pirat – Vorderseite



Wenn du die Stadt mit dem Pirat in deiner Route hast, verringert sich die Geschwindigkeit deines Schiffes um 1. Du darfst die Stadt nicht nutzen, wenn deine Route dadurch länger als die (*reduzierte*) Geschwindigkeit deines Schiffes wäre.

Du kannst jederzeit in deinem Zug den Piraten in eine beliebige Stadt versetzen. Dafür musst du eventuell etwas bezahlen: Hast du derzeit (*alleine oder mit anderen*) die meisten Siegel, musst du 6 Dukaten dafür bezahlen. Hast du die zweitmeisten Siegel, kostet es dich 3 Dukaten. Hast du weniger Siegel, ist das Versetzen für dich kostenlos.

Pirat – Rückseite



Die Stadt mit dem Piraten kann nicht genutzt werden. Sie wird vollständig ignoriert. Wenn der Pirat also beispielsweise in Antwerpen liegt, gelten damit London und Lübeck als benachbart.

Du kannst mit dem Privileg „?“ den Pirat zu Beginn oder am Ende deines Zugs in eine beliebige Stadt versetzen.

B) Spezialaufträge

Spielvorbereitung

Ordnet die 4 Spezialaufträge so, dass der Kartenteil ① bei allen Karten oben zu sehen ist. Mischt dann die Karten, ohne deren Ausrichtung zu ändern.

Nun legt ihr die Karten wie folgt aus (*siehe Beispiel rechts*):

- ① Legt die obersten beiden Karten so überlappend aus, dass jeweils der Kartenteil ① oben zu sehen ist.
- ② Dreht die nächste Karte um 180 Grad, so dass der Kartenteil ② oben zu sehen ist und legt sie nach unten versetzt auf die beiden anderen Karten.
- ③ Die letzte Karte legt ihr mit dem Kartenteil ③ sichtbar nach unten versetzt auf die anderen Karten.
- ④ Platziert eine verdeckt gezogene, reguläre Auftragskarte so darauf, dass die untere Teil der letzten Spezialauftragskarte abgedeckt wird.



Spezialaufträge können nicht gekauft werden, sondern liegen für alle verfügbar offen aus. Es kann stets nur der sichtbare Teil erfüllt werden.

Spielablauf

In Phase 2 deines Spielzugs kannst du wie üblich Aufträge von der Hand erfüllen. Außerdem kannst du die Spezialaufträge erfüllen. Wähle dazu eines der offenen Kartenteile und bezahle die angegebenen Dukaten.

Wenn du nicht den obersten Spezialauftrag erfüllst, musst du für jeden übersprungenen Auftrag 1 Dukaten zusätzlich bezahlen.

Hinweis: Das Privileg „Auftrag -3“ verringert die Kosten um 3 Dukaten, aber nicht auf weniger als null.

Dann verbrauche die angegebenen Waren und/oder stelle das abgebildete Luxusgut her. Bei den Luxusgütern mit zwei abgebildeten Kisten musst du mindestens zwei Waren zu diesem Luxusgut verarbeiten.

Nimm dir die auf dem Spezialauftrag angegebene Anzahl Siegel und lege einen verdeckten regulären Auftrag unter dein Schiff. So weißt du immer, wie viele Aufträge (*reguläre und Spezialaufträge*) du insgesamt erfüllt hast.

Danach legst du den erfüllten Spezialauftrag an die unterste Position der Reihe, wobei du die Karte so neu anordnest, dass nun der Kartenteil mit dem nächsten Buchstaben im Alphabet sichtbar wird. Vom Kartenteil ⑩ wechselst du zurück zum Kartenteil ⑨.

Beispiel: Du bezahlst 6 (1+1+4) Dukaten, um den dritten Auftrag ■ zu erfüllen. Dafür verbrauchst du Bernstein und Glas, um Schmuck herzustellen.

Nimm dir 5 Siegel und lege den Spezialauftrag umgedreht mit dem Kartenteil ⑩ sichtbar unterhalb des Auftrags für Schmuck und Tuch neu aus.

(Für den obersten Auftrag „Pelz + Fisch“ ■ hättest du nur 1 Dukaten bezahlen müssen und 2 Siegel erhalten.)

Für den untersten Auftrag „Schmuck + Tuch“ ■ hättest du insgesamt 1+1+1+3=6 Dukaten bezahlen müssen und dafür 4 Siegel erhalten.)



Wenn du mehrere Spezialaufträge im selben Spielzug erfüllen möchtest, musst du zuerst alle Kosten bezahlen (gegebenenfalls mit dem Privileg einmalig reduziert um 3 Dukaten). Erst am Ende der Aktion verschiebst du die erfüllten Spezialauftragskarten, beginnend mit der am weitesten oben liegenden Karte.



Hinweis: Wenn ihr mit der Bonuskarte „Warenvielfalt“ spielt, werden die Waren auf verdeckt gezogenen Aufträgen in der Schlusswertung ebenfalls berücksichtigt. Ihr dürft jederzeit eure erfüllten Aufträge ansehen.

Spieleschmiede

Jessica Teipel, Oliver Sander, Susanne Gemmer, Christina Bohr, Cynthia Kempe-Schönfeld, Daniel De Olano, Marcus Stammwitz, Thomas Isermann, Jacob Liebeck, Frauke und Achim Gregorius, Peter Wannemacher, Alexander Liers, André Pape & Kerstin Hardt, Björn Jürgensen, Kwasi1977, Bernd Roling, Frank Pukrop, Christian Stür, Detlef Doelling, Jens Auberg, Thomas Tegelhuetter, Markus Böttcher, Alexander Glaus, Till Caspari, Laszlo Molnar, Hendrik Meiß, Michael Protzek, Helga Duffner, Kai Singenstreu, Frank Ziegler, Roland Roa-Romero, Michael Grytz, Thomas Wimmer, Gregor Auracher, Dirk Schweier, Stephan Großmann.

Impressum

Autor: Stefan Risthaus
Grafik: Fiore GmbH

Spielregellayout: Stefan Malz
Art.-Nr.: OST-NO-01

Der Autor dankt seiner Frau Heike und allen Testspielern und Regellesern, insbesondere Volker Wichert, Robert Rudolph, Sven Fritzsche, Thorsten Walter, Christian Heider, Tim Kühne, André und Nicole Müller.

Copyright © 2020 OSTIA-Spiele
Heike Risthaus, Elsterweg 45, 38446 Wolfsburg
www.ostia-spiele.de



OSTIA

SPIELE