

Hermagor *Überblick Rundenablauf*

ohne Spielvorbereitung (siehe hierzu Originalspielregel)

1. Öffentlicher Markt

1. Markt aufbauen und Aktionsplättchen aufdecken

Freie Plätze am Markt auffüllen: bei 2 oder 3 Spielern die mittleren 3 Reihen,

bei 4 Spielern die unteren 4 Reihen, bei 5 Spielern alle 5 Reihen mit Plättchen füllen.

Ein Aktionsplättchen aufdecken, welches die Anzahl der Aktionen (für die Phase 3 *Verkauf an die Dörfer*) angibt, jeder Spieler erhält so viele Handelsposten wie die Zahl auf dem aufgedeckten Aktionsplättchen angibt.

2. Marktbesuch: Einkäufer einsetzen und zahlen

reihum immer einen Einkäufer in die Gassen setzen und Kosten wie aufgedruckt bezahlen,

Einkäufer direkt auf ein Plättchen setzen kosten 2 Geld; man kann auch passen (kostenlos).

2. Reisevorbereitungen

1. Marktgassen werten (Einnahmen)

Marktgassen für alle Spieler werten (horizontal und vertikal):

1 Einkäufer in einer Gasse ergibt 1 Geld, 2 Einkäufer in einer Gasse ergeben 3 Geld,

3 Einkäufer in einer Gasse ergeben 6 Geld, 4 Einkäufer in einer Gasse ergeben 10 Geld.

2. Produkte erwerben

Jedes Plättchen wird einzeln gewertet und ohne weitere Kosten an den Spieler gegeben, der

1. die relative Mehrheit an Einkäufern auf und um dieses Plättchen besitzt,

2. bei Gleichstand gewinnt der Einkäufer, der direkt auf dem Plättchen steht,

3. wenn keiner auf dem Plättchen steht, gewinnt der Spieler, der weniger Einkäufer in den Ecken hat

4. wenn immer noch Gleichstand, dann bleibt das Plättchen für die nächste Runde liegen

Wenn ein Pfeil auf dem Plättchen abgebildet ist, kann der Spieler den Preis der entsprechenden Ware auf der Preistabelle einmalig erhöhen (nur sofort beim Erwerb des Plättchens).

3. Trostpflaster

Wenn ein Spieler kein Produktionsplättchen besitzt, zieht er eins aus dem Beutel

(Sonderplättchen zählen hierbei nicht und dürfen auch nicht aus dem Beutel gezogen werden)

4. Startspieler bestimmen

Grundregel: Spieler mit niedrigster Zahl auf einem Produktionsplättchen wird Startspieler

Variante Finanzbeamter: Spieler mit dem wenigsten Geld bestimmt, wer Startspieler wird.

3. Verkauf an die Dörfer

Reihum führt jeder Spieler immer eine der folgenden vier Aktionen aus:

1. bewegen und verkaufen

Bewegung nur zu einem Dorf, wo der Spieler noch keinen eigenen Handelsposten besitzt.

Bewegung muss **vor** dem Verkaufen erfolgen und Kosten aller Straßen müssen bezahlt werden.

Spieler muss ein zum Dorf passendes Produktplättchen besitzen und erhält aktuellen Produktwert von der Bank.

Spieler errichtet einen Handelsposten. Andere Spieler mit Handelsposten in dem Dorf erhalten 1 Geld von der Bank.

2. nur verkaufen

Nur möglich, wenn Spieler in einem Dorf steht, wo er noch keinen eigenen Handelsposten besitzt.

Spieler muss ein zum Dorf passendes Produktplättchen besitzen und erhält aktuellen Produktwert von der Bank.

Spieler errichtet einen Handelsposten. Andere Spieler mit Handelsposten in dem Dorf erhalten 1 Geld von der Bank.

3. nur bewegen

Bewegung nur zu einem Dorf, wo der Spieler noch keinen eigenen Handelsposten besitzt.

Spieler zahlt nur die Hälfte (abgerundet) der Reisekosten. Spieler gibt einen ungenutzten Handelsposten ab.

4. passen

Spieler gibt einen ungenutzten Handelsposten ab und bleibt stehen.

vollständige Gebiete werten

Wird ein Gebiet durch Handelsposten eines Spielers komplett umschlossen,

baut der Spieler ein Produktionsgebäude auf einen freien Platz der Preistafel (passend zur Warensorte des Gebiets).

Der Spieler erhält von der Bank den aufgedruckten Geldbetrag (5 bis 0). Bei Gebieten mit Adelszeichen wird die

Leiste mit dem „H“ bebaut (von links nach rechts) und entsprechend Geld von der Bank ausgezahlt.

4. Produktplättchen abgeben

Wenn alle Handelsposten abgegeben oder gebaut wurden, endet die Runde;

die Spieler geben alle Produktplättchen wieder ab, egal ob sie genutzt wurden oder nicht.

5. Letzte Runde / Schlußwertung

Wenn alle Aktionsplättchen aufgedeckt wurden, endet das Spiel. Es wird noch Geld von der Bank ausgezahlt für:

1. Produktionsgebäude je nach roter Zahl auf der Preistafel (pro Warensorte bekommt ein Spieler nur einmal Geld).

2. Präsenz in den Herzogtümern (unterteilt durch die Flüsse): niedrigste Anzahl Handelsposten x 3 (bei 5 Spielern x 4)

3. Hauptstraße: für die meisten Handelsposten auf der Handelsstraße +5 Geld, für die wenigsten Handelsposten -5 Geld.

Es gewinnt: Der Spieler mit dem meisten Geld. Bei Gleichstand gewinnt unter den reichsten Spielern derjenige mit den meisten Produktionsgebäuden, und wenn weiterhin Gleichstand herrscht, derjenige, der zusätzlich das am weitesten links stehende Gebäude auf der Adelsleiste „H“ besitzt.