



TAL DER KAUFLEUTE

Die Gilde der außergewöhnlichen Händler

für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren • 20 - 40 Minuten

Es ist die Zeit der großen Entdeckungen. Neue und erstaunliche Güter gelangen in die Hände der erfolgreichsten Kaufleute. Und wenn es einen Ort gibt, den diese Händler lieben, dann ist das die Stadt Dale.

In Dale gibt es eine außergewöhnliche Gilde, gegründet von den wichtigsten Kaufleuten. Mitglied in dieser Gilde zu werden ist eine große Herausforderung, denn nur der Gewinner des jährlichen Handelswettbewerbs wird in die Gilde geladen.

Angesehene Händler aus der ganzen Welt haben sich in der Stadt versammelt, um an besagtem Wettbewerb teilzunehmen. Jeder von ihnen kennt nur ein Ziel – als Gewinner des Wettbewerbs gefeiert und Mitglied in der ehrenwerten Gilde zu werden.

Ziel

Die Spieler übernehmen die Rolle von Kaufleuten verschiedener Tiervölker, tauschen Waren und verwalten ihre Vorräte. Der Spieler, welcher zuerst seinen **imposanten Marktstand** fertigstellt, ist der Gewinner des Spiels und erhält Zutritt zur Gilde.



SNOWDALE
DESIGN

Spielmaterial

- 110 Karten
 - 6 Kartensätze mit je 15 Tiervolkkarten (*Bissige Arakangas, Feilschende Riesenpandas, Diebische Waschbären, Hortende Flughörnchen, Erfolgsverwöhnte Ozelots, Wandelbare Jemenchamäleons*)
 - 20 Schrottkarten
- Markttafel
- Ein Ozelot-Würfel mit den Werten: 0, 1, 1, 2, 2, und 3 

Danksagung

Autor, Spielentwickler, Designer, Illustrator, Grafiker: **Sami Laakso**

Helfender Entwickler: **Seppo Kuukasjärvi**

Erschaffung der Dale of Merchants Welt: **Jason Ahokas, Tälvikki Eskelinen**

Testspieler: **Eero Kesälä, Sami Soisalo, Laura Kesälä, Esa Salminen**

Korrekturleser: **Tuomas Tervonen, Topher Wong**

Deutsche Übersetzung: **Board Game Circus** (boardgamecircus.com)

Übersetzer: **Daniel Theuerkauf, Thorsten Stelling** (Korrekturleser)

Vielen Dank allen **749 Kickstarter-Unterstützern**, die mir geholfen haben, dieses Spiel zu realisieren! Die Kickstarter Kampagne wurde unterstützt von **LudiBooster** (ludibooster.com).

Bei Anmerkungen, Fragen oder Vorschlägen schreibt uns bitte auf Englisch an: info@snowdaledesign.fi (snowdaledesign.fi)

© 2015 Snowdale Design

Aufbau der Karten



- 1 Kartenwert, Tiervolk-Symbol und ggf. Symbol für Bonusaktion (+)
- 2 Name der Karte und des Tiervolkes
- 3 Art der Karte
- 4 Karteneffekt und Hintergrundgeschichte
- 5 Symbol der Gilde der außergewöhnlichen Händler (X)

Kartenart

Es gibt drei Arten von Karten. Zwei davon sind *Tiervolkkarten* und die dritte sind Ramschkarten namens *Schrott*.

Technik (Technique)

Technikkarten können als *Technik-Aktion* gespielt werden. Ein Bonussymbol (+) auf der Karte gewährt dem aktiven Spieler eine weitere Aktion.

Passive (Passive)

Passive Tiervolkkarten haben Effekte, die gelten sobald die Karte auf der Hand ist oder für andere Aktionen verwendet wird, sofern nicht anders auf der Karte angegeben. Beim Verwenden der Karte ist diese den Mitspielern zu zeigen.

Ramsch (Rubbish)

Zu Beginn des Spiels haben die Spieler mehrere Ramschkarten, genannt *Schrott*, in ihrem Kartensatz. Unter normalen Umständen kann *Schrott* nur dazu verwendet werden, um neue *Tiervolkkarten* zu kaufen.

Spelaufbau

Es werden so viele Tiervölker gewählt, wie Spieler mitspielen. Dazu kommt ein zusätzlicher Tiervolkkartensatz. Die übrigen Kartensätze kommen zurück in die Schachtel. Die Art des Spiels kann durch die Wahl bestimmter Tiervölker beeinflusst werden, deren Eigenschaften zum Spielstil der Gruppe passen. Beispiel: die *Diebischen Waschbären* erhöhen die Interaktion unter den Spielern, während die *Erfolgsverwöhnten Ozelots* zum totalen Chaos führen. Eine Beschreibung aller Tiervölker befindet sich auf der letzten Seite der Spielanleitung.

Das Spiel beginnt der Spieler, welcher heute zuerst aufgewacht ist. Werden mehrere Spiele hintereinander gespielt, sollte einer der Verlierer der nächste Startspieler werden.

*Es scheint, als würden die Frühaufsteher die besten Angebote des Marktes ergattern.
Ich frage mich, warum das so ist.*



- 1 Jeder Spieler erhält für seinen Kartensatz eine Karte mit Kartenwert 1 von jedem der gewählten **Tiervolkkartensätze** und so viele Schrottkarten, bis jeder insgesamt **10 Karten** hat. Die Stapel werden gemischt und einer bei jedem Spieler abgelegt. Die übrigen Schrottkarten werden neben den Spielbereich gelegt. Sie bilden den *Schrotthaufen*.
- 2 Die verbliebenen Karten mit Kartenwert 1 werden aus dem Spiel entfernt. Die übrigen Tiervolkkarten werden gemischt und bilden den Stapel mit *Marktkarten*.



Beispiel: Aufbau eines Spiels für 2 Spieler

- 3 Die *Markttafel* wird neben den Stapel mit Marktkarten gelegt. Anschließend werden **5 Marktkarten** aufgedeckt und auf der Markttafel abgelegt. Diese Kartenauslage bildet den Markt.
 - 4 Zu Beginn nimmt jeder Spieler **5 Karten** vom eigenen Kartensatz auf die Hand.
- A Ablagestapel des Spielers
 - B Marktstand des Spielers
 - C Ablagestapel des Marktes

Rundenübersicht

I. Aktionsphase - Der aktive Spieler führt **eine** der vier möglichen Aktionen aus:

- a) Marktbesuch - Eine Karte vom Markt kaufen
- b) Technik-Aktion - Ausspielen einer Technik-Karte
- c) Marktstand ausbauen - Die Auslage des eigenen Marktstandes erweitern
- d) Inventar-Aktion - Beliebig viele Handkarten ablegen

2. Aufräumphase

- 1) Kartenhand auf 5 Karten auffüllen
- 2) Freie Marktfelder auffüllen

1. Aktionsphase - Eine Aktion ausführen

Zu Beginn der Runde wählt der aktive Spieler **eine** der vier möglichen Aktionen. Die übrigen Aktionen können in dieser Runde nicht ausgeführt werden, es sei denn der Spieler erhält eine Bonusaktion.

Verlangt der Kartentext das *Entsorgen einer Karte*, so gelangen diese Karten nicht auf den eigenen Ablagestapel. Schrottkarten werden auf den Schrotthaufen gelegt und Tiervolkkarten auf den Ablagestapel des Marktes.

HINWEIS: Karten werden offen auf alle Ablagestapel gelegt. Die Spieler dürfen die Ablagestapel jederzeit durchsehen, jedoch nicht neu ordnen.

a) Marktbesuch - Eine Karte vom Markt kaufen

Der Spieler erwirbt 1 Karte vom Markt, indem der geforderte Preis mit Handkarten in beliebiger Zusammenstellung bezahlt wird. Beim Kauf neuer Karten entspricht der Bezahlwert der Handkarten der oben links aufgedruckten Zahl. Der Preis der äußerst rechts liegenden Marktkarte entspricht ihrem aufgedrucktem Wert. Die links davon liegenden Karten kosten, wie auf der Marktafel angegeben, jeweils 1 mehr: +1, +2, +3 und +4. Die Karten, mit

denen bezahlt wurde, legen die Spieler auf den **eigenen Ablagestapel** und nehmen die neu erworbene Karte **auf die Hand**.

HINWEIS: Es ist erlaubt, mehr zu bezahlen als gefordert, wenn **mit den gewählten Karten** nicht passend gezahlt werden kann. Dabei muss der überzahlte Betrag jedoch kleiner sein als der Wert jeder einzelnen Karte, mit der gezahlt wird. Beispiel: Eine Karte vom Wert 5 kann mit zwei 4er-Karten überzahlt werden, es ist jedoch nicht erlaubt, weitere Karten hinzuzufügen, wenn z. B. mit einer 5er Karte oder einer 3er- plus 2er-Karte bezahlt wurde.

Die Spieler beginnen den Wettbewerb mit Ramsch und einigen Handelstechniken. Der Schlüssel zum Sieg ist zur rechten Zeit neue Techniken zu erwerben und das Angebot des eigenen Marktstandes zu erweitern.

b) Technik-Aktion - Ausspielen einer Technikkarte

Jede Technikkarte kann als Handelstechnik entsprechend des in der unteren Hälfte aufgedruckten Textes verwendet werden. Der Spieler zeigt die Karte und führt die beschriebene Aktion aus. Die Effekte werden in der aufgedruckten Reihenfolge abgehandelt. **Nachdem alle Effekte abgehandelt wurden**, legt der Spieler die Karte auf seinen Ablagestapel, sofern nicht anders angegeben.

HINWEIS: Können nicht so viele Karten gezogen, genommen oder ausgetauscht werden wie im Kartentext angegeben, so wird der Effekt mit der maximal möglichen Anzahl an Karten ausgeführt.

Jedes Tiervolk handelt auf eigen Weise. Einige sind besonders gut im Sammeln von Waren für ihren Marktstand, andere greifen zu zwicklichtigeren Methoden.



Zeigt die gespielte Karte das Symbol Bonusaktion (+), so darf der Spieler eine weitere Aktion wählen, nachdem die Effekte der Technikkarte abgehandelt wurden. Die Bonusaktion darf nur dann ausgeführt werden, wenn zuvor die Technik der Karte genutzt wurde – nicht wenn die Karte beispielsweise als Zahlungsmittel eingesetzt oder auf den Marktstand gespielt wurde. Es können mehrere aufeinanderfolgende Bonusaktionen ausgeführt werden, solange der Spieler Karten auf der Hand hat. Die zusätzliche Aktion darf beliebig gewählt werden.



*Wer vorausschauend plant, wird schneller fertig.
Zumindest solange man keine zeitraubenden
Angewohnheiten pflegt...*

HINWEIS: Müssen mehrere Karten gleichzeitig abgelegt werden, so wählt der Spieler die Reihenfolge, in der diese auf die entsprechenden Stapel gelegt werden. Die gespielte Technikkarte kommt auf den Ablagestapel, nachdem ihr Effekt abgehandelt wurde.

c) Marktstand ausbauen - Die Auslage des eigenen Marktstandes erweitern

Der *Marktstand* eines Spielers besteht aus 8 Kartenstapeln, aufsteigend nach Kartenwert sortiert. Der Gesamtwert des ersten Stapels muss **exakt** 1 sein, der nächste 2 usw. Karten die einmal zum Marktstand hinzugefügt wurden können zu keinem späteren Zeitpunkt mehr zu einem anderen Zweck ausgespielt werden.

Du fragst Dich, warum kein Ramsch verkauft werden kann. Wir sind hier, um uns einen guten Ruf aufzubauen, nicht um ihn zu ruinieren. Wobei einige Tiervölker das sogar mit etwas Ramsch an ihrem Stand erreichen...



Um einen Stapel zu bilden, legt der Spieler eine beliebige Anzahl Handkarten **eines Tiervolkkartensatzes** so in den Marktstand vor sich, dass alle Kartenwerte sichtbar sind. Es ist nicht möglich, einen unvollständigen Stapel abzulegen und später zu erweitern.



Beispiel: Marktstand mit derzeit 6 Stapeln (Wert 1 - 6)

Einige Karteneffekte führen unter Umständen zu einer Veränderung der Stapelwerte, das stellt kein Problem dar. Wird der nächste Stapel ausgelegt, so muss dieser jedoch wieder den passenden Wert entsprechend seiner Position im Marktstand haben. Sobald ein Stapel fertiggestellt ist, spielt es keine Rolle mehr, welche Werte und Karten darin enthalten sind, er wird als abgeschlossen angesehen.

Liegt ein Verkaufsartikel erst einmal auf dem Marktstand, darf er nicht mehr benutzt werden. Denn die Abnutzung der eigenen Waren ist der sichere Weg, das Bisschen guten Ruf zu verlieren, das man hat.



d) Inventar-Aktion - Beliebige viele Handkarten ablegen

Der Spieler legt eine **beliebige** Anzahl Handkarten auf seinen Ablagestapel.

2. Aufräumphase

Der aktive Spieler räumt auf, nachdem er die gewählte Aktion und eventuelle Bonusaktionen ausgeführt hat.

1) Kartenhand auf 5 Karten auffüllen

Der Spieler zieht Karten von seinem Kartensatz nach bis er 5 in der Hand hält. Für den Fall, dass ein Spieler bereits mehr als 5 Karten auf der Hand hält, müssen diese nicht reduziert werden. Nur der jeweils aktive Spieler zieht Karten nach. Sollte einer der Mitspieler ebenfalls weniger als 5 Karten auf der Hand haben, so zieht dieser erst während der Aufräumphase seines eigenen Zuges nach.

Nach einem freizügigen Besuch Ordnung zu schaffen erfordert Zeit... Natürlich könnte man rücksichtsvoll sein und hinter sich aufräumen, aber wo bleibt da der Spaß?



Ist der eigene Kartensatz aufgebraucht und können keine Karten mehr vom **Spieler oder einem Mitspieler** daraus nachgezogen werden, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Kartensatz verwendet. Sollten der Kartensatz und der Ablagestapel zugleich leer sein wenn neue Karten gezogen werden müssen, muss der Spieler so lange Schrottkarten vom Schrottplatz aufnehmen, bis er 5 Karten auf der Hand hält. Für den seltenen Fall, dass die Schrottkarten dabei ausgehen, werden beliebige andere, nicht verwendete Karten als Ersatz hinzugenommen. Schrottkarten sind die einzigen Karten, die als endlos vorhanden angesehen werden.



Findet sich gar nichts Geeignetes mehr für den Verkauf, so liegt sicher noch irgendwo Ramsch herum.

2) Freie Marktfelder auffüllen

Gibt es freie Felder auf dem Markt, werden alle Karten nach rechts auf das nächste freie Feld verschoben, sofern möglich. Danach werden die freien Felder von rechts nach links vom Stapel mit Marktkarten aufgefüllt, bis wieder 5 Karten offen liegen.

Neue Waren sind garantiert überteuert, hier hilft nur zusätzliches Geld. Stellt sich heraus, dass die Nachfrage nicht da ist, werden die Marktbetreiber sich herablassen, die Preise zu senken. Wenn auch nur ein Bisschen.

Ist der Stapel mit Marktkarten aufgebraucht wenn neue Karten benötigt werden, so wird der Ablagestapel des Marktes gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt. Sind Marktkarten und Ablagestapel zugleich leer, so passiert nichts.

Es gibt keine unerschöpflichen Ressourcen. Was weg ist, ist weg. Theoretisch kann man auf die Lieferung des nächsten Schiffes warten, das für morgen erwartet wird, aber wir müssen heute fertig werden! Schaffst Du es nicht, schafft es ein anderer!

Spielende

Sobald ein Spieler **den 8. Stapel in seinen Marktstand** legt, wird er umgehend als Sieger des Spiels gefeiert.



Ist der erste Marktstand fertiggestellt, wird sein Besitzer zum Gewinner des Wettbewerbs erklärt und mit einer Mitgliedschaft in der Gilde belohnt. Pro Jahr gibt es nur einen Gewinner, die Verlierer haben also jede Menge Zeit, ihre Fähigkeiten zu verbessern.



Bissige Arakangas

Handkartenmanagement - Arakangas helfen bei der Verwaltung der Handkarten. Neue Spieler mögen ihre Direktheit, während erfahrene Spieler sie zur Spieloptimierung einsetzen.



Feilschende Riesenpandas

Marktbeherrschung - Die Pandas sind gute Freunde der Marktbetreiber und profitieren davon. Sie eignen sich hervorragend für Anfänger und friedlichere Spieler.



Diebische Waschbären

Direkter Konflikt - Die Waschbären eignen sich hervorragend für Spieler, die Konflikte mögen. Sie missachten das Prinzip von Privateigentum und sollten mit Vorsicht genutzt werden!



Hortende Flughörnchen

Manipulation am Marktstand - Niemand baut den Marktstand schneller auf als die Flughörnchen. Unerfahrene Spieler mögen die eifrigen Sammler, während Experten mit ihnen tolle Kombinationen ausführen.



Erfolgsverwöhnte Ozelots

Chaos and Luck - Die Ozelots sind das Zünglein an der Waage, wenn das Glück auf Seiten des Spielers ist. Sie werden dem Spiel hinzugefügt, wenn etwas Chaos gewünscht ist.



Wandelbare Jemenchamäleons

Imitation - Mit den Chamäleons spielt man eigene Karten wie andere ausliegenden Karten. Sie werden erfahreneren Spielern empfohlen.

Ein passives Chamäleon **auf der Hand** ist eine identische Kopie einer anderen zulässigen Karte. Gibt es eine zulässige Zielkarte, so **muss** diese kopiert werden, bevor das Chamäleon benutzt wird. Gibt es keine zulässige Zielkarte oder verweist der zu kopierende Effekt zurück auf die Ursprungskarte, so gilt für die Chamäleonkarte ihre eigene Farbe und ihr eigener Wert. Der kopierte Effekt ist für die aktuelle Runde gültig oder bis der Karteneffekt der kopierten Karte abgehandelt wurde, je nachdem welche dieser Bedingungen länger anhält.