

Matthew Dunstan &
Brett J. Gilberts

GILDE

DIE

DER

FAHRENDEN

HÄNDLER

tm



DIE GILDE DER FAHRENDEN HÄNDLER™

Entworfen von Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert

1-4 | **45** | **14+**
SPIELER | MINUTEN | ALTER

Die Königin hat nach der Gilde der fahrenden Händler geschickt, um kühne Abenteurer auf Erkundungsreise in alle Winkel des Königsreichs Tigomé zu entsenden.

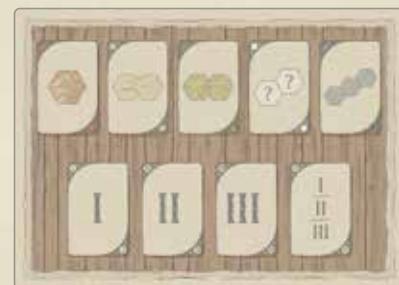
Das Königreich floriert, doch seine Landkarten wurden schon lange nicht mehr aktualisiert und große Städte haben den Kontakt zueinander verloren. Mit euren Kundschaftern reist ihr über raue Gewässer, majestätische Berge, ausgedehnte Wüsten und üppiges Grasland, richtet Handelsrouten zwischen Städten ein, besucht die hohen Entdeckungstürme und entdeckt neue Dörfer, die sich gebildet haben.

Der Spieler, der bei Spielende die meisten Münzen verdient hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL



8 doppelseitige Landkarten
(4 Avenia/Aghon, 4 Cnidaria/Kazan)



1 Erkundungstableau



24 Zielkarten
(6 pro Landkarte)



4 Sets Spielsteine
(13 Dörfer und 36 Kundschafter pro Spielerfarbe)

16 Entdeckungstürme



32 Handelsposten-Marker



75 Münzen



40 Schatzmarker



16 Kristallmarker



5 Solo-Äramarker



9 Erkundungskarten
(5 Basiskarten, 4 Ärakarten)



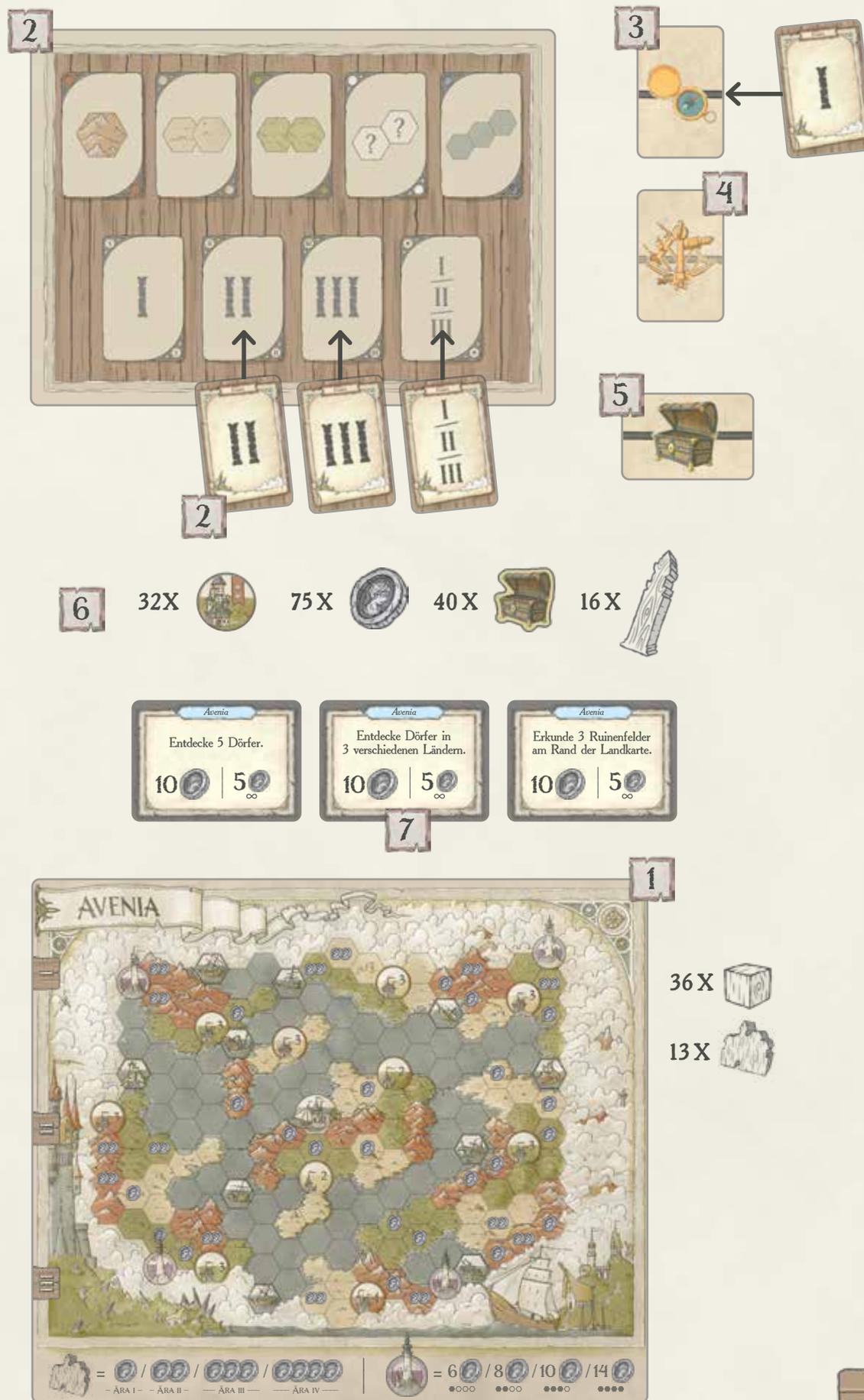
28 Erforschungskarten



40 Schatzkarten

AUFBAU

1. Jeder Spieler erhält eine Landkarte derselben Region. Für das erste Spiel empfehlen wir Avenia. Jeder Spieler erhält außerdem ein Set aus 13 Dörfern und 36 Kundschaftern einer Farbe. Alle ungenutzten Landkarten und Spielsteine kommen zurück in die Schachtel.
2. Legt das Erkundungstableau in die Mitte des Tisches und die Ärakarten II, III und I/II/III auf ihre entsprechenden Felder.
3. Mischt die 5 Basis-Erkundungskarten zusammen mit der Ärakarte "I" und bildet aus ihnen den Erkundungsstapel. Legt diesen Stapel verdeckt neben das Erkundungstableau.
4. Mischt die 28 Erforschungskarten und bildet den Erforschungsstapel. Legt auch diesen Stapel verdeckt neben das Erkundungstableau.
5. Mischt die 40 Schatzkarten und bildet den Schatzstapel. Legt auch diesen Stapel verdeckt neben das Erkundungstableau.
6. Legt die 16 Entdeckungstürme, 32 Handelspostenmarker, 40 Schatzmarker und alle Münzen () als Vorrat bereit, sodass alle Spieler ihn erreichen können.
7. Sucht die 6 Zielkarten, die zu eurer Region gehören. Mischt sie und legt 3 davon offen unter das Erkundungstableau. Die restlichen kommen zurück in die Schachtel.



ÜBERBLICK SPIELABLAUF

Ziel

Jeder Spieler versucht, Münzen (☉) zu verdienen, indem er im Verlauf von 4 Ären seine Landkarte erkundet, um Dörfer zu entdecken, Handelsrouten zu etablieren, Ruinen zu erforschen und Entdeckungstürme zu besuchen. Jedes Mal, wenn ihr ☉ verdient, nehmt ihr sie aus dem Vorrat und behaltet sie mit verdecktem Wert bis zum Spielende neben eurer Landkarte. Ihr dürft jederzeit mit dem Vorrat wechseln. Nach 4 Ären endet das Spiel und der Spieler mit den meisten ☉ hat gewonnen.

Spielfluss

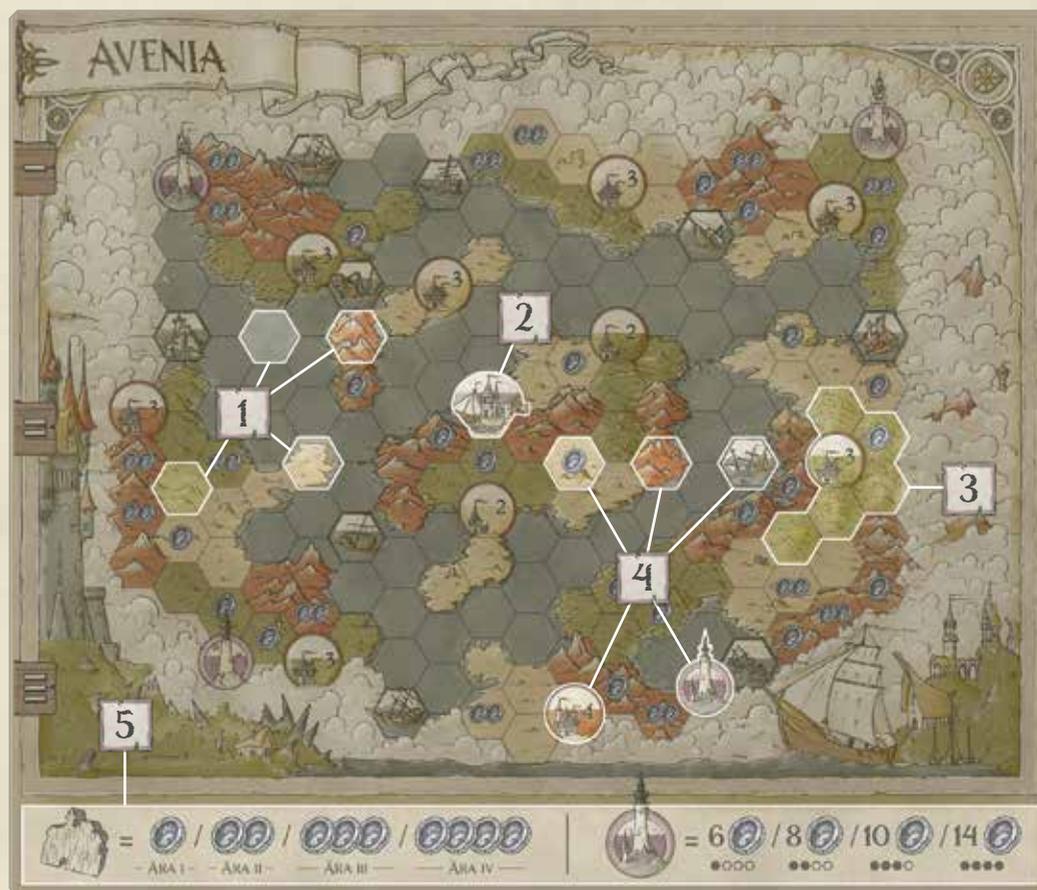
Jede Ära erstreckt sich über mehrere Züge. Die Anzahl der Züge entspricht der Anzahl der Karten im Erkundungsstapel. Ihr dürft gleichzeitig eure Züge durchführen und eure Kundschafter gemäß der aufgedeckten Erkundungskarte auf den Feldern eurer Landkarte einsetzen. Kundschafter müssen stets angrenzend an Dörfer, die Hauptstadt oder bereits gesetzte Kundschafter eingesetzt werden. Indem ihr weitere Dörfer entdeckt, könnt ihr eure Reise in der nächsten Ära von jedem dieser Dörfer aus beginnen.

Zu den Landkarten

- 1 Es gibt 4 Geländearten: Grasland (☘), Wüste (☙), Berge (☚) und Gewässer (☑).
- 2 Die Hauptstadt stellt auf jeder Karte den Startpunkt eurer Erkundungen dar. Sie kann nicht erkundet werden.
- 3 Eine zusammenhängende Gruppe Felder derselben Geländeart bildet ein Gebiet.
- 4 Es gibt 5 Hauptarten von Feldern:
 - Leere Felder.** Auf diesen Feldern könnt ihr neue Dörfer entdecken, wenn ihr ein Gebiet vollständig erkundet habt. Durch Dörfer verdient ihr ☉, wie unten auf eurer Landkarte angegeben.
 - Münzfelder.** Auf diesen erhaltet ihr die angegebene Anzahl ☉.
 - Ruinenfelder.** Hier erhaltet ihr Schatzkarten.
 - Stadtfelder mit Werten (2, 3, 4 oder 5).** Durch sie verdient ihr ☉, wenn 2 Städte durch Kundschafter, Dörfer und/oder eure Hauptstadt verbunden sind.
 - Entdeckungsfelder.** Durch sie verdient ihr ☉, wie unten auf eurer Landkarte angegeben.

Einige Landkarten verfügen über zusätzliche Feld- und Geländearten, die im Kundschafteralmanach (S. 9) erklärt werden.

- 4
- 5 Der Wertungsbereich unten auf eurer Landkarte zeigt euch den Wert entdeckter Dörfer und Entdeckungstürme an.



Karten vom Erkundungsstapel aufdecken

In jedem Zug deckt ein Spieler die oberste Karte des Erkundungsstapels auf und legt sie auf ihr entsprechendes Feld auf dem Erkundungstableau. Jetzt setzen alle Spieler Kundschafter aus ihrem Vorrat gemäß der Kartenaktion auf ihrer Landkarte ein. Sobald jeder mit der Erkundung fertig ist und alle etwaigen Sonderaktionen der Landkarte abgehandelt hat, deckt ein Spieler die nächste Karte des Erkundungsstapels auf und legt sie auf ihr entsprechendes Feld. Dies wird fortgesetzt, bis der Erkundungsstapel leer ist und somit das Ende der Ära erreicht wurde.

Ende einer Ära

Wenn der letzte Zug von Ära I, II oder III abgeschlossen worden ist, bereitet sich jeder Spieler auf die nächste Ära vor.

Entfernt dafür all eure Kundschafter von eurer Landkarte und legt sie zurück in euren Vorrat. Lasst alle Dörfer, Handelsposten, Schatzmarker und Entdeckungstürme an ihrem Platz. Sobald ihr ein Dorf, einen Handelsposten, einen Schatzmarker oder einen Entdeckungsturm eingesetzt habt, bleibt es bzw. er bis zum Ende des Spiels dort stehen.

Zu Beginn einer Ära nimmt ein Spieler die passenden Erkundungskarten, mischt sie und bildet aus ihnen den Erkundungsstapel, den er verdeckt neben dem Erkundungstableau ablegt. Zu Beginn von Ära II sind das die 5 Basiskarten sowie die Ärakarten I und II, zu Beginn von Ära III die 5 Basiskarten sowie die Ärakarten I, II und III. Zu Beginn von Ära IV werden alle 9 Karten gemischt (also die 5 Basiskarten und alle 4 Ärakarten).

Die Karte erkunden

Für die Erkundung der Landkarte setzt ihr eure Kundschafter gemäß der aufgedeckten Erkundungskarte ein. Zu Beginn des Spiels könnt ihr nur die Felder, die an eure Hauptstadt angrenzen, erkunden. In späteren Zügen stehen jedoch auch Felder zur Verfügung, die an bereits eingesetzte Kundschafter oder Dörfer angrenzen. Dies sind die einzigen Bestandteile auf der Landkarte in Spielerfarbe. Jedes Dorf und die Hauptstadt können als Startfeld zu Beginn einer Ära gelten und ihr könnt jederzeit von einem eurer Dörfer aus erkunden – sie müssen nicht mittels Kundschafter verbunden sein.

Ihr könnt immer von eurer Hauptstadt aus erkunden, die für diesen Zweck wie ein Dorf behandelt wird, aber sie zählt nicht als Dorf für Ziele.



Mit der Aktion ERKUNDE 2 WÜSTENFELDER könnten diese Felder erkundet werden.

DIE GOLDENEN REGELN DER ERKUNDUNG

Keine der folgenden Regeln darf durch irgendeine Erkundungsaktion gebrochen werden.

- 1. Ihr müsst jeden Kundschafter angrenzend an ein eigenes Dorf oder einen eigenen Kundschafter einsetzen. Auf diesen Feldern dürfen keine Kundschafter, Dörfer oder Entdeckungstürme sein.*
- 2. Setzt immer einen Kundschafter nach dem anderen ein.*
- 3. Führt Kartenbesonderheiten aus, sobald ihr auf sie gestoßen seid, selbst wenn ihr eure Erkundungsaktion noch nicht abgeschlossen habt. Führt danach die weitere Erkundung durch.*
- 4. Ihr könnt jeden neuen Kundschafter beliebig angrenzend an einen Kundschafter oder ein Dorf einsetzen, außer eine Erkundungsaktion setzt eine bestimmte Anzahl Kundschafter aneinander angrenzend oder in einer bestimmten Formation voraus.*
- 5. Ihr dürft euch jederzeit entscheiden, weniger Kundschafter einzusetzen als die Karte erlaubt, solange ihr die Regeln der Angrenzung oder Verbindung auf der Karte befolgt. Ihr könnt sie aber nicht für einen späteren Zug aufheben.*

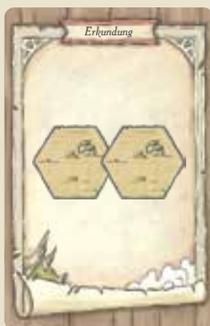
Erkundungskarten

Jede der Basis-Erkundungskarten zeigt eine andere Erkundungsaktion.



ERKUNDE 2 GRASLAND-FELDER

Setze bis zu 2 Kundschafter nacheinander auf Graslandfeldern ein. Die 2 Graslandfelder müssen nicht aneinander angrenzen oder im selben Graslandgebiet liegen.



ERKUNDE 2 WÜSTEN-FELDER

Setze bis zu 2 Kundschafter nacheinander auf Wüstenfeldern ein. Die 2 Wüstenfelder müssen nicht aneinander angrenzen oder im selben Wüstengebiet liegen.



ERKUNDE 1 BERGFELD

Setze 1 Kundschafter auf einem Bergfeld ein.



ERKUNDE 3 GEWÄSSER-FELDER (IN EINER LINIE)

Setze bis zu 3 Kundschafter auf angrenzenden Gewässerfeldern ein, die in einer geraden Linie liegen. Der erste Kundschafter muss an ein Dorf oder einen Kundschafter angrenzen, der zweite an den ersten, der dritte entweder an den ersten oder zweiten, aber so, dass alle drei neuen Kundschafter eine gerade Linie bilden.



ERKUNDE 2 BELIEBIGE ANGRENZENDE FELDER

Setze 2 Kundschafter nacheinander auf 2 angrenzenden Feldern ein. Der erste Kundschafter muss an ein Dorf oder einen Kundschafter angrenzen, der zweite an den ersten. Jeder Kundschafter darf in einer beliebigen Geländeart eingesetzt werden: Es kann zweimal die gleiche sein oder zwei verschiedene.

Ärakarten und Erforschungskarten

Erforschungskarten liefern euch spezielle Erkundungsaktionen und kommen ins Spiel, wenn Ärakarten vom Erkundungsstapel aufgedeckt werden.

Wenn eine Ärakarte zum ersten Mal aufgedeckt wird, führen alle Spieler zeitgleich folgendes durch:

1. Zieht 2 Erforschungskarten vom Erforschungsstapel und wählt 1 davon.
2. Legt die gewählte Karte auf ihren Platz links von eurer Landkarte. Legt die andere Karte verdeckt unter den Erforschungsstapel.
3. Führt die Erkundungsaktion der gewählten Erforschungskarte aus.

In späteren Ären führt ihr, wenn eine Ärakarte aufgedeckt wird, deren Erforschungskarte ihr bereits habt, die entsprechende Aktion aus. In Ära IV erhaltet ihr keine neue Erforschungskarte. Stattdessen nutzt ihr, wenn die Ärakarte I/II/III aufgedeckt wird, eine beliebige eurer drei Erforschungskarten. Das bedeutet, dass ihr eine eurer Erforschungskarten in Ära IV zweimal nutzt.

Jede der 28 Erforschungskarten verfügt über eine andere Erkundungsaktion. Die Aktionen werden im Detail im Kundschafteralmanach (S. 9) erklärt.

Denkt daran: Auch Erforschungskarten gestatten es euch nie, die Goldenen Regeln der Erkundung zu brechen!

Ziele erfüllen

Sobald ihr eine Erkundungsaktion durchführt und die Bedingungen für die Erfüllung eines Ziels erfüllt, legt ihr einen Kundschafter aus eurem Vorrat auf die Karte. Der erste Spieler, der das Ziel erfüllt, erhält den größeren Wert an . Sollten 2 oder mehr Spieler dasselbe Ziel im selben Zug erfüllen, erhalten all diese Spieler den größeren -wert. Alle weiteren Spieler, die das Ziel nach dem ersten Spieler erfüllen, erhalten den niedrigeren Wert an . Jeder Spieler hat die Möglichkeit, den niedrigeren Wert zu erhalten. Sobald ein Spieler ein Ziel erfüllt hat, kann er dasselbe Ziel nicht erneut erfüllen.

Spielende

- Das Spiel endet mit dem Ende von Ära IV.
- Der Spieler mit den meisten  gewinnt.

GLEICHSTAND

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der beteiligte Spieler mit den meisten Entdeckungstürmen. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gewinnt der beteiligte Spieler mit den meisten Dörfern. Sollte weiterhin ein Gleichstand herrschen, feiern alle Beteiligten ihren Sieg.

Solomodus

In diesem Modus musst du eine -Schwelle überschreiten und alle 3 Ziele erfüllen. Baue das Spiel nach den normalen Regeln auf und gib acht, dass die 3 Zielkarten in einer Reihe liegen. Ordne dann die 5 Solo-Äramarker in dieser Reihenfolge unter den Zielen an:



Der Spielablauf ist derselbe wie im normalen Spiel, nur die Zielkarten funktionieren anders. Lege die Marker auf die -felder jeder Zielkarte von links nach rechts, wenn die entsprechende Ärakarte erstmalig aufgedeckt wird. Wenn du also erstmalig die Ärakarte II aufdeckst, legst du den II-Marker auf das linke -feld der ersten Zielkarte. Wenn du erstmalig die Ärakarte III aufdeckst, legst du den einen III-Marker auf das rechte -feld der ersten Zielkarte und den anderen III-Marker auf das linke -feld der zweiten Zielkarte. Wenn du erstmalig die Ärakarte I/II/III aufdeckst, legst du den einen I/II/III-Marker auf das rechte -feld des mittleren Ziels und den anderen auf das linke -feld des letzten Ziels.

Sobald ein -feld auf einem Ziel durch einen Marker abgedeckt wurde, kannst du es nicht mehr für diesen Wert erfüllen. Wenn beide Felder abgedeckt sind, erhältst du 0 , wenn du das Ziel erfüllst. Du musst alle 3 Ziele erfüllen, um zu gewinnen.

PASSE DEINEN SCHWIERIGKEITSGRAD AN

Um zu gewinnen, musst du alle 3 Ziele erfüllen und eine -Schwelle überschreiten, deren Höhe von deinem gewählten Schwierigkeitsgrad abhängt.

LEICHT	NORMAL	SCHWER
90 	120 	150 

KUNDSCHAFTERALMANACH

Landkarten

Jede Landkarte stellt eine Region von Tigomé dar. Die Grundregeln sind für jede Region gleich, aber einige bieten zusätzliche Möglichkeiten der Erkundung und  zu verdienen.

Avenia

Avenia, Sitz der Hauptstadt Tigomé, ist bekannt für seine vielen Dörfer und Städte voll freundlicher Menschen. Die große, zentrale Insel beherbergt sanfte Hügel mit Steinspitzen und die umgebenden Lande sind voller Buchten und Meerengen.

SPEZIELLE REGELN:

- Ein "Land" ist ein Bereich aus Geländefeldern, der durch Gewässer, den Kartenrand oder beides isoliert ist. Einige Ziele beziehen sich auf Länder.

Aghon

Diese Region ist eine Ansammlung kleiner Inseln, glühender Wüsten und pilzbedeckter Wälder. Die meisten Städte liegen an der Küste, wodurch diese gut an die Seefahrt angebunden sind und hohe Umsätze machen.

SPEZIELLE REGELN:

Keine speziellen Regeln.

Kazan

Ganzjährig aktive Vulkane verdunkeln den Himmel über Kazan und ihre Lava produziert ungewöhnliche Steine und Metalle. Die hohen Bergketten Kazans sind zu tückisch, um hier zu leben, doch die kühnen Händler werden Reichtümer zwischen den Klippen finden.

SPEZIELLE REGELN:

- Ihr könnt keine Vulkane erkunden.
- Einige Berggebiete haben keine leeren Felder, also können hier keine Dörfer errichtet werden.
- Die Ruinenfelder haben Buchstaben für bestimmte Ziele.

Cnidaria

In Cnidaria kommen die wertvollen Sonolux-Kristalle vor, die Ton und Licht über weite Entfernung senden können. Dieses magische Werkzeug wird für die Kommunikation genutzt und hat aus den Städten Cnidarias größere Handels-, Kultur- und Innovationszentren gemacht. Die Meere sind jedoch das Jagdgebiet riesiger, über 30 Meter großer Quallen. Zusätzlich machen hohe, zerklüftete Riffe einige Passagen unpassierbar.

SPEZIELLE REGELN:

- Ihr könnt Felder mit zerklüfteten Riffen nicht erkunden.
- Jedes Ruinenfeld hat ein Symbol (,  oder ). Einige Ziele erfordern das Erkunden von Ruinenfeldern mit bestimmten Symbolen.
- Sonolux-Kristalle sind Felder mit Jokerfunktion. Durch ihre Erkundung verdient ihr . Wenn ihr ein Kristallfeld erkundet, legt ihr einen Kristallmarker auf das Feld mit eurem Kundschafter und erhaltet  in Höhe des Werts des Felds plus aller anderen Kristallfelder, die ihr in dieser oder vorherigen Ären bereits entdeckt habt. Wenn ihr die Landkarte für die nächste Ära vorbereitet, lasst ihr die Kristallmarker auf den Kristallfeldern liegen. Ihr könnt zwar ein Kristallfeld mit einem Marker darauf in späteren Ären erneut erkunden, aber ihr erhaltet keine weiteren . Kristallfelder sind kein Teil eines Gebiets.

Ziele

Die Königin hat für die Erkundung jeder Landkarte ein paar Missionen in Auftrag gegeben. Auf jede erfüllte Mission ist natürlich eine Belohnung ausgeschrieben.

Das Hauptstadtfeld wird für **kein** Ziel wie ein Dorf behandelt.

AGHON

- **Erkunde Ruinenfelder, die an Grasland-, Wüsten- und Bergfelder angrenzen.** Ein Ruinenfeld, das an mehrere Gebietsarten angrenzt, kann für die Erfüllung mehrerer oder aller Aspekte des Ziels gewertet werden.
- **Entdecke ein Dorf, das an einen Entdeckungsturm angrenzt.** Auf dem Entdeckungsfeld muss ein Entdeckungsturm stehen.

KAZAN

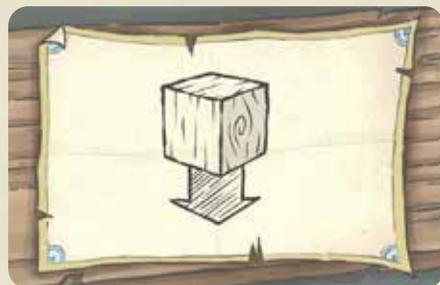
- **Entdecke ein Dorf, das an ein Ruinenfeld angrenzt.** Das Ruinenfeld selbst muss nicht erkundet worden sein.

CNIDARIA

- **Entdecke 2 Dörfer, die an Kristallfelder angrenzen.** Die beiden Dörfer können an dasselbe Kristallfeld angrenzen oder an 2 verschiedene.

Schatzkarten

In den Ruinen von Tigomé liegen uralte Schätze verborgen, die euch auf euren Reisen unterstützen werden oder durch die ihr  verdient. Alle Schatzkarten, außer die mit Soforteffekt, werden bei Spielende gewertet.



Lege sofort 1 Kundschafter auf ein beliebiges Feld, das an bereits gesetzte Kundschafter oder Dörfer angrenzt und die Goldenen Regeln der Erkundung einhält.



Erhalte sofort 2 .



Amphorenkarten werden bei Spielende als Set gewertet. Ein vollständiges Set aus 4 Amphorenkarten ist 16  wert. Jede weitere Amphorenkarte ist zusätzlich jeweils 4  wert.



Erhalte bei Spielende 1  für jedes deiner Dörfer auf Grasland- (oben abgebildete Karte), Wüsten- oder Bergfeldern.



Erhalte bei Spielende 1  für jeweils 2 deiner Siedlungen, abgerundet.



Erhalte bei Spielende 1  für jeden deiner Entdeckungstürme.

Erforschungskarten

Während eurer Erkundungsreise werdet ihr neue Fähigkeiten erlangen, durch die ihr bestimmte Geländearten schneller erkunden könnt.



DURCHGÄNGIGER PFAD

Die Felder können von einer beliebigen Kombination beider Geländearten sein oder alle Felder können von 1 Art sein.



ERKUNDE BIS ZU 4 GEWÄSSERFELDER

Erhalte nur zusätzliche Schatzkarten von Ruinenfeldern, auf denen noch kein Schatzmarker lag.



ERKUNDE FELDER IN EINER GERADEN LINIE

Alle Felder, die du mit dieser Aktion erkundest, müssen in einer geraden Linie liegen.

Mit der Karte "Erkunde bis zu 3 in gerader Linie verbundene Felder, die an 2 verschiedene Dörfer angrenzen" darfst du von einem Dorf aus deine Erkundung starten, das du als Teil dieser Erkundungsaktion entdeckt hast.



VERDOPPLE ODER VERDREIFACHE DEN WERT ALLER , DIE DU VERDIENST

Vervielfache nur den Wert der , die du von Münzfeldern erhältst.

Spezieller Dank

Matthew möchte insbesondere Terezie Křížková für ihre endlose Unterstützung all seiner ludologischen Bestrebungen danken!

Copyright & Kontakt

Deutsche Version
© 2022 Skellig Games GmbH.
Parkweg 6 • 35452 Heuchelheim

Dank geht raus an alle Mitarbeiter und Helfer (Suppis) von Skellig Games. Allen Spielern wünschen wir viel Spaß beim Spielen!

© 2022 Alderac Entertainment Group.
The Guild of Merchant Explorers and all related marks are ™, ®, and © Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Dr., Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA

Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in China. Warnung: Erstickungsgefahr durch Kleinteile! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Fragen?



Besucht unsere Website www.skellig-games.de für weitere Infos!



Ersatzteilservice:
info@skellig-games.de



Diskutiert mit auf unserem Discord-Server!

Mitwirkende

AUTOREN
Matthew Dunstan &
Brett J. Gilbert

DIREKTION
Nicolas Bongiu

PRODUKTION
David Lepore

ENTWICKLUNG
Josh Wood

KÜNSTLERISCHE LEITUNG
Josh Wood

GRAFIKDESIGN
Matt Paquette Co.

ILLUSTRATION & KARTOGRAPHIE
Gerralt Landman

REDAKTION
Peter McPherson
Joachim Joch (dt. Ausgabe)

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG
Lisa P. Reitz

KORREKTURLESER
Stefan Bongers
Heike Chmiel
Michael Emrich
Rainer Pillmayer

1. Auflage V. 07/22



LEGENDÄRE ABENTEURER

Die herausragendsten Abenteurer dürfen ihre Erfolge hier festhalten.

NAME KARTE PUNKTE

