

MERCATOR

Mercator ist ein Handelsspiel für 2 bis 6 Personen, das die Spielenden in die Antike entführt. Das Spielfeld ist der Weltkarte des Geographen Strabon (60 v.Chr. - 25 n.Chr) nachgebildet und umfaßt den Orbis Romanum (die römische Welt), der mit etwa mit dem römischen Kaiserreich im ersten und zweiten Jahrhunderten unserer Zeitrechnung übereinstimmt. Das römische Reich umfaßte das Mittelmeer, dessen Nebenmeere und die angrenzenden Länder.

Man wußte sehr wohl um die Existenz der außerhalb liegenden Länder und Meere, da es auch häufig zu Kontakten politischer wie geschäftlicher Natur kam. Das eigentliche Leben mit all seinen Facetten drehte sich aber für die Menschen des römischen Reiches um das Mittelmeer und damit um das auf dem Spielfeld abgebildete Gebiet.

In jener Zeit bildete das römische Reich neben der politischen Geschlossenheit auch eine gewaltige wirtschaftliche Einheit, die weder durch Währungsschranken, noch durch Zollgrenzen behindert wurde. Ein reges Wirtschaftsleben mit einem ausgedehnten Handel zu Lande und vor allem über die Meere, war die Folge dieser günstigen Rahmenbedingungen, deren Spuren noch heutigentags bei der Entdeckung antiker Schiffswracks zu Tage treten

In unseren Tagen entwickelt sich mit dem Zusammenrücken der europäischen Staaten vielleicht wieder ein ähnlicher Rahmen für Handel und Verkehr, wenn auch mit anderen Verkehrsmitteln und ungleich höheren Transportkapazitäten

Die Faszination des freien Handels in einem großen Wirtschaftsraum dürfte aber die gleiche sein, wie sie vor annähernd 2000 Jahren bestanden haben mag.

Spielausstattung

- 1 Spielfeld
- 2 Sätze Warenkarten zu 21 Stück
- 1 Satz Fatumskarten
- 1 Spielblock
- Spielgeldscheine zu 100, 500, 1.000, 5.000 und 10.000 Sesterzen
- 6 Frachtschiffe
- 2 Würfel
- 1 Spielanleitung
- Sternbons

Ziel des Spieles

Mercator ist das lateinische Wort für Händler, und für die Spieler bedeutet dies, die erhaltenen Warenposten in möglichst kurzer Zeit bei einem maximalen Gewinn umzusetzen.

Spieldauer

Die Spieldauer beträgt nach der angebotenen Regel etwa 100 Minuten.

Spielvorbereitung

- Es wird ein Mitspieler bestimmt, der die Kontrollliste sowie die Verwaltung führt. Er trägt den Titel "Censor"
- Die Fatumskarten werden gemischt und verdeckt auf das Spielfeld gelegt
- Die Warenkarten werden gemischt und zu gleichen Teilen an die Spieler verteilt (z.B. bei 3 Spielern erhält ein jeder 14 -, bei 4 Spielern 10 Karten). Nicht verteilte Warenkarten bleiben bei der Verwaltung.
- Jeder Spieler erhält 8.000 Sesterzen Startkapital
- Jeder Spieler wählt ein Schiff und einen beliebigen Starthafen (beachte "Tips")

Spielregel

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn zum Zuge. Gewürfelt wird stets mit beiden Würfeln und es wird die entsprechende Augenzahl gezogen. (Ausnahme: Pasch, s.Besonderheiten). Es darf nur geradeaus oder rechtwinklig gezogen

werden, nicht diagonal! An fremden Schiffen darf man vorbeiziehen, wobei das betreffende Feld mitzählt. Es können auch mehrere Schiffe auf einem Feld stehen. Wird ein Zielhafen erreicht, verfallen überschüssige Würfelaußen (z.B: Man ist 3 Felder vor dem Hafen und



würfelt eine 5, verfallen die 2 nicht benötigten Punkte). In jeder Runde sind vor dem Würfeln 1

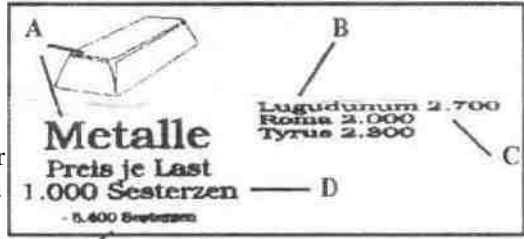
Jedes Schiff kann bis zu 5 Lasten transportieren, entweder von einer Ware, oder gemischte Fracht. (Bsp.: 1-5 Lasten Getreide, oder 1 Last Getreide, 2 Lasten Obst. 1 Last Purpur und 1 Last Wein etc.)

Kauf von Waren : Bei Kauf einer Ware ist der Einkaufspreis zu zahlen. Der Spieler trägt in der Kontrollliste bei dem betreffenden Spieler die Anzahl der Lasten ein. (Bsp.: Spieler X erwirbt 3 Lasten Eisenwaren; er zahlt 3 x 1.000 Sesterzen und in der Kontrollliste wird in der Rubrik Eisenwaren eine 3 oder III unter seinem Namen notiert). Der Kauf einer Ware ist nur in den Häfen möglich, die das Symbol der Ware haben.

Verkauf von Waren : Spieler X erhält im Zielhafen für jede Last seiner Waren den jeweils geltenden Verkaufspreis und gibt seine Warenkarte an die Verwaltung zurück. Der Vermerk in der Kontrollliste wird gestrichen. (Bsp.: Spieler X verkauft in Aquileia eine 3 Lasten Eisenwaren; er erhält in diesem Hafen laut Warenkarte 3 x 1.800 Sesterzen). Der Verkauf einer Ware ist nur in Häfen möglich, die auf der Warenkarte angegeben sind.

Warenkarten: Die nebenstehende Abbildung zeigt eine Warenkarte. Es bedeuten:

- A- Warensymbol und Name
- B- Häfen in denen die Ware verkauft werden kann
- C- Verkaufspreise je Last
- D- Einkaufspreis der Ware je Last
- E- Strafgeld, das bei Spielende für nicht benutzte Warenkarten zu zahlen ist



Spielzug

Spieler X erwirbt zunächst so viele Lasten einer oder mehrerer Waren (max. 5 Lasten) zu dem auf der Warenkarte stehenden Einkaufspreis, zahlt seine Betriebskosten, würfelt und zieht entsprechend viele Felder in Richtung seines nächsten Zielhafens. Wird mit diesem Wurf der Zielhafen erreicht, kann die Ware dort sofort verkauft werden. Wird der Zielhafen nicht erreicht, würfelt der Spieler in der nächsten Runde nach Zahlung der 100 Sesterzen Betriebskosten und zieht in Richtung des Zielhafens etc. Die übrigen Spieler verfahren ebenso.

Besonderheiten

Fatum (lat.: das Schicksal): Diese Karten sind beim Wurf eines Paschs (gleiche Augenzahl beider Würfel) zu ziehen, allen Mitspielern vorzulesen und deren Anweisungen sofort zu befolgen. Nach dem Ausführen der Anweisung ist die betreffende Karte verdeckt unter den Stapel zu legen.

Sternfelder: Kommt ein Spieler auf eines der drei Felder zu stehen (vorüberziehen zählt nicht), erhält er von der Verwaltung einen Sternbon, der einmalig dazu berechtigt bei gewürfeltem Pasch die Allgenzahl zu ziehen, anstatt eine Fatumskarte aufzunehmen.

Verlust eines Schiffes: Verliert ein Spieler im Verlauf des Spieles sein Schiff (z.B. im Sturm), kann er in der darauffolgenden Runde bei einer der fünf Werften zu dem jeweiligen Preis ein neues Schiff kaufen. Er setzt das Spiel von dem Standort der Werft aus fort. Während des Spieles erworbene Sonderangebote (Fatum) können dabei genutzt werden.

Verfügt man nicht über genügend Geld zum Kauf eines Schiffes, kann man bei einem Mitspieler einen Kredit erhalten. Der Zinssatz beträgt 10% der ausgeliehenen Summe je Runde. Die Zinsen sind regelmäßig bis zur kompletten Rückzahlung des Kredits an den Darlehensgeber zu zahlen.

Gewährt keiner der Mitspieler den erforderlichen Kredit, scheidet der Unglückskapitän aus dem Spiel. Am Ende des Spieles wird sein Vermögen so wie das der anderen Mitspieler ermittelt.

Tips

Vor der Wahl des Starthafens sollte sich jeder Spieler an Hand der erhaltenen Warenkarten eine möglichst rationelle Route erstellen. Ankauf und Transport sollten möglichst eine Rückfracht vom Zielhafen offen lassen.

Nach Verlust und bei Neuerwerb eines Schiffes gilt das gleiche, da der Kaufort eines Schiffes gleichzeitig Starthafen für den Neuanfang des Spielers ist.

Der Besitz von Sternbons kann sehr nützlich sein, **da** ihr Einsatz den Spieler nicht nur vor den Unbilden des Schicksals zu schützen vermag, sondern auch den Zug einer hohen Würfelzahl ermöglicht. Man sollte stets über ausreichende Barmittel verfügen, damit eventuelle Strafgeelder oder ein neues Schiff bezahlt werden können.

Piraterie

Erreicht ein Spieler mit seinem Schiff das Feld eines anderen Spielers, kann er unter folgenden Bedingungen von diesem die Herausgabe der Ladung verlangen:

- 1- das betreffende Feld darf weder ein Hafen noch ein an einen Hafen angrenzendes Feld sein
- 2- der Pirat kann nur so viele Lasten des Opfers übernehmen, wie er an Bord seines Schiffes über Freiraum verfügt (transportiert er keine eigene Ladung, so können 5 Lasten geraubt werden).
- 3- der Überfallene gibt dem Piraten die betreffende(n) Warenkarte(n) heraus; der Censor trägt in der Warenkontrollliste die neuen Besitzverhältnisse ein (Löschen der Fracht beim Opfer und Eintrag der entsprechenden Lasten bei dem Täter) Der Pirat hat die "erworbene Ladung" wie eine seiner sonstigen Warenkalten zu behandeln.

Das Opfer hat aber auch eine Möglichkeit zur Gegenwehr ! Wird der dreiste Raubversuch nicht hingenommen, kommt es zum Kampf zwischen den Kontrahenten. Beide Spieler würfeln mit zwei Würfeln, die höhere Zahl gewinnt. Bei gleicher Augenzahl ist der Kampf zu wiederholen.

Die Folgen der Auseinandersetzung; Siegt der Pirat, dann erhält er natürlich die gewellte Beute. Das Schiff des Opfers geht aber leider verloren (finaler Rammstoß).

Siegt das Opfer, kann es eine billige Entschädigung von 10.000 Sesterzen von dem Piraten verlangen, darf seine Ladung ungeschmälert behalten und die im Kampferwürfelte Augenzahl weiterziehen.

Ein zweiter Piratenangriff darf zwischen den selben Schiffen nicht in derselben Runde stattfinden (Bsp.: Rot überfiel Blau erfolgreich; Blau am Zuge. darf dann Rot nicht sofort überfallen um seine ehemaligen- oder andere Waren zu erbeuten. Erlaubt wäre hingegen ein Übergriff Blaus gegen Gelb etc.)!

Spielende

Das Spiel endet mit dem Ablauf der Runde, in welcher der erste Mitspieler alle Waren verkauft hat und die Warenkarten an die Verwaltung zurückgegeben hat Die Vermögenswerte der Spieler werden wie folgt ermittelt:

a-Barvermögen

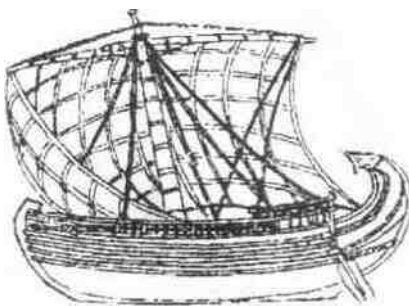
b-Schiff: 20.000 Sesterzen

c-bei Spielendes beförderte Waren werden mit ihrem 1/2 Einkaufspreis berechnet. X befördert gerade 4 Lasten Wem. ihm werden also 4 x 400 Sesterzen angerechnet.

d-für nicht benutzte Warenkanen ist eine Strafe zu zahlen Der jeweilige Betrag ist rot auf den Warenkarten vermerkt

Sieger ist der Spieler mit dem größten Vermögen.

Viel Spaß !



BALKON VERLAG BONN

1992

POSTFACH : 3301 - 10

53203 - BONN

TELEFAX : - 49 (0)228 432963

AUTOR ~ CRISTOF R. WAHL.

2. AUFLAGE 1993