2-4 Spieler ab 10 Jahren,
Dauer: ca. 90 Minuten

PANDORIA MERCHANTS

Hintergrund

Überwältigt von den Goblinhorden, sind die Reste der fünf Völker gezwungen aus ihren fruchtbaren Hiddenlands zu fliehen und ihre Zivilisationen in den neu entdeckten Ländern Pandorias neu zu gründen. Doch während sie ihre Ansprüche abstecken und ihrem Volk neuen Wohlstand bringen wollen, entbrennen erneut Rivalitäten, die einst ihr Untergang waren.
Dein Volk arbeitet mit deinen Gegnern zusammen, um Pandoria zu neuer Blüte zu verhelfen. Doch auch jetzt kann nur das Volk das Land dominieren, dem es gelingt die meisten Ressourcen zu sammeln, Gebäude und Monumente zu errichten, die mächtigsten Zauber zu entfachen und sich die Magie dieses geheimnisvollen Ortes zunutze zu machen.

Pandoria Merchants transferiert das Brettspiel in ein „Roll & Write" -Spiel, das ihr überall spielen könnt, sogar online!

Benötigtes Spielmaterial

- 1 Spielplan (pro Spieler, wenn ihr online spielt),
- 1 Spielerbogen pro Spieler,
- 2 Ressourcenwürfel,
- 4 Holzsteine (Spielerfarben) zum Markieren der Ressourcenleisten,
- 1 Stift pro Spieler.

Spielvorbereitung

Ihr bereitet euren Spielerbogen wie folgt vor:



- Streicht einige der Monumente und Relikte aus, wenn ihr mit weniger als 4 Spielern spielt,
- platziert die 4 Holzsteine für die Ressourcen jeweils auf Feld „1"der Ressourcenleisten,
- wählt alle gleichzeitig je eine der 3 „Startkarten" (braun unterlegte Spalte links). Dazu umkreist ihr das ovale Gold-Symbol in der Mitte der Karte, um zu zeigen, dass ihr diese Karte besitzt.



Ihr lost den Startspieler aus und schreibt den Namen des Startspielers oben auf den Spielplan. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn, oder alphabetisch, falls ihr online spielt. *Achtung: Die Koordinaten des Spielplans benötigt ihr nur, wenn ihr online spielt.*

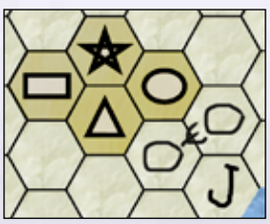
Flüsse: Mit weniger als 4 Spielern wird einer der beiden Flüsse zu einer Grenze. Auf der anderen Seite des Flusses darf nichts eingezeichnet werden. Während des Spiels haben die Flüsse sonst keine Bedeutung.

Spielzug

1. Würfle die beiden Ressourcenwürfel
Würfelst du ein „?", darfst du eine andere Ressource wählen, außer der Ressource des anderen Würfels. Bei 2 × „?" darfst du für beide Würfel dieselbe Ressource wählen.

2. Zeichne zwei Ressourcen und einen Arbeiter ein
2.1. Ressourcen
Zuerst zeichnest du die beiden gewürfelten Ressourcen in beliebiger Reihenfolge auf 2 leere Hex-Felder des Spielplans ein. Beide Felder müssen benachbart zueinander sein und eines der beiden Felder muss benachbart zu mindestens einer zuvor eingezeichneten Ressource, der 4 Startressourcen oder einem Arbeiter sein.

Artefakte einzeichnen: Werden in einem Spielzug 2 gleiche Ressourcen eingezeichnet, zeichnest du zwischen diese beiden Ressourcenfelder ein Artefaktsymbol.
Die Artefakte werden durch das Schließen einer Region gesammelt (» 4.).



2.2. Arbeiter
Angrenzend zu mindestens einer der beiden zuvor eingezeichneten Ressourcen, zeichnest du einen Arbeiter auf einem leeren Hexfeld ein, indem du den Anfangsbuchstaben deines Namens nimmst (ihr könnt auch verschiedene Farben benutzen).
Achtung: Du kannst beim Einzeichnen von Ressourcen und dem Arbeiter auch auf 1 oder 2 davon verzichten, falls nur noch 1 oder 2 benachbarte freie Hexfelder vorhanden sind.

3. Zauberspruch, Gebäude, Relikt oder Monument?
Du darfst in deinem Zug nur **eine** der Aktionen 3.1. - 3.4. ausführen.



3.1. Zaubersprüche bringen dir einmalige Vorteile. Um zu zaubern, musst du zuvor die „Karte" gekauft (» 5.) haben. Zahle den auf der Karte aufgedruckten Kristallpreis (ändere deinen Kristallbestand) und führe den Zauber aus (» Anhang Zaubersprüche).
Nun kreuze alle 3 Symbole (Stern, Rechteck und Oval) dieser Karte aus.
Achtung: Viele Zaubersprüche sind nur hilfreich, wenn du ein Gebiet abgeschlossen hast (» 4.).



3.2. Gebäude bringen dir dauerhafte Vorteile während des Spiels. Um ein Gebäude zu errichten, musst du zuvor die „Karte" gekauft haben. Zahle den auf der Karte aufgedruckten Holzpreis (ändere deinen Holzbestand), umkreise das Gebäudesymbol (Rechteck) und kreuze das Zauberspruchsymbol (Stern) aus. Ab jetzt kannst du den Gebäudeeffekt nutzen (» Anhang Gebäude).
*Achtung: Du darfst niemals 2 identische Gebäude besitzen. Eine „Karte" darf nur als Gebäude **oder** Zauberspruch genutzt werden.*

3.3. Um ein **Relikt** zu erhalten, musst du 2 oder 3 deiner zuvor gesammelten Artefakte auskreuzen und ein „Handwerk" bezahlen. Dann umkreist du das wertvollste Relikt, das noch verfügbar ist und schreibst dir die entsprechenden Punkte auf dem Kronenfeld gut. Alle anderen Spieler müssen dieses Relikt auf ihrem Spielerbogen auskreuzen.

3.4. Monumente bringen dir Punkte, benötigen aber ein bereits errichtetes Gebäude, sodass der Gebäudeeffekt verloren geht. Du musst eines deiner Gebäude auskreuzen und 1 Handwerk + 5 Holz zahlen. Die Holzkosten werden um den Holzpreis des ausgekreuzten Gebäudes reduziert, du zahlst aber immer mindestens 1 Holz.
Dann umkreist du das wertvollste Monument, das noch verfügbar ist und schreibst dir die entsprechenden Punkte gut.
Alle anderen Spieler müssen dieses Monument auf ihrem Spielerbogen auskreuzen.

4. Abgeschlossene Gebiete werten
Falls ein oder mehrere Gebiete abgeschlossen wurden, wertest du diese. Ein abgeschlossenes Gebiet besteht aus einem oder mehreren benachbarten Ressourcen desselben Typs, die nicht mehr erweitert werden können, weil sie von natürlichen Grenzen (Spielplanrand, Seen oder Flüsse im 2–3 Spielerspiel), anderen Ressourcen oder Arbeitern umgeben sind.
Jeder Spieler, der Arbeiter benachbart zu dem abgeschlossenen Gebiet besitzt, erhält dadurch einen Ertrag. Die Zahl der Ressourcen wird mit der Anzahl deiner Arbeiter benachbart zu dem Gebiet multipliziert.



Jeff (J) schließt das Kristallgebiet und bekommt 4 Kristalle (2 Kristalle x 2 Arbeiter) und Bernd (B) bekommt 2 Kristalle.



Mit dem Turm würde z. B. Jeff + 4 Kristalle bekommen.

Ressourcen und Siegpunkte: Ändert eure Ressourcen mit den Holzsteinen auf den entsprechenden Leisten. Sobald ihr das Maximum von 5 Ressourcen erreicht, erhaltet ihr für weitere Ressourcen Punkte: 2 Ressourcen ergeben einen Punkt.
Gewertete Städte geben dir direkt Punkte. Schreibt euch die Punkte auf dem großen Kronenfeld gut.
Um die Übersicht zu erleichtern, könnt ihr die bereits gewerteten Gebiete schwarz ausmalen.

Artefakte sammeln: Sobald du ein Gebiet mit Artefakten abschließt, erhältst du diese Artefakte – egal, wie viele Arbeiter du benachbart zu diesem Gebiet besitzt. Umkreise die entsprechende Anzahl an Artefaktsymbolen auf deinem Spielerbogen.



5. Karte kaufen
Hast du in deinem Zug mindestens ein Gebiet abgeschlossen, darfst du **eine** Karte kaufen.
Zahle den auf der Karte aufgedruckten Preis (ändere deinen Goldbestand) und umkreise das Goldsymbol (Oval) der Karte.

Karten blockieren: Hast du alle 3 Karten einer Spalte gekauft, verkündest du das deinen Mitspielern. Alle Spieler kreuzen die Markierung unten in dieser Spalte aus und ebenfalls alle Karten dieser Spalte, die sie noch nicht gekauft haben. Diese Karten können nicht mehr gekauft werden.

Handwerk (Dreieck): Handwerke können andere Ressourcen im Verhältnis 2:1 ersetzen, wenn sie benötigt werden. Wenn du beispielsweise eine Karte für 3 Gold kaufen willst, aber nur 2 Gold besitzt, dann kannst du für das fehlende Gold 2 Handwerke nutzen. Du kannst Handwerke nur benutzen, wenn du nicht genug benötigte Ressourcen besitzt. *Achtung: Wenn du den Markt errichtet hast, kannst du fortan Handwerke im Verhältnis 1:1 tauschen.*

Spielende und Wertung



Sobald eine bestimmte Zahl an vorgedruckten Ressourcen abgeschlossen und gewertet wurden, endet das Spiel beim letzten Spieler (das ist der Spieler rechts vom Startspieler): bei 2 Spielern sind das 3 von 4 Ressourcenfelder oberhalb des ersten Flusses zwischen Reihe 4 + 5, bei 3 Spielern 7 von 8 Ressourcenfelder oberhalb des zweiten Flusses zwischen Reihe 7 + 8 und bei 4 Spielern 11 von 12 Ressourcenfelder des kompletten Spielplans.

- Du tauschst jede Ressourcenart separat im Verhältnis 2:1 in Punkte um.
- Jede gekaufte, aber noch nicht genutzte Karte ist einen Punkt wert.
- Jedes Artefakt, das du noch nicht in ein Relikt umgetauscht hast, ist ebenfalls einen Punkt wert.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der das wertvollste Monument errichtet hat.

2-4 Spieler ab 8 Jahren,
Dauer: ca. 45 Minuten

FAMILIENVERSION

Empfehlung
Falls ihr neu in der Welt von Pandoria seid, dann beginnt das Spiel am besten mit der Familienversion.

Benötigtes Spielmaterial
- 1 Spielplan (pro Spieler, wenn ihr online spielt),
- 1 Bogen Gilde & Archiv (pro Spieler, wenn ihr online spielt),
- 2 Ressourcenwürfel,
- 1 Stift pro Spieler + Stück Papier um die Punkte zu notieren.

Spielvorbereitung
Wenn ihr mit weniger als 4 Spielern spielt, streicht die entsprechenden Räume des Zauberarchivs aus.
Ihr lost den Startspieler aus und schreibt seinen Namen oben auf den Spielplan. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn, oder alphabetisch, falls ihr online spielt.

Ihr schreibt in der Spielerreihenfolge eure Initialen unter je eine der 4 **Gilden:** der Startspieler die Künstlergilde, der folgende Spieler die Goldschmiedegilde und so weiter. Die Gilde gewährt euch den Vorteil während des ganzen Spiels.

Spielzug
1. Würfle die beiden Ressourcenwürfel
Das Würfeln bleibt identisch zum regulären Spiel.

2. Zeichne zwei Ressourcen und einen Arbeiter ein
Das Einzeichnen bleibt identisch zum regulären Spiel.

3. Du darfst einen Zauber nutzen



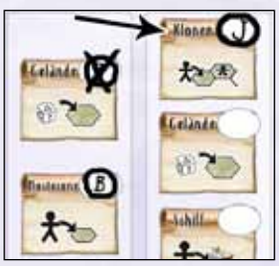
Zaubersprüche bringen dir einmalige Vorteile. Zum Zaubern musst du den Zauberspruch durch eine vorangegangene Wertung bereits erhalten haben (Namenskürzel im ovalen Feld).
Nutzt du einen Zauberspruch, kreuzt du diesen im Zauberarchiv aus (» Anhang Zaubersprüche).

4. Abgeschlossene Gebiete werten
Ein Gebiet wird genauso abgeschlossen, wie im regulären Spiel. In der Familienversion ist jede Ressource einen Punkt wert. Denkt daran, eure Punkte schriftlich zu dokumentieren.

Gildenwertung: Wann immer du Punkte für die Ressource erhältst, die deiner Gilde entspricht (z. B. Kristall für die Alchemistengilde), bekommst du 1 Bonuspunkt für jedes passende Ressourcenfeld im geschlossenen Gebiet. Dabei spielt es keine Rolle, mit wie vielen Arbeitern du an der Wertung beteiligt bist, solange es mindestens ein Arbeiter ist.



5. Zauberarchiv
Sobald du eine oder mehrere Gebiete abgeschlossen hast, bekommst du **einen** Zauberspruch aus dem Zauberarchiv. Wähle einen Raum der 1. Ebene und trage dein Namenskürzel in das ovale Feld des obersten Zauberspruchs ein. Schließt der nächste Spieler ein Gebiet ab, trägt dieser sein Namenskürzel beim Zauber darunter ein. Sind alle Zauber eines Raums vergeben, darf der nächste Spieler einen neuen Raum wählen und erhält den obersten Zauber dieses Raumes. Du darfst erst den Raum einer tieferen Ebene wählen, wenn alle Zauber dieser Ebene vergeben sind. Du darfst beliebig viele Zaubersprüche besitzen, aber in jedem Zug nur einen davon nutzen.



Spielende und Wertung
Das Spiel endet wie beim regulären Spiel. Falls der letzte Zauberspruch aus Ebene 3 vergeben wurde, endet das Spiel auf jeden Fall beim letzten Spieler. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den meisten ungenutzten Zaubersprüchen.

1 Spieler ab 10 Jahren,
Dauer: ca. 30 Minuten

SOLOVERSION

Hintergrund

Deine Kundschafter haben tief in den Bergen von Pandoria ein verborgenes Tal, das durch Flüsse und riesige Seen geteilt ist, entdeckt – ein Ort, an dem sich dein Volk ungestört entwickeln kann. Doch während du beginnst, diese neuen Länder zu besiedeln, stellst du fest, dass du nicht allein bist: Trolle aus den umliegenden Bergen machen ihre Ansprüche geltend. Ihr wetteifert um den größten Einfluss in diesen 8 neuen Territorien, aber die Trolle werden immer stärker. Kannst du dich schnell genug entwickeln, um am Ende, wenn das Land besiedelt ist, das dominierende Volk zu sein?

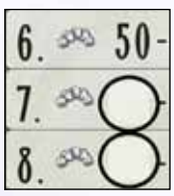
Benötigtes Spielmaterial

- 1 Solospielplan,
- 1 Spielerbogen,
- 2 Ressourcenwürfel,
- 4 Holzsteine zum Markieren der 4 Ressourcenleisten,
- 1 Stift.

Spielvorbereitung

Die Vorbereitung bleibt identisch zum Spiel mit 2 Spielern (1 Startkarte wählen, Relikte und Monumente für mehr als 2 Spieler ausstreichen).

Trage in die Punktetabelle des Solospielplans die entsprechenden Werte abhängig von der Schwierigkeitsstufe ein:



- Anfänger: 60 (7), 70 (8).
- Fortgeschrittener: 65 (7), 80 (8).
- Experte: 70 (7), 100 (8).

Spielzug

Es wird mit folgenden Änderungen zum Standardspiel gespielt:


Nicht benachbart!

- Flüsse und Seen sind Grenzen, welche den Spielplan in 8 Territorien unterteilt. Felder beidseitig der Flüsse/Brücken gelten **nicht** als benachbart.
- Bei jedem Zug **musst** du 2 Ressourcen + 1 Arbeiter eintragen.
- Du darfst nur dann eine Karte kaufen, wenn du in deinem Zug **mindestens 2 Gebiete** auf einmal abschließt.

Territorien abschließen

Wenn in einem Territorium nicht mehr genug Platz vorhanden ist, um 2 Ressourcen + 1 Arbeiter regelgerecht einzutragen, ist es abgeschlossen.

Nicht geschlossene Gebiete bleiben offen und werden auch nicht gewertet. *Achtung: Bevor das Territorium abgeschlossen wird, kannst du solche leeren Felder ausschließlich mit Zaubersprüchen füllen!*

Trage deine Gesamtpunktzahl für dieses Territorium in die Tabelle unter dem Spielplan ein und beginne mit den Punkten wieder bei null.

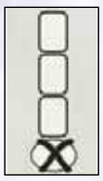
Brücken



Nachdem du ein Territorium abgeschlossen hast, wählst du eine der Brücken angrenzend zu irgend einem bereits abgeschlossenen Territorium, und beginnst dort ein neues Territorium und zwar mit dem Feld direkt an der Brücke.

Achtung: Du darfst ausschließlich im aktuellen Territorium Aktionen ausführen, bis es abgeschlossen ist.

Karten für die Trolle



Ab dem Ende des 3. Territoriums beanspruchen die Trolle eine Spalte mit Karten deiner Wahl. Kreuze die Spalte und alle Karten der Spalte durch, die du noch nicht gekauft hast. Du kannst natürlich auch eine Kartenspalte wählen, deren Karten du bereits alle besitzt, aber nach dem nächsten Territorium musst du eine andere Spalte für die Trolle wählen! Die Trolle erhalten 1 Punkt für jede durchgestrichene Karte.

Relikte und Monumente für die Trolle

Ab dem Ende des 4. Territoriums beanspruchen die Trolle auch das höchste verbleibende Relikt eines Typs oder das höchste Monument. Streiche diese auf dem Spielerbogen durch. Nach dem 8. Territorium sind es sogar bis zu 3 Elemente, die gestrichen werden.

Punkte für die Trolle

Die Trolle erhalten die für das Territorium in der Tabelle angezeigten Punkte, abzüglich deiner Punktzahl für dieses Territorium.



Zusätzlich erhalten die Trolle für jede in diesem Territorium durchgestrichene Karte 1 Punkt und für jedes in diesem Territorium durchgestrichene Relikt und/oder Monument die entsprechenden Punkte.

Spielende und Wertung

Nachdem das 8. Territorium abgeschlossen ist, wandelst du deine verbleibenden Ressourcen separat 2:1 in Punkte um, addierst 1 Punkt für jede gekaufte, aber nicht genutzte Karte und addierst 1 Punkt für jedes verbliebene Artefakt.

Die Punkte aller 8 Gebiete werden zusammengezählt. Du gewinnst, wenn du mehr Gesamtpunkte als die Trolle hast!



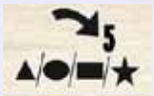
Hauptunterschiede zum Pandoria Brettspiel

Pandoria Merchants behält einige der Hauptelemente des Brettspiels bei, aber es gibt auch Unterschiede:

- Du nutzt Würfel, um deine Ressourcen zu erwürfeln.
- Die Kaufleute von Pandoria produzieren eine zusätzliche Ressource: „Crafts“, also Handwerk.
- Deine Arbeiter benötigen ein eigenes Spielplanfeld, sie befinden sich nicht auf dem gleichen Feld, wie die Ressource.
- Deine Arbeiter bleiben während des gesamten Spiels auf dem Plan und ändern ihre Position nicht.
- Die Lager für Ressourcen bieten nur Platz für jeweils 5 Ressourcen und nicht für 10. Für weitere Ressourcen erhaltet ihr Punkte: 2 Ressourcen (nicht 3)ergeben einen Punkt.
- Du kannst jede beliebige „Karte“ auf deinem Spielerbogen kaufen, aber sobald du alle 3 Karten einer Spalte besitzt, darf kein anderer Spieler mehr Karten aus dieser Spalte kaufen.
- Es gibt keine individuellen Sonderfähigkeiten für die verschiedenen Spieler.
- Die Artefakte und Relikte aus der „Pandoria Artifacts“-Erweiterung sind in diesem Spiel enthalten.

Anhang Zaubersprüche

Beschwören
Setze einen Ressourcenmarker auf den Wert „5“.



Erwerben
Nimm dir eine beliebige Karte ohne Goldkosten.



Errichten
Errichte ein Gebäude oder Monument ohne Holzkosten.



Gelände
Würfle 1 (oder 2) Würfel und zeichne die entsprechenden Ressourcen nach den normalen Regeln auf dem Spielplan ein. *Achtung: Du zeichnest keinen zusätzlichen Arbeiter ein.*



Klonen
Zeichne einen zusätzlichen Arbeiter auf einem leeren Feld benachbart zu einem deiner anderen Arbeiter ein.



Musterung
Zeichne einen zusätzlichen Arbeiter auf einem leeren Feld benachbart zu einer Ressource einem Arbeiter oder den 4 Startressourcen ein.





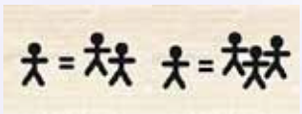
Schiff
Zeichne einen Arbeiter auf einem unbesetzten Schiff ein. Dieser Arbeiter nimmt an allen folgenden Wertungen teil, bei denen ein am See angrenzendes Gebiet abgeschlossen wird.



Sumpf
Male ein beliebiges Hexfeld schwarz aus, das benachbart zu einer bereits eingezeichneten Ressource oder Arbeiter ist.



Zorn
Einer deiner Arbeiter ist 2 (oder 3) Arbeiter wert, wenn er in diesem Zug an Wertungen beteiligt ist.



Entdecke die Welt von Pandoria und noch viel mehr!



info@irongames.de | www.irongames.de | © Irongames 2020

Anhang Gebäude

Akademie
Du erhältst jedes Mal einen Punkt, wenn du ein Gebäude, ein Relikt oder ein Monument errichtest.



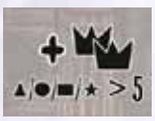
Armenhaus
Jede Ressource, die am Ende deines Zuges auf „0“ steht, darfst du auf „1“ setzen.



Bank
Du sparst 1 Gold beim Kartenkauf (1 Gold musst du mindestens zahlen).



Geschäft
Jedes Mal, wenn du mit einer Ressource durch eine Wertung über „5“ kommen würdest, erhältst du 2 Punkte. Wenn mehrere Gebiete in einem Zug gewertet werden, kann es sein, dass du diesen Bonus mehrmals erhältst.



Markt
Du kannst Handwerk gegen jede benötigte Ressource im Verhältnis 1:1 tauschen.



Sägemühle
Du erhältst zusätzlich 2 Holz für jedes Holzfeld, an dem du bei einer Wertung beteiligt bist (dieses Holz wird nicht mit der Zahl deiner Arbeiter multipliziert).



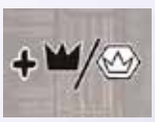
Schatzkammer
Du erhältst 2 Gold zusätzlich für jedes Goldfeld, an dem du bei einer Wertung beteiligt bist (dieses Gold wird nicht mit der Zahl deiner Arbeiter multipliziert).



Schrein
Jedes Mal, wenn du zauberst, erhältst du 3 Punkte.



Statue
Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt für jedes Stadtfeld, an dem du bei einer Wertung beteiligt bist (diese Punkte werden nicht mit der Zahl deiner Arbeiter multipliziert).



Turm
Du erhältst 2 zusätzliche Kristalle für jedes Kristallfeld, an dem du bei einer Wertung beteiligt bist (diese Kristalle werden nicht mit der Zahl deiner Arbeiter multipliziert).



Werkstatt
Du erhältst zusätzlich 2 Handwerke für jedes Handwerk-Feld, an dem du bei einer Wertung beteiligt bist (diese werden nicht mit der Zahl deiner Arbeiter multipliziert).



Zauberei
Bei jedem Zauberspruch sparst du 1 Kristall (1 Kristall musst du mindestens zahlen).



Zimmermann
Du sparst beim Errichten von Gebäuden/Monumenten 1 Holz (1 Holz musst du mindestens zahlen).



Jeff und Bernd danken Rand Lemley, Tina Binazir, Rolf Raupach und Michaela Eisenstein für zahllose Spieletests und wertvolle Anregungen.