



*Mythwind*  
CHARAKTER-ANLEITUNG  
HÄNDLERIN



## Tag 8 im Tal

Was bin ich für ein Glückspilz: Die Geschäfte im Dorf brummen! Für mich als Händlerin ist das hier ein Paradies.

## Tag 9 im Tal

Von wegen Glückspilz ... Gegenüber hat die Konkurrenz einen Laden aufgemacht.



**HIER GEHT'S ZUM  
REGELVIDEO:**



# Einführung

Als Händlerin musst du dich ständig an die Veränderungen des Markts anpassen, um den größten Gewinn herauszuholen! Doch die Konkurrenz schläft nicht und will etwas abhaben vom neuen Reichtum im Tal.

**SCHWIERIGKEIT** ★★★★★☆

---

## ÜBERSICHT

### 🌿 **Waren und Markt**

Als Händlerin kaufst und verkaufst du vier verschiedene Sorten von Waren: Nahrung, Fell, Wein und Werkzeug. Achte immer auf deine Vorräte und die aktuelle Nachfrage, um möglichst viel Gewinn zu machen!

### 🌿 **Konkurrenz**

Du bist nicht die einzige Händlerin im Dorf, sondern hast Konkurrenz, die selbst Ware einkauft und verkauft. Je größer der Markt wird, desto stärker wird auch deine Konkurrenz, die alles daransetzt, sich einen Vorteil zu verschaffen.

### 🌿 **Kundschaft und Preise**

Die Leute im Tal kommen auf den Marktplatz, um Waren von dir oder deiner Konkurrenz zu kaufen. Achte darauf, deine Preise so anzupassen, dass du die attraktivsten Angebote hast.

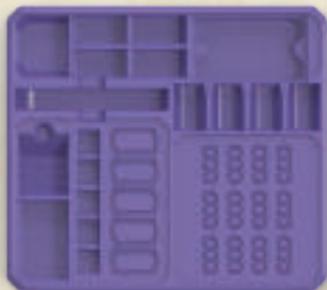


# Spielmaterial

2 Händlerin-Tableaus



Händlerin-Sortierkasten



Händlerin-Charakterplättchen



14 Tendenzkarten



10 Fähigkeiten



6 Verbesserungen



12 Kundschaftskarten

52 Warenmarker

13× Nahrung

13× Wein

13× Werkzeug

13× Fell



Händlerin-Figur



12 Konkurrenzkarten

# Spiel Aufbau

Spielt ihr zum ersten Mal die Händlerin, folge dem hier beschriebenen Spiel Aufbau. Für alle folgenden Partien lies „Spiel fortsetzen“ (S. 47).

## 1. Sortierkasten:

Lege die beiden Händlerin-Tableaus und das Händlerin-Charakterplättchen wie abgebildet in deinen Sortierkasten.



## 2. Figur, Münzen, Fähigkeiten:

Nimm dir deine Figur und 10 Münzen. Lege deine 10 Fähigkeiten so vor dich, dass die Stufen oben sichtbar sind.



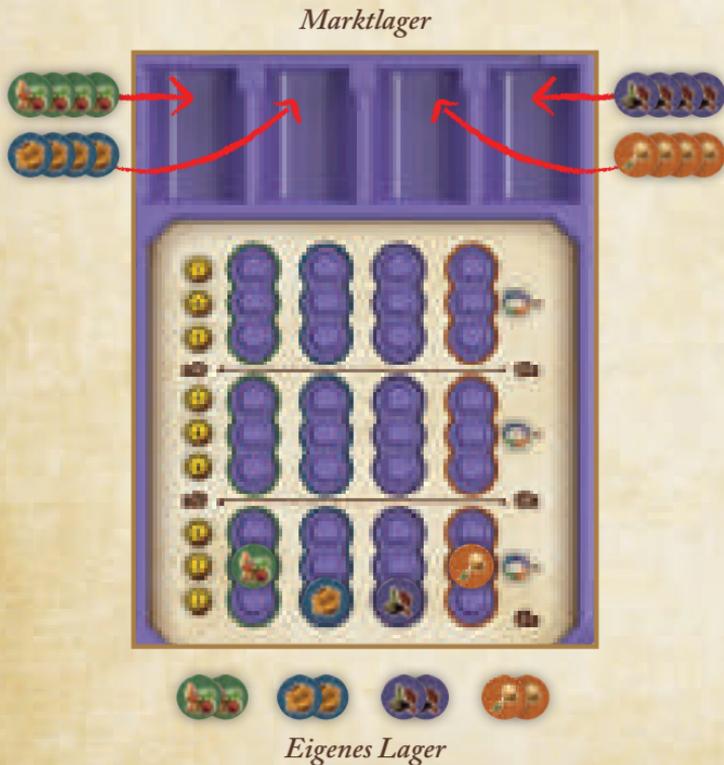
## 3. Marktleiste:

Würfle für jede deiner vier Waren einzeln 1 Würfel aus dem Vorrat. Würfle erneut, falls der Würfel keine Augen zeigt. Lege dann 1 Warenmarker der Sorte, für die du gewürfelt hast, in den entsprechenden Platz der jeweiligen Marktleiste. Du zählst immer ab dem untersten Platz der Marktleiste.



*Beispiel: Würfelst du eine 1, lege den Warenmarker dieser Ware in den untersten Platz ihrer Marktleiste. Lege den Würfel anschließend wieder zurück in den Vorrat.*

4. Lager: Lege 4 Warenmarker jeder Sorte in den entsprechenden Bereich des Marktlagers (siehe Abbildung). Lege danach 2 Warenmarker jeder Sorte zu dir – das ist dein eigenes Lager.



5. **Kartenstapel und Vorrat:** Mische die Tendenzkarten und Kundschaftskarten und bilde jeweils einen verdeckten Stapel daraus. Sortiere die Konkurrenzkarten nach ihren Stufen (I, II und III) auf der Rückseite und bilde 3 verdeckte Stapel daraus. Lege außerdem alle Verbesserungen und die 6 verbleibenden Warenmarker jeder Sorte als Vorrat bereit.



6. **Marktplatz:** Nimm die 2 obersten Karten vom Stufe-I-Konkurrenzstapel und lege sie offen und untereinander neben deinem Sortierkasten aus.



Ziehe dann 2 Tendenzkarten vom Stapel und lege je 1 davon verdeckt links neben die beiden Konkurrenzkarten.



Ziehe 1 Kundschaftskarte vom Stapel und lege sie offen rechts neben die obere Konkurrenzkarte.

Lege unten auf die beiden Konkurrenzkarten so viele Münzen aus dem Vorrat und Waren aus dem Marktplager wie oben auf der Konkurrenzkarte angegeben.



# Grundlagen

## WAREN

Als Händlerin kaufst und verkaufst du Waren auf dem Markt. Es gibt vier Sorten von Waren:



*Nahrung*



*Fell*



*Wein*



*Werkzeug*

## MARKT

Der Markt für jede Ware verändert sich im Verlauf des Spiels durch Käufe und Verkäufe. Aber auch die Nachfrage der Kundschaft wirkt sich darauf aus. Das Händlerin-Tableau rechts in deinem Sortierkasten zeigt eine Leiste für jede der vier Waren. Erhöchst du eine Ware, bewegst du ihren Marker auf ihrer Marktleiste um 1 Platz nach oben, falls möglich. Senkst du eine Ware, bewegst du ihren Marker 1 Platz nach unten, falls möglich. So verändert sich auch der aktuelle **Marktpreis** der Waren, der links von den Marktleisten angegeben ist.



*Marktpreis*

## MARKTVERÄNDERUNGEN

Der Markt reagiert darauf, ob Waren gekauft oder verkauft werden. Dabei gelten zwei allgemeine Regeln:

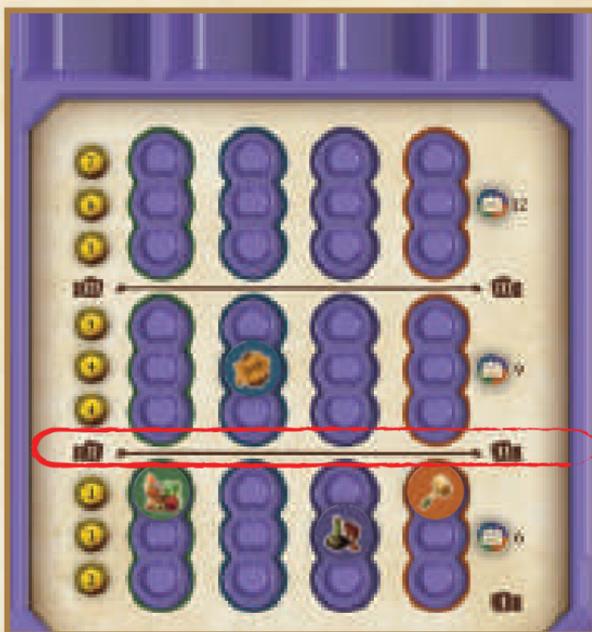
- ☞ Jedes Mal, wenn du oder deine Konkurrenz mit 1 Aktion Waren **kauft**, bewegst du ihren Marker auf ihrer Marktleiste 1 Platz nach **oben**. Die Anzahl der gekauften Waren spielt dabei keine Rolle.
- ☞ Jedes Mal, wenn du oder deine Konkurrenz mit 1 Aktion Waren **verkauft**, bewegst du ihren Marker auf ihrer Marktleiste 1 Platz nach **unten**. Die Anzahl der verkauften Waren spielt dabei keine Rolle.

## KONKURRENZ

Auch deine Konkurrenz macht im Tal Geschäfte. Jede Konkurrenz hat eine eigene Konkurrenzkarte. Deine Konkurrenz kauft und verkauft Waren, kümmert sich um die Kundschaft und hat eigene Vorlieben, Tendenzen und Warenpreise. Alle Münzen und Waren, die eine Konkurrenz besitzt, legst du auf ihre Konkurrenzkarte. Du hast immer 2 Konkurrenzkarten vor dir ausliegen. Umso besser es dem Markt geht, umso stärker wird die Konkurrenz.



Die Marktleisten haben drei Konkurrenzstufen. Legst du eine neue Konkurrenzkarte aus (*mehr dazu später*), sieh nach, welche Stufe der höchste Warenmarker auf deinen Marktleisten erreicht hat, und ziehe die Karte vom Stapel mit dieser Stufe. Ist der Konkurrenzstapel einer Stufe leer, ziehe 1 Konkurrenzkarte vom Stapel der Stufe darunter. Sind alle verfügbaren Konkurrenzstapel leer, ziehe 1 Konkurrenzkarte vom Stapel deiner besiegten Konkurrenz (*siehe S. 36–37*).



**Beispiel:** Ziehst du eine Konkurrenzkarte, musst du sie vom Stufe-II-Stapel ziehen, da dein höchster Warenmarker (Fell) die entsprechende Stufe auf der Marktleiste erreicht hat.

## LAGER

Die Anzahl der Waren auf dem Markt ist begrenzt. Waren befinden sich entweder in einem der verschiedenen **LAGER** oder im Vorrat. Waren im Vorrat gehören nicht zum Markt.

Wie viel von einer Ware auf dem Markt verfügbar ist, richtet sich nach ihrem Platz auf der Marktleiste. Jede Marktleiste hat 3 Stufen, bei denen rechts das **MARKTANGEBOT** der Ware angegeben ist. Erreicht eine Ware auf der Marktleiste eine andere Stufe, verändert das am Ende der Jahreszeit die verfügbare Anzahl dieser Ware auf dem Markt.

Jede Ware ist zu Beginn des Spiels im Stufe-I-Bereich der Marktleiste, es sind also jeweils 6 Stück davon verfügbar. Erreicht eine Ware Stufe III, ist ihre verfügbare Anzahl 12.

### *Marktangebot*

*Beispiel: Es sind  
aktuell 6 Nahrung,  
6 Wein, 9 Felle und  
9 Werkzeuge auf dem  
Markt verfügbar.*



Das Marktangebot einer Ware bestimmt, wie viele ihrer Marker in den drei Arten von Lagern im Spiel sind:

- 👉 **Dein Lager:** Du legst alle Waren, die du im Verlauf des Spiels erhältst, vor dir ab – das ist dein Lager. Zu Beginn des Spiels hast du in deinem Lager 2 Waren jeder Sorte. Der Platz in deinem Lager ist nicht begrenzt, du darfst beliebig viele Waren darin haben.
- 👉 **Konkurrenzlager:** Lege alle Waren, die deine Konkurrenz erhält, unten auf ihre Konkurrenzkarte – das ist ihr Konkurrenzlager. Der Platz in einem Konkurrenzlager ist begrenzt. Die maximale Anzahl von Waren darin ist auf der Konkurrenzkarte über dem Konkurrenzlager angegeben.



***Beispiel:** Diese Konkurrenz hat gerade 1 Werkzeug und 1 Fell in ihrem Konkurrenzlager, in dem bis zu 8 Waren sein dürfen.*

- 👉 **Marktlager:** Das Marktlager befindet sich über dem rechten Händlerin-Tableau mit den Marktleisten. Im Marktlager sind alle Waren, die auf dem Markt verfügbar sind und gerade nicht in deinem oder einem Konkurrenzlager liegen. Der Platz im Marktlager ist unbegrenzt, es dürfen beliebig viele Waren darin sein.

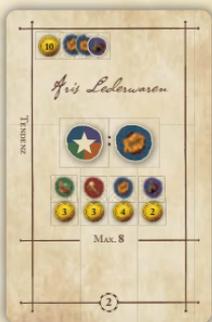
## MARKTPLATZ

Der Marktplatz ist der Bereich neben deinem Sortierkasten, in dem sich deine Konkurrenz und die Kundschaft aufhält, um untereinander oder mit dir Geschäfte zu machen.

Auf dem Marktplatz befinden sich immer 2 **Konkurrenz-karten**. Links von jeder Konkurrenzkarte liegt jeweils eine verdeckte Tendenzkarte – sie bestimmt, welche Aktionen du für deine Konkurrenz ausführst.



Auf dem Marktplatz befindet sich immer 1 **Kundschaftskarte**. Sie liegt offen neben einer Konkurrenzkarte – diese Konkurrenz besucht die Kundschaft gerade. Die Reihe mit der Kundschaftskarte ist die **KUNDSCHAFTSREIHE**. In dieser Reihe werden am Morgen die meisten Aktionen ausgeführt.



# Spielablauf

*Mythwind* spielt ihr von Jahreszeit zu Jahreszeit. Jede **JAHRESZEIT** besteht aus mehreren Runden – das sind die **TAGE**. Jeder Tag setzt sich aus 3 Phasen zusammen: **MORGEN**, **MITTAG**, **ABEND**. In diesen Phasen tut ihr bestimmte Dinge allein oder gemeinsam. Die Dorf-Anleitung beschreibt die Schritte, die für euch alle gleich sind.

Zusätzlich darf jeder Charakter in den verschiedenen Phasen besondere Dinge tun, die sich nach seinem Beruf richten. Welche das für die Händlerin sind, erfährst du auf den folgenden Seiten.

## GLEICHZEITIG SPIELEN

*Ihr könnt eure Züge gleichzeitig ausführen. Achtet aber immer darauf, dass alle Charaktere die aktuelle Phase abgeschlossen haben, bevor ihr zur nächsten Phase übergeht.*

*Bei manchen Sachen müsst ihr euch absprechen, bei anderen seid ihr unabhängig.*



Unten siehst du eine Übersicht über die 3 Phasen eines Tages für die Händlerin. Schritte, die ausführlich in der Dorf-Anleitung erklärt werden, erkennst du am . Alle anderen Schritte führst nur du als Händlerin aus. Sie werden auf den folgenden Seiten erklärt..

### PHASE 1: MORGEN

1. Wetter bestimmen 
2. Jahreszeiteffekt 
3. Wettereffekt 
4. Markt anpassen
5. Marktplatz-Aktion

### PHASE 2: MITTAG

1. Dorfaction 
2. Charakteraktion 
  - Geschäfte machen
  - Fähigkeit nutzen
3. Hilfsaktionen

### PHASE 3: ABEND

1. Figur zurücknehmen 
2. Arbeitskräfte anpassen 

## Phase 1: Morgen

Als Händlerin führst du am Morgen nach dem Schritt „Wettereffekt“ zwei zusätzliche Schritte aus.

### MARKT ANPASSEN

Am Morgen passt du als Händlerin den Markt an. Sieh zuerst auf deinem Charakterplättchen oben in deinem Sortierkasten nach, welche Saisonware gerade vorgegeben ist. Sie richtet sich nach der aktuellen Jahreszeit.

#### *Saisonware*



*Im Winter ist Fell die Saisonware.*

Anschließend bewegst du den Marker der aktuellen Saisonware auf der Marktleiste und richtest dich dabei nach dem aktuellen Wetter.

Bei Sonne bzw. Regen bewegst du den Marker der aktuellen Saisonware auf ihrer Marktleiste um 1 Platz nach oben bzw. unten.

 *Sonne: Warenmarker 1 Platz nach oben*

 *Regen: Warenmarker 1 Platz nach unten*

 *Wolken: Keine Veränderung*

## MARKTPLATZ-AKTION

In diesem Schritt führst du 1 Aktion für die Konkurrenz oder Kundschaft in der Kundschaftsreihe auf dem Marktplatz aus. Das aktuelle Wetter bestimmt, für wen du die Aktion ausführst:

- ☞ Zeigt die aktuelle Wetterkarte als Wettereffekt ein Baureihen-Symbol , führst du 1 Kundschaftsaktion aus.
- ☞ Zeigt die aktuelle Wetterkarte als Wettereffekt ein Ereignis , führst du 1 Konkurrenzaktion aus.
- ☞ Zeigt die aktuelle Wetterkarte als Wettereffekt kein Baureihen- oder Ereignis-Symbol, führst du keine Marktplatz-Aktion aus.

## KONKURRENZAKTION BESTIMMEN

Die Konkurrenzaktion lässt deine Konkurrenz **in der Kundschaftsreihe** Waren kaufen, verkaufen oder herstellen.

Die Tendenzkarte links neben der Konkurrenzkarte bestimmt, welche Aktion du für sie ausführst. Drehe dazu die Tendenzkarte in der Kundschaftsreihe um.



Auf der Tendenzkarte sind drei Konkurrenzaktionen abgebildet. Du kannst nur 1 dieser drei Konkurrenzaktionen ausführen. Du gehst die Konkurrenzaktionen dabei von oben nach unten durch.

Führe die oberste Konkurrenzaktion auf der Tendenzkarte aus. Ist das nicht möglich, führst du die mittlere Konkurrenzaktion aus usw. Hast du 1 Konkurrenzaktion ausgeführt, oder konntest du keine der drei Konkurrenzaktionen ausführen, ist die Marktplatz-Aktion beendet.

*Tendenzkarte*



*Aktionen*

## KONKURRENZAKTION AUSFÜHREN

Es gibt drei mögliche Konkurrenzaktionen: **KAUFEN**, **VERKAUFEN** und **HERSTELLEN**. Die Sorte und Anzahl der Waren, die gekauft, verkauft oder hergestellt werden, ist durch Symbole rechts von der Konkurrenzaktion angegeben. Neben den vier Warensymbolen gibt es auch ein Symbol für die aktuelle Saisonware und die Vorliebe der Konkurrenz.



*Saisonware*



*Vorliebe der Konkurrenz*

Das Saisonware-Symbol bezieht sich auf die aktuelle **Saisonware**, die auf deinem Charakterplättchen angegeben ist (*siehe S. 18*). Das Symbol für die **Vorliebe der Konkurrenz** bezieht sich auf die Ware, die auf der Konkurrenzkarte angegeben ist.

Bei diesen Symbolen kann auch eine Zahl oder ein Unendlichkeitsymbol stehen. Eine Zahl gibt an, wie viel von einer Ware deine Konkurrenz höchstens kaufen, verkaufen oder herstellen kann. Ist nichts angegeben, ist die höchste Anzahl 1. Das Unendlichkeitssymbol steht dafür, dass deine Konkurrenz so viel wie möglich von der Ware kauft, verkauft oder herstellt.

Normalerweise ist die Anzahl dann durch das Marktangebot der Ware oder die Anzahl der Münzen der Konkurrenz begrenzt.

*Die Vorliebe von Ellas Hofladen ist Nahrung.*



*Höchstens 2 Nahrung*



*So viel von der Saisonware wie möglich*

Konkurrenzaktionen können auch abhängig vom Wetter sein. Steht vor einer Konkurrenzaktion ein Wettersymbol, kann deine Konkurrenz diese nur ausführen, falls das Symbol mit dem aktuellen Wetter übereinstimmt. Manche dieser wetterabhängigen Konkurrenzaktionen haben besondere Effekte und können z. B. einen Warenmarker auf der Marktleiste bewegen. Du findest die Effekte auf der Rückseite der Charakter-Anleitung.

## Kaufen (Konkurrenzaktion)

Mit der Kaufen-Aktion kauft deine Konkurrenz Waren aus dem Marktlager. Zahle dazu Münzen von der Konkurrenzkarte, um so viel von der angegebenen Ware zu kaufen, wie auf der Tendenzkarte neben der Kaufen-Aktion angegeben.

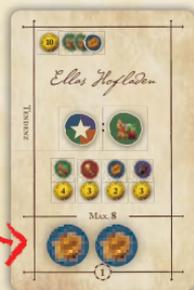
Der Kaufpreis jeder Ware entspricht ihrem aktuellen Marktpreis auf der Marktleiste.

Marktpreis



*Der aktuelle Marktpreis für Felle ist 3 Münzen.*

Nimm die gekauften Waren aus dem Marktlager und lege sie in das Konkurrenzlager auf der Konkurrenzkarte. Die gezahlten Münzen legst du in den Vorrat. Bewege danach den Marker der gekauften Ware auf der Marktleiste um 1 Platz nach oben.



**Beispiel:** Deine Konkurrenz kauft 2 Felle. Du nimmst sie aus dem Marktlager und legst sie auf die Konkurrenzkarte. Danach bewegst du den Marker von Felle auf der Marktleiste um 1 Platz nach oben.

Deine Konkurrenz kann die Kaufen-Aktion ausführen, falls sie mindestens 1 der angegebenen Ware kaufen kann. Ist im Konkurrenzlager kein Platz für eine gekaufte Ware, kann sie die Kaufen-Aktion nicht ausführen.

## Verkaufen (Konkurrenzaktion)



Mit der Verkaufen-Aktion verkauft deine Konkurrenz Waren aus ihrem Konkurrenzlager zum Preis, der auf ihrer Konkurrenzkarte angegeben ist. Nimm dazu so viele Waren aus dem Konkurrenzlager wie auf der Tendenzkarte neben der Verkaufen-Aktion angegeben und lege sie in das Marktlager.

Für jede Ware, die deine Konkurrenz verkauft, erhält sie so viele Münzen aus dem Vorrat wie auf ihrer Konkurrenzkarte angegeben. Bewege danach den Marker der verkauften Ware auf der Markt-  
leiste um 1 Platz nach unten.



**Beispiel:** Deine Konkurrenz verkauft 2 Felle. Du nimmst sie aus dem Konkurrenzlager und legst sie in das Marktlager. Danach bewegst du den Marker von Fell auf der Markt-  
leiste um 1 Platz nach unten.

Deine Konkurrenz kann die Verkaufen-Aktion ausführen, falls sie mindestens 1 der angegebenen Ware verkaufen kann.

## Herstellen (Konkurrenzaktion)

Mit der Herstellen-Aktion stellt deine Konkurrenz 1 Ware her. Lege dazu die Ware, die auf der Tendenzkarte neben der Herstellen-Aktion angegeben ist, aus dem Marktlager in das Konkurrenzlager.

Die Herstellen-Aktion kostet deine Konkurrenz keine Münzen.

Deine Konkurrenz kann die Herstellen-Aktion ausführen, falls sie mindestens 1 Ware herstellen kann. Ist im Konkurrenzlager kein Platz für eine hergestellte Ware, kann sie die Herstellen-Aktion nicht ausführen.

## KUNDSCHAFTSAKTION

Mit der Kundschaftsaktion verändert die Kundschaft den Markt und kauft Waren. Auf jeder Kundschaftskarte sind 2 Aktionen angegeben: **Nachfrage** und **Kaufen**.

*Kundschaftskarte*

*Nachfrage-  
Aktion*



*Kaufen-  
Aktion*

Du führst für die Kundschaft immer beide Aktionen aus, falls möglich. Führe zuerst die Nachfrage-Aktion oben auf der Karte aus und danach die Kaufen-Aktion darunter.

### Nachfrage (Kundschaftsaktion)

Die Nachfrage-Aktion bewegt einen Warenmarker auf der Marktleiste 1 Platz nach oben oder unten. Der Pfeil, der auf der Kundschaftskarte neben der Ware angegeben ist, zeigt dir, in welche Richtung du den entsprechenden Warenmarker bewegst.



***Beispiel:** Bei dieser Nachfrage-Aktion bewegst du den Marker von Fell auf der Marktleiste 1 Platz nach oben.*

## Kaufen (Kundschaftsaktion)

Mit der Kaufen-Aktion kauft die Kundschaft Waren bei deiner Konkurrenz auf dem Marktplatz oder bei dir. Welche und wie viele Waren die Kundschaft kauft, ist neben der Kaufen-Aktion auf der Kundschaftskarte angegeben.

Jede Kundschaft hat eine Preisvorstellung: Sie kauft die Ware entweder zum niedrigsten verfügbaren Preis oder zum höchsten verfügbaren Preis. Die Preisvorstellung erkennst du an dem Pfeil links oben am Symbol der Ware.



*2 Nahrung zum niedrigsten Preis*



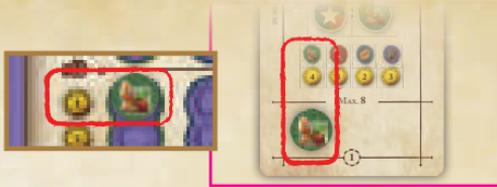
*2 Nahrung zum höchsten Preis*

Führe die folgenden Schritte aus, um Ware für Kundschaft zu kaufen:

1. **Preis prüfen:** Sieh je nach Preisvorstellung nach, wer den höchsten oder niedrigsten Preis für die auf der Kundschaftskarte angegebene Ware hat. Vergleiche dabei nur den Preis der Konkurrenz in der Kundschaftsreihe mit deinem Preis. Dein eigener Preis ist der aktuelle Marktpreis der Ware. Der Preis deiner Konkurrenz ist auf ihrer Konkurrenzkarte angegeben.

Du kannst nur Ware verkaufen, die sich in deinem Lager befindet. Deine Konkurrenz kann nur Ware verkaufen, die sich in ihrem Konkurrenzlager befindet.

Bietest du eine Ware zum gleichen Preis an wie die Konkurrenz in der Kundschaftsreihe, kauft die Kundschaft zuerst bei der Konkurrenz und erst danach bei dir.



**Beispiel:** Die Kundschaft möchte 2 Nahrung zum höchsten Preis kaufen. Da die Nahrung bei dir mit 3 Münzen den gleichen Preis hat wie bei der Konkurrenz, kauft die Kundschaft erst bei der Konkurrenz.

2. **Ware kaufen:** Die Kundschaft kauft je nach ihrer Preisvorstellung genau 1 Ware mit dem höchsten oder niedrigsten Preis bei deiner Konkurrenz in der Kundschaftsreihe oder bei dir.

**Kundschaft kauft bei der Konkurrenz:** Lege die gekaufte Ware aus dem Konkurrenzlager in das Marktlager. Nimm dann so viele Münzen aus dem Vorrat wie als Preis für die Ware auf der Konkurrenzkarte angegeben, und lege sie auf die Konkurrenzkarte.

**Kundschaft kauft bei dir:** Lege die gekaufte Ware aus deinem Lager in das Marktlager. Nimm dir anschließend so viele Münzen aus dem Vorrat, wie der aktuelle Marktpreis der gekauften Ware angibt.



*Beispiel: Die Kundschaft kauft 1 Fell bei deiner Konkurrenz. Du nimmst das Fell aus dem Konkurrenzlager und legst es in das Marktlager. Anschließend nimmst du 5 Münzen aus dem Vorrat wie auf der Konkurrenzkarte als Preis angegeben und legst sie auf die Konkurrenzkarte.*



*Beispiel: Die Kundschaft kauft 1 Fell von dir. Du legst das Fell aus deinem Lager in das Marktlager. Dann nimmst du dir 4 Münzen, da dies der aktuelle Marktpreis für Fell ist.*

Wiederhole diese beiden Schritte für die Kundschaft, bis sie, falls möglich, so viel Ware gekauft hat wie auf der Kundschaftskarte angegeben. Es ist möglich, dass die Kundschaft mit der Kaufen-Aktion Ware sowohl bei der Konkurrenz als auch bei dir kauft.

Gibt es keine passenden Waren in deinem Lager und im Konkurrenzlager in der Kundschaftsreihe, kauft die Kundschaft die Ware, falls möglich, bei der Konkurrenz, die nicht in der Kundschaftsreihe ist.

### MARKTPLATZ ZURÜCKSETZEN

Hast du die Marktplatz-Aktion ausgeführt, werden die Karten auf dem Marktplatz durchgewechselt. Dabei kann auch eine neue Kundschaftsreihe entstehen. Führe dazu die folgenden Schritte aus:

- 1. Kundschaftskarte oder Tendenzkarte abwerfen**  
Wirf die Kundschaftskarte ab, falls eine Kundschaftsaktion ausgeführt werden sollte. Wirf die Tendenzkarte aus der Kundschaftsreihe ab, falls eine Konkurrenzaktion ausgeführt werden sollte. Lege die Karte verdeckt zurück unter den entsprechenden Stapel.
- 2. Tendenzkarte abgeworfen: Tendenzkarte ziehen**  
Ziehe die oberste Karte vom Tendenzkarten-Stapel. Lege sie verdeckt links neben die Konkurrenz, deren Tendenzkarte du gerade abgeworfen hast. Mische anschließend den Stapel.
- 3. Kundschaftskarte abgeworfen: Kundschaftskarte ziehen**  
Ziehe die oberste Karte vom Kundschaftskarten-Stapel. Lege sie offen rechts neben die Konkurrenz, die an diesem Tag nicht in der Kundschaftsreihe lag. Mische anschließend den Stapel.

## Phase 2: Mittag



Am Mittag nutzt du erst deine **DORFAKTION** und anschließend deine **CHARAKTERAKTION** . Sie umfasst die Schritte „Geschäfte machen“ und „Fähigkeit nutzen“, die du der Reihe nach ausführst. Danach darfst du beliebig viele **HILFSAKTIONEN** nutzen.

### GESCHÄFTE MACHEN

Als Händlerin machst du Geschäfte. In diesem Schritt beobachtest du, wie sich der Markt entwickelt, und kannst Waren kaufen, verkaufen und herstellen.

Wähle dazu **1 der fünf Aktionen**, die auf dem linken Händlerin-Tableau abgebildet sind. Jede Aktion ist entweder mit den Waldgeistern, Dorfleuten oder beiden verbunden. Das erkennst du am blauen oder orangen Hintergrund und dem Waldgeister- oder Dorfleute-Symbol auf der linken Seite.

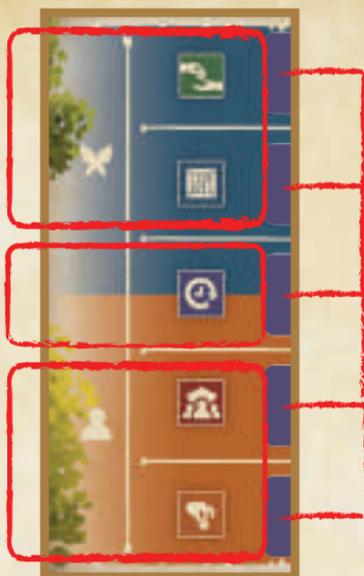
Deine Verbundenheit (*siehe Dorf-Anleitung, S. 21*) bestimmt, welche der fünf Aktionen du wählen darfst. Bist du mit den Waldgeistern verbunden, darfst du eine der oberen drei Aktionen wählen. Bist du mit den Dorfleuten verbunden, darfst du eine der unteren drei Aktionen wählen.



*Waldgeister-  
Verbundenheit*

*Waldgeister-  
oder Dorfleute-  
Verbundenheit*

*Dorfleute-  
Verbundenheit*



*Aktionen*

***Beispiel:** Du hast an diesem Tag eine Dorfaktion gewählt, durch die du mit den Waldgeistern verbunden bist. Nun darfst du entweder die Aktion „Verkaufen“, „Aufstocken“ oder „Herstellen/Nachfrage“ wählen.*

Das sind die 5 Aktionen:



*Verkaufen*



*Aufstocken*



*Herstellen/  
Nachfrage*



*Übernahme*



*Kaufen*

## VERKAUFEN



Mit der Verkaufen-Aktion verkaufst du Waren aus deinem Lager zum aktuellen Marktpreis.

Wähle eine Ware, die du verkaufen möchtest: Nahrung, Fell, Wein oder Werkzeug. Lege zum Verkaufen beliebig viele Marker der gewählten Ware aus deinem Lager in das Marktlager.

Für jede verkaufte Ware erhältst du so viele Münzen aus dem Vorrat, wie der aktuelle Marktpreis angibt.

Bist du mit der Verkaufen-Aktion fertig, bewege den Marker der verkauften Ware auf der Marktleiste um 1 Platz nach unten.



*Beispiel: Du verkaufst beide Felle in deinem Lager. Du legst die beiden Fell-Warenmarker in das Marktlager und nimmst dir für jeden davon 4 Münzen aus dem Vorrat.*

## AUFSTOCKEN

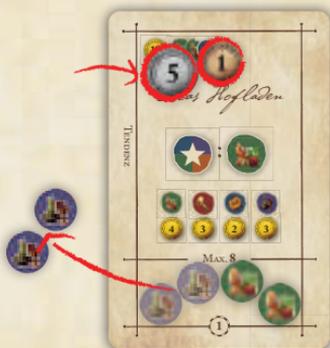


Mit der Aufstocken-Aktion füllst du dein Lager auf und kaufst dabei bei deiner Konkurrenz auf dem Marktplatz ein.

Wähle zuerst eine Ware, mit der du dein Lager aufstocken möchtest.

Du darfst beliebig viel von der gewählten Ware von genau 1 Konkurrenz auf dem Marktplatz kaufen. Nimm die ge-kaufte Waren aus dem Konkurrenzlager und lege sie in dein Lager.

Du zahlst für jede Ware den Preis, der für sie auf der Konkurrenzkarte angegeben ist. Lege die Münzen, die du zahlst, auf die Konkurrenzkarte. Du kannst nicht mehr Waren kaufen, als die Konkurrenz besitzt.



**Beispiel:** Du kaufst 2 Wein bei „Ellas Hofladen“ für je 3 Münzen. Du legst also insgesamt 6 Münzen auf die Konkurrenzkarte.

## HERSTELLEN/NACHFRAGE

Mit dieser Aktion erhältst du Waren aus dem Marktlager oder bewegst die Warenmarker auf der Marktleiste.

Wähle zuerst 1 der beiden Optionen **HERSTELLEN** oder **NACHFRAGE**. Danach darfst du noch den **MARKT VERBESSERN**.

### Herstellen

Nimm dir 1 Warenmarker aus dem Marktlager und lege ihn in dein Lager. Das ist für dich kostenlos.

### Nachfrage

Wähle 1 Ware und bewege ihren Marker auf der entsprechenden Marktleiste 1 Platz nach oben oder unten.

### Markt verbessern

Es gibt 6 Verbesserungsmarker im Spiel. Du kannst sie kaufen und auf die Marktleisten legen, um größere Marktveränderungen zu bewirken.

4 Marker sind Warenverbesserungen, die sich auf jeweils 1 der Waren beziehen. Du legst sie auf die entsprechende Marktleiste. 2 Marker sind Marktverbesserungen. Du legst sie auf eine beliebige Marktleiste.



*Warenverbesserung*



*Marktverbesserung*

## So verbesserst du den Markt

Kaufe 1 Verbesserung und lege sie an einen freien Platz auf einer der Marktleisten. Eine Warenverbesserung kostet 10 Münzen plus den Marktpreis des Platzes, an den du die Verbesserung legst.

Eine Marktverbesserung kostet 10 Münzen plus 1 besiegte Konkurrenz (siehe dazu S. 36–37). Du kannst eine Marktverbesserung erst kaufen, falls du bereits alle 4 Warenverbesserungen gekauft hast.

Du kannst einen Verbesserungsmarker nicht mehr an einen anderen Platz bewegen oder entfernen.

Bewegst du einen Warenmarker auf der Marktleiste nach oben oder unten, überspringst du dabei Plätze, an denen ein Verbesserungsmarker liegt.



**Beispiel:** Die Warenverbesserung für Fell kostet 14 Münzen (10 Münzen plus 4 Münzen für den Marktpreis des Platzes, an den du sie legst).



**Beispiel:** Bewegst du Fell auf der Marktleiste nach oben, überspringst du dabei den Platz mit dem Verbesserungsmarker.

## ÜBERNAHME

Mit dieser Aktion kannst du eine Konkurrenz besiegen und ihr Geschäft übernehmen.

Dabei übernimmst du alle Waren der Konkurrenz und entfernst die Konkurrenzkarte vom Marktplatz. Führe dazu folgende Schritte aus:

1. **Konkurrenzwert bestimmen:** Wähle 1 Konkurrenz und bestimme ihren Wert. Dieser ergibt sich aus allen Münzen und Waren, die diese Konkurrenz besitzt. Jede Ware ist so viel wert wie der aktuelle Marktpreis.

*Beispiel:* Hat deine gewählte Konkurrenz 5 Münzen, 2 Nahrung (Marktpreis 3) und 2 Wein (Marktpreis 2), ist ihr Konkurrenzwert 15.

2. **Aufkaufen:** Zahle den doppelten Konkurrenzwert in Münzen.

*Beispiel:* Bei einem Konkurrenzwert von 15 zahlst du 30 Münzen.

3. **Waren übernehmen:** Lege alle Waren aus dem Konkurrenzlager in dein Lager. Alle Münzen der Konkurrenz kommen in den Vorrat.

4. **Neue Karten:** Lege die Konkurrenzkarte verdeckt zu dir. Die Tendenzkarte dieser Konkurrenz legst du verdeckt zurück unter den Tendenzkartenstapel. Ziehe anschließend 1 neue Konkurrenzkarte und 1 verdeckte Tendenzkarte für den Marktplatz.



Eine verdeckte Konkurrenzkarte, die vor dir liegt, ist eine **BESIEGTE KONKURRENZ**. Du kannst sie ausgeben, um Fähigkeiten freizuschalten und Marktverbesserungen zu kaufen. Gibst du eine besiegte Konkurrenz aus, lege sie verdeckt zurück unter den entsprechenden Konkurrenzkarten-Stapel.



**Beispiel:** Du hast beschlossen, die Konkurrenz „Aris Lederwaren“ zu besiegen. Die Konkurrenz besitzt 2 Nahrung (Marktpreis 3), 2 Wein (Marktpreis 2) und 5 Münzen, der Konkurrenzwert ist also 15. Du musst 30 Münzen zahlen, um die Konkurrenz zu besiegen.

## KAUFEN

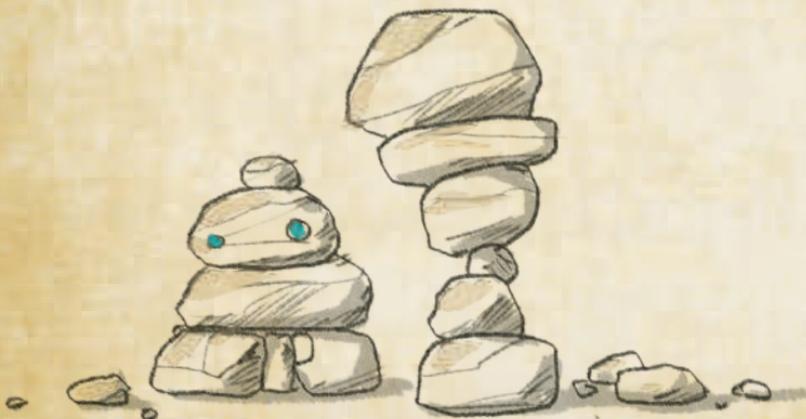


Mit der Kaufen-Aktion kaufst du Waren aus dem Marktlager.

Wähle dazu 1 der Waren Nahrung, Fell, Wein oder Werkzeug und kaufe eine beliebige Anzahl davon. Nimm die gekauften Warenmarker aus dem Marktlager und lege sie in dein Lager.

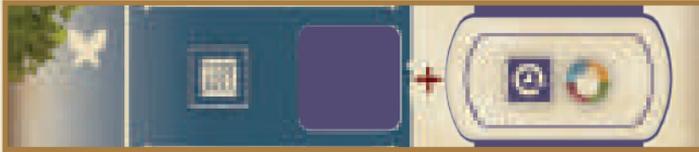
Zahle für jede gekaufte Ware den aktuellen Marktpreis in Münzen.

Bist du mit der Kaufen-Aktion fertig, bewege den Marker der gekauften Ware auf der Marktleiste 1 Platz nach oben.



## FÄHIGKEIT NUTZEN

In diesem Schritt nutzt du die Fähigkeit rechts neben der Aktion, die du in diesem Zug genutzt hast.



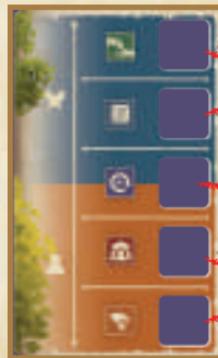
***Beispiel:** Du hast in diesem Zug die Aktion „Aufstocken“ genutzt, also darfst du die Fähigkeit „Regionaler Markt“ nutzen, die rechts daneben liegt.*

Du darfst auch darauf verzichten, die Fähigkeit zu nutzen. Deine Fähigkeiten schaltest du im Laufe des Spiels frei. Alle Fähigkeiten werden ab S. 44 erklärt.

## HILFSAKTIONEN

Dein Tableau zeigt 5 Plätze für Würfel. Das sind die Hilfsaktionen, die du mit deinen Arbeitskräften nutzen kannst.

Für die 2 oberen benötigst du jeweils einen Waldgeist-Würfel, für die mittlere benötigst du einen Waldgeist- oder Dorfleute-Würfel, und für die 2 unteren benötigst du jeweils einen Dorfleute-Würfel.



*Waldgeist-  
Aktionen*

*Waldgeist- oder  
Dorfleute-  
Aktion*

*Dorfleute-  
Aktionen*

Du darfst beliebig viele deiner angeworbenen Arbeitskräfte in deinem Würfelbereich für diese Hilfsaktionen nutzen, aber nur 1 Würfel pro Hilfsaktion einsetzen.

Wähle 1 Arbeitskraft aus deinem Würfelbereich, **senke ihre Stärke** und lege sie zu der Hilfsaktion, die du nutzen möchtest.

Nutze anschließend diese Aktion (siehe S. 32–38).

*Arbeitskraft aus dem Würfelbereich nehmen*

*Stärke senken*

*Zu einer passenden Hilfsaktion legen*



*Aktion  
„Aufstocken“*



*Beispiel: Legst du einen Waldgeist-Würfel hierhin, darfst du dadurch die Aktion „Aufstocken“ nutzen.*

## Phase 3: Abend

Als Händlerin führst du in der Phase „Abend“ keine zusätzlichen Schritte aus.

## Ende der Jahreszeit

Am Ende der Jahreszeit führen manche Charaktere besondere Schritte aus. Das könnt ihr alle gleichzeitig tun.

1. Passive Gebäudeeffekte () ausführen 
2. Ziel prüfen und neues Ziel wählen 
3. Wetterstapel zurücksetzen 
4. Jahreszeitenplättchen austauschen 
5. Schritte für die Charaktere ausführen
6. Charaktere wechseln (optional) 



## SCHRITTE FÜR DIE CHARAKTERE AUSFÜHREN

Als Händlerin bereitest du am Ende der Jahreszeit einen neuen Marktplatz vor und passt das Marktlager an. Überspringe diese beiden Schritte, falls du das Spiel nach dieser Jahreszeit speichern möchtest.

### NEUEN MARKTPLATZ BILDEN

Mische alle Karten auf dem Marktplatz in ihre entsprechenden Stapel. Lege alle Waren in Konkurrenzlagern in das Marktlager. Münzen der Konkurrenz kommen in den Vorrat.

Bilde dann einen neuen Marktplatz. Ziehe zuerst 2 Konkurrenzkarten und lege je 1 davon offen untereinander aus. Ziehe dann 2 Tendenzkarten und lege sie verdeckt links neben die Konkurrenzkarten. Ziehe außerdem 1 Kundschaftskarte und lege sie offen rechts neben der oberen Konkurrenzkarte aus.



**Nicht vergessen:** Du ziehst die Konkurrenzkarten vom Stapel der Stufe, die der höchste Warenmarker auf deinen Marktleisten erreicht hat (*siehe dazu S. 10–11*).

### MARKTLAGER ANPASSEN

Prüfe für jede Ware, ob die Anzahl der Warenmarker auf dem Markt mit dem aktuellen Marktangebot dieser Ware übereinstimmt.

Die Anzahl der Marker einer Ware in den verschiedenen Lagern (dein Lager, Marktlager, Konkurrenzlager) muss genau so hoch sein wie das aktuelle Marktangebot der Ware. Gibt es eine Differenz, da eine Ware seit der letzten Anpassung des Marktlagers eine neue Stufe auf der Marktleiste erreicht hat, fügst du dem Marktlager entsprechend viele Warenmarker aus dem Vorrat hinzu oder legst sie in den Vorrat zurück. Sind mehr Waren in deinem Lager und den Konkurrenzlagern als das Marktangebot vorgibt, entfernst du nur Waren aus dem Marktlager, aber nicht aus deinem Lager und den Konkurrenzlagern. Es ist möglich, dass in deinem Lager und den Konkurrenzlagern mehr Waren sind als das Marktangebot vorgibt.



**Beispiel:** Das Marktangebot für Fell ist aktuell 6. Es sind 3 Felle im Marktlager und 3 Felle in deinem Lager. Du musst also keine hinzufügen oder entfernen.

# Fähigkeiten

Wie in der Dorf-Anleitung erklärt, kannst du im Laufe des Spiels Fähigkeiten freischalten und musst dafür ihre Kosten bezahlen. Als Händlerin musst du eine bestimmte Anzahl an besiegter Konkurrenz zahlen.

Die Fähigkeiten haben 3 Stufen. Fähigkeiten der Stufe II und III kannst du nur freischalten, falls 1 der beiden darauf abgebildeten Waldgeister im Spiel ist – das passiert im Laufe des Spiels durch Ereigniskarten.

***Beispiel:** Einer der beiden oben abgebildeten Waldgeister muss im Spiel sein, damit du die Fähigkeit „Marktforschung“ freischalten darfst. Dazu musst du 2 Karten von besiegter Konkurrenz zahlen.*



Hast du die Kosten bezahlt, drehe die Fähigkeit auf die Rückseite und lege sie an einen beliebigen freien Platz für Fähigkeiten in deinem Sortierkasten.

Schaltest du eine neue Fähigkeit frei, darfst du alle deine bisher freigeschalteten Fähigkeiten neu verteilen.

Möchtest du eine Fähigkeit freischalten, hast aber keinen Platz mehr in deinem Sortierkasten, musst du zuerst eine deiner aktuellen Fähigkeiten entfernen. Lege diese zurück in deinen Vorrat, du darfst sie später erneut freischalten.

# Übersicht: Fähigkeiten

## STUFE I

- ☞ **Zufriedene Kundschaft:** Ziehe 1 neue Kundschaftskarte und ersetze damit die aktuelle Kundschaftskarte. Mische diese verdeckt zurück in den Stapel.
- ☞ **Geschäftsabschluss:** Kaufe 1 Ware von einer Konkurrenz zum Marktpreis.
- ☞ **Unter der Hand:** Verkaufe 1 Ware. Bewege ihren Marker auf der Marktleiste **nicht** nach unten.
- ☞ **Treue:** Zahle 1 Münze, um die Stärke von 1 deiner angeworbenen Arbeitskräfte zu erhöhen.

## STUFE II

- ☞ **Regionaler Markt:** Stelle 1 Saisonware her.
- ☞ **Spekulation:** Bewege den Marker von 1 Ware auf der Marktleiste um 1 Platz nach unten. Bewege den Marker von 1 anderen Ware auf der Marktleiste um 1 Platz nach oben.
- ☞ **Marktforschung:** Decke die Tendenzkarte von 1 Konkurrenz auf.

## STUFE III

- ☞ **Motivation:** Zahle 5 Münzen, um die Stärke von all deinen angeworbenen Arbeitskräften in deinem Sortierkasten zu erhöhen.
- ☞ **Erfahren:** Verkaufe beliebig viele Waren von 1 Sorte zum Preis auf der Karte einer besiegten Konkurrenz. Mische die besiegte Konkurrenz danach in den Konkurrenzkarten-Stapel.
- ☞ **Cleverer Handel:** Verkaufe beliebig viele Waren von 1 Sorte zum Marktpreis +1.

# Spielstand speichern

Um deinen Spielstand als Händlerin zu speichern, führe die folgenden Schritte aus:



1. Lege deine Figur in die Schachtel.
2. Nimm dein Charakterplättchen aus deinem Sortierkasten.
3. Lege alle ausliegenden Konkurrenzkarten, Tendenzkarten und Kundschaftskarten auf ihre entsprechenden Stapel. Lege alle Waren der Konkurrenz ins Marktlager. Münzen der Konkurrenz kommen in den Vorrat.
4. Lege alle deine Münzen und die Waren in deinem Lager links oben in den Sortierkasten. Waren aus dem Vorrat legst du in die Fächer rechts daneben.
5. Lege die Konkurrenzkarten-Stapel verdeckt oben in das Fach in deinem Sortierkasten. Lege deine besiegte Konkurrenz offen obendrauf. Lege anschließend den Tendenzkarten-Stapel und den Kundschaftskarten-Stapel auf die Konkurrenzkarten und dein Charakterplättchen wieder obendrauf.

6. Nimm das linke Händlerin-Tableau aus deinem Sortierkasten. Lege alle Fähigkeiten, die du gerade nicht freigeschaltet hast, und alle ungenutzten Verbesserungen in die Fächer darunter. Lege das linke Händlerin-Tableau wieder obendrauf.
7. Lege den Deckel auf deinen Sortierkasten, damit nichts verrutscht.

## *Spiel fortsetzen*

Um das Spiel mit der Händlerin fortzusetzen, führe die folgenden Schritte aus.

1. Nimm deine Figur aus der Schachtel.
2. Nimm deine Münzen und die Warenmarker in deinem Lager aus deinem Sortierkasten.
3. Nimm den Vorrat aus Warenmarkern, Fähigkeiten und Verbesserungen sowie alle Karten aus deinem Sortierkasten.
4. Bereite einen neuen Marktplatz vor und passe das Marktlager an wie auf Seite 42–43 beschrieben.

## HÄNDLERIN

 Werkzeug	 Verkaufen
 Fell	 Aufstocken
 Nahrung	 Herstellen/Nachfrage
 Wein	 Übernahme
 Beliebige Ware	 Kaufen
 Saisonware	 Tendenz
 Vorliebe der Konkurrenz	  Höchster/ niedrigster Preis
 Konkurrenz	
 Kundschaft	  Auf Marktleiste nach oben/unten bewegen

## SPIELBLAUF

### PHASE 1: MORGEN

1. Wetter bestimmen 
2. Jahreszeiteffekt 
3. Wettereffekt 
4. Markt anpassen
5. Marktplatz-Aktion

### PHASE 2: MITTAG

1. Dorffaktion 
2. Charakteraktion 
  - *Geschäfte machen*
  - *Fähigkeit nutzen*
3. Hilfsaktionen

### PHASE 3: ABEND

1. Figur zurücknehmen 
2. Arbeitskräfte anpassen 

*Alle Schritte mit  daneben werden in der Dorf-Anleitung erklärt.*