

Overzicht spelregels Kogge

Volgorde:

1. Bevoorrading en spelersvolgorde

- routemarkers uit de vorige ronde verwijderen
- 8 nieuwe routemarkers blind uit de reserve trekken (4x2)
- in spelersvolgorde bieden de spelers met hun routemarkers
- telkens 2 goederen per marker in de overeenkomstige steden leggen; eerst in de handelshuizen
- nieuwe spelersvolgorde bepalen aan de hand van de geboden routemarkers

2. Gildemeester

De startspeler beweegt de gildemeester kloksgewijs 1 of 2 velden (steden) over land. Steden met een 'Raub' marker worden overgeslagen en niet meegeteld. In de laatste stad worden 2 goederen gelegd.

Optionele regel: de gildemeester int belastingen in de stad waar hij zijn beweging is geëindigd. Elke speler met een kogge in die stad betaalt een goed naar keuze, deze gaat terug in de reserve. Spelers die later in deze beurt in de stad komen, hoeven deze belasting niet te betalen. Bovendien worden alle goederen uit de stad, die daar normaal niet geproduceerd worden, geconfisqueerd en gaan terug in de voorraad.

3. Spelersfase (de startspeler voert fase A en B uit, dan de 2e speler fase A en B, enz.)

A Beweging van de kogge

- de kogge mag alleen via de 2 routemarkers bewegen
- de eerste beweging kost niets, elke verdere beweging kost een routemarker of een goed naar keuze
- blinde routemarkers mogen worden gebruikt; dit moet voor het omdraaien worden aangegeven
- onderweg kunnen de koggen goederen uit hun eigen handelshuizen inladen

B Actiefase (in willekeurige volgorde; elke actie mag maar 1x worden uitgevoerd)

- een **handelshuis bouwen**, kosten: 3 verschillende waren, die in die stad niet worden geproduceerd, PLUS een routemarker met het cijfer van die stad (2 routemarkers voor het 2e handelshuis in die stad)
- handel met de gildemeester**, als de kogge in dezelfde stad staat:
 - DRIE dezelfde routemarkers tegen de 2e 'Raub' marker, OF
 - ZES dezelfde goederen tegen een Bonusmarker, OF
 - een goed tegen een routemarker van dezelfde kleur ruilen (of omgekeerd)
- routemarkers kopen**: een van de openliggende paren tegen een willekeurig goed
- handel met de stad**: eenmalig onbepakt goederen 1 tegen 2 (andere) goederen uit de stad ruilen
- handelsroutes veranderen**: een openliggende routemarker tegen een eigen routemarker ruilen, die blind wordt neergelegd; de routemarker mag niet van dezelfde stad zijn
- roven** (dit beëindigt altijd de zet van een speler; hij wordt na de roef uit de stad bewogen via een van de twee routes, en er wordt een 'Raub' marker in de stad gelegd; de speler mag deze stad hierna nooit meer in):
 - de helft van de waren van een medespeler wiens kogge in dezelfde stad staat worden gestolen, OF
 - alle waren uit een stad (ook uit de handelshuizen) worden gestolen

Spelers met schepen in dezelfde stad mogen TE ALLEN TIJDE met elkaar handelen, ook buiten hun beurt. Ze mogen routemarkers en goederen ruilen tegen elke voorwaarde, ook voor het (niet) uitvoeren van een actie. Bonusmarkers, goederen in handelshuizen en de handelshuizen zelf mogen niet in de handel worden betrokken.

Einde van het spel

DIRECT wanneer een speler VIJF ontwikkelingspunten heeft gehaald (handelshuizen en bonusmarkers), of DIRECT wanneer de gildemeester voor de tweede keer het startveld betreedt of overslaat, is het spel uit. In het laatste geval wordt de overwinnaar berekend aan de hand van punten:

- elk handelshuis 10 punten
- elke bonusmarker 20 punten
- elke ongebruikte 'Raub' marker 10 punten
- voor elk goed op de kogge of in het handelshuis:
 - zout (wit) 7 punten
 - leer (bruin) 3 punten
 - bernsteen (paars) 5 punten
 - erts (grijs) 1 punt

Beschrijving van de Bonusmarkers

- 3:1 ruilen: de speler mag bij de handel in de stad (actie d.) een goed tegen 3 goederen uit de stad ruilen
- + 1 routemarker: de speler krijgt aan het begin van een ronde -voor de veiling- een blind getrokken routemarker uit de reserve
- 2 velden: de kogge van de speler hoeft ook voor het 2e veld niets te betalen. Pas vanaf het 3e veld kost het hem een routemarker of een goed
- geheime route: de speler heeft in elke stad een extra bewegingsmogelijkheid: de speler kan zondermeer naar het veld met de gildemeester gaan MAAR dit kost hem een goed of een routemarker extra