

Hamburgum

Ein Strategiespiel für 2 - 5 Spieler von Mac Gerdts

Spielregel





INHALT

BESCHREIBUNG	1
SCHNELLEINSTIEG.....	2
SPIELPLAN	4
SPIELMATERIAL.....	5
SPIELVORBEREITUNG	5
SPIELZIEL / SPIELENDEN.....	6
SPIELABLAUF	7
AKTIONEN	7
Bier, Zucker, Tuch	7
Kontor.....	7
a) Waren verkaufen.....	7
b) Baustoffe kaufen.....	8
Werft.....	8
Kirche	9
1. Spenden.....	9
2. Spendenplättchen werten	10
Rathaus.....	11
STRATEGIETIPPS	12
VARIANTEN ZU HAMBURGUM	13
HÄUFIGE FRAGEN (FAQ).....	14
DIE ENTSTEHUNG VON HAMBURGUM.....	14

Text: Mac Gerdts, Peter Dörsam

Layout: Peter Dörsam

Der Stadtplan und die Stadtansicht ist entnommen aus: Kolorierter Kupferstich von Peter Schenk aus dem „Atlas Minor sive Tabulae Geographicae praecipuorum Regnorum Regionum, Insularum, Provinciarum etc. Per Carolum Allard“, Amsterdam um 1696
 Peter Schenk war Kupferstecher, Schabkünstler und Verleger.



Beschreibung

Hamburg im 17. Jahrhundert. Gewaltige Festungsanlagen schützen die Stadt vor den Verwüstungen des 30jährigen Krieges. Durch protestantische Glaubensflüchtlinge ist Hamburg die größte und wohlhabendste deutsche Stadt geworden. Bereits aus der Ferne künden mächtige Kirchen und der Mastenwald der Schiffe vom Stolz und Reichtum der Bürger.

Die Spieler führen Hamburger Familien zu Wohlstand und Prestige. Sie produzieren Bier, Zucker und Tuch und verkaufen diese Waren mit ihren Schiffen in ferne Länder. Sie konkurrieren um Bauplätze für ihre Gebäude, um die besten Hafenbecken für ihre Schiffe und vor allem um die prestigeträchtigsten Kirchenspenden. Denn weder Geld noch Gut, sondern allein Prestige entscheidet das Spiel.

Das Spiel endet, wenn die letzte Hamburger Kirche fertiggestellt ist. Es gewinnt der Spieler, der durch Kirchenspenden am meisten Prestige erringen konnte.

Der Spielregel ist auf den nächsten beiden Seiten ein „Schnelleinstieg“ vorangestellt. Anhand eines konkreten Spiels werden dort die wesentlichen Abläufe von Hamburgum erklärt. Dieser Schnelleinstieg kann dazu dienen,

- bereits vor dem Lesen der Regel einen gewissen Überblick zu bekommen,*
- nach dem Lesen der Regel die Erkenntnisse an einem Beispiel zu überprüfen,*
- direkt ein erstes Spiel zu beginnen. In diesem Fall sollte man aber trotzdem zunächst die am Ende des Schnelleinstiegs angeführten Abschnitte lesen.*

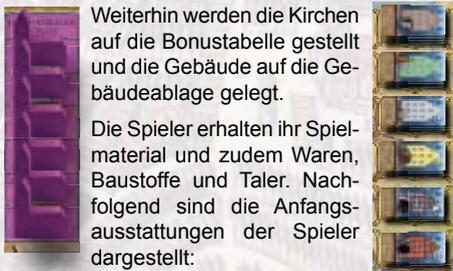


Schnelleinstieg

Im folgenden Beispiel für die ersten 6 Runden von Hamburgum verweisen die Seitenzahlen in Klammern auf den jeweiligen Abschnitt der Regel.

Spielvorbereitung

Rot, Blau und Grün (Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn) spielen Hamburgum. Rot wird als Startspieler bestimmt. Auf dem Spielplan werden die Spielsteine auf der Zählleiste, die Waren auf der Preistabelle, die Spendenplättchen und die Schiffe entsprechend der folgenden Abbildung aufgebaut.



Weiterhin werden die Kirchen auf die Bonustabelle gestellt und die Gebäude auf die Gebäudeablage gelegt.

Die Spieler erhalten ihr Spielmaterial und zudem Waren, Baustoffe und Taler. Nachfolgend sind die Anfangsausstattungen der Spieler dargestellt:



Runde 1

Rot setzt seinen achteckigen Spielstein auf das Aktionsfeld „**Bier**“ auf dem Rondell. Er nimmt sich 1 Bier aus der Bank. **Blau** wählt das Aktionsfeld „**Tuch**“ und nimmt sich ein Tuch aus der Bank. **Grün** geht auf das Aktionsfeld „**Kontor**“

(S. 7), wobei er das Feld rechts unten auf dem Rondell wählt. Er verkauft 1 Tuch und erhält hierfür 100 Taler aus der Bank. (Jedes Schiff darf nur eine Warensorte verkaufen. Auf dem Feld „Kontor“ könnten auch Baustoffe gekauft werden, allerdings darf man nicht gleichzeitig Waren verkaufen und Baustoffe kaufen.) Nach der ersten Runde besitzen die Spieler folgende Ausstattung:



Runde 2

(Auf dem Rondell ziehen die Spieler ihre Spielsteine im Uhrzeigersinn, bis zu 3 Felder sind frei, jedes weitere Feld muss mit 1 Prestigepunkt bezahlt werden. S. 7)

Rot zieht seinen Spielstein auf dem Rondell um ein Feld vorwärts, so dass das Aktionsfeld „**Kontor**“ erreicht wird. Er verkauft 2 Bier für 200 Taler. **Blau** zieht um 2 Felder vorwärts auf „**Bier**“ und produziert 1 Bier . **Grün** wählt das Aktionsfeld „**Kirche**“ und spendet für die Kirche St. Nicolai, er bezahlt 1 Ziegel in die



Bank und nimmt sich das „5er“ Spendenplättchen von St. Nicolai. Weiterhin legt er eine grüne Holzscheibe auf den Bauplatz von St. Nicolai. Anschließend entscheidet er, das Spendenplättchen zu werten, entsprechend erhält er 5 Prestigepunkte und das Plättchen wird umgedreht.

Runde 3

Rot: „Kirche“ (S. 9) Rot spendet für St. Michaelis, bezahlt 1 Ziegel, nimmt sich das „5er“ Spendenplättchen von St. Michaelis und legt eine rote Holzscheibe auf den Bauplatz von St. Michaelis. Auch er wertet das Spendenplättchen, hierbei er-



SPIELPLAN

Bauhof
Der Preis für die Gesamtzahl aller eingekauften Baustoffe ist hier angegeben.

Rondell
Hier wählen die Spieler in jedem Zug ihre Aktion aus.

Zähleiste
Hier werden die Prestigepunkte der Spieler abgetragen.

Kirchenbauer
Hier werden am Anfang die Kirchen aufgestellt. Wer eine Kirche fertigstellt, erhält die angegebenen Prestigepunkte.

Bauplatz
An dieser Stelle kann ein Tuchmacher „gebaut“ werden.

Gebäudeablage
Der Vorrat an Gebäuden wird hier abgelegt.

MATERIAL	Preis
1	50
2	50
3	100
4	150
5	200
6	250
7	300
8	410
9	500
10	600

Warenpreise
Hier werden die aktuellen Warenpreise markiert.

Abgabe für Spendenplättchen
An dieser Stelle werden zu Anfang die Spendenplättchen von St. Catharinen abgelegt.

Spendenübersicht
Die Kosten der jeweiligen Spende sind hier dargestellt.

Hafen
In den Hafenbecken „3“, „2“ und „1“ werden die Schiffe der Spieler aufgestellt.

Bauplatz für Kirchen
An dieser Stelle wird die Kirche St. Catharinen gebaut, der zugehörige Stadtteil ist gelb umrandet.



SPIELMATERIAL

Material der Bank:

- 45 Waren (Holzwürfel): je 15 Bier (gelb), Zucker (weiß) und Tuch (grün)
- 49 Baustoffe: 24 Bauholz (braun), 20 Ziegel (rot) und 5 Kirchenglocken
- 30 Spendenplättchen: je Kirche 5
- 35 Gebäude, (28 unten braun, 7 unten blau),
- Spielgeld: 32 Kupfermünzen zu 10 Taler, 15 Silbermünzen zu 50 Taler, 19 Goldmünzen zu 100 Taler
- 6 Kirchen
- 3 orange Schiffe: „Holländer“

Material der Spieler:

- (in den 5 Farben rot, blau, grün, gelb, grau)
- 90 Bürgerplättchen (Mann/Frau): je 18
 - 75 Holzscheiben: je 15
 - 25 Schiffe: je 5
 - 5 achteckige Spielsteine für das Rondell
 - 5 runde Spielsteine für die Zählleiste

Regelwerk und weitere Informationen:

- 1 Spielregel
- 5 Kurzregeln
- 1 Almanach mit historischen Informationen

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält seinen Vorrat an Bürgern, Schiffen und Spielsteinen. Dazu erhält er 5 verschiedene Ressourcen:

- 3 Waren: 1 Bier (gelb) 1 Zucker (weiß) 1 Tuch (grün)
- 2 Baustoffe: 1 Bauholz (braun) 1 Ziegel (rot)

Jeder Spieler stellt ein eigenes Schiff in das Hafenbecken, das mit der blauen 3 bezeichnet ist. Weiterhin stellt er seinen achteckigen Spielstein in die Mitte des Rondells und nimmt sich eine Kurzregel.



Auf die sechs Felder der Bonustabelle für Kirchenbauer wird jeweils eine Kirche gestellt.

Auf der Tabelle für die Warenpreise wird mit je einem Bier, Zucker und Tuch der jeweilige

0	1	2	3	4	5
■	■	■	■	■	■
	B	I	E	R	
■	■	■	■	■	■
	U	C	K	E	R
■	■	■	■	■	■
	T	U	C	H	
100	90	80	70	60	50

Anfangspreis von 100 Talern markiert.

Die 30 Spendenplättchen werden auf den sechs Ablagefeldern unten auf dem Plan platziert. Auf jedes Feld werden die jeweils zugehörigen 4 Spendenplättchen für Bürger, Gebäudetyp, Schiffe und Spenden gelegt. In die Mitte obenauf kommt jeweils das Spendenplättchen mit 5 Prestigepunkten. Bei jedem Spendenplättchen ist die Seite mit der Kirche verdeckt. Für St. Catharinen ist der Aufbau nachfolgend dargestellt:





SPIELVORBEREITUNG



Die 7 Amtsgebäude, die unten blau eingefärbt sind, kommen ausschließlich bei den Varianten von Hamburgum zum Einsatz (S.13) und werden daher aussortiert.

Die restlichen 28 Gebäude werden auf die Gebäudeablage auf dem Plan gelegt. Der Stapel der Amtsgebäude wird sortiert: Ganz unten liegt Gebäude 1 (Bürgermeister), dann folgen die anderen aufsteigend bis 7 (Ratsherr).

Die übrigen Waren, Baustoffe und das Spielgeld werden neben dem Spielplan als Vorrat der Bank bereitgelegt.

Wer zuletzt eine Kirche besucht hat, wird Startspieler. Alternativ wird der Startspieler ausgelost. Er erhält 1 Prestige-



punkt (PP), den er auf der umlaufenden Zählleiste mit dem runden Spielstein markiert, sowie 10 Taler Startgeld aus der Bank. Jeder folgende Spieler im Uhrzeigersinn erhält jeweils 1 PP und 10 Taler mehr als der vorhergehende.

Beispiel: Grün ist Startspieler, die weitere Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn ist Blau und dann Rot. Grün erhält 10 Taler, Blau 20 Taler und Rot 30 Taler. Die Startaufstellung auf der Zählleiste ist nebenstehend dargestellt.



Folgendes ist beim Spiel zu beachten: Die Waren, Baustoffe und Taler der Spieler sind für alle Mitspieler einsehbar. Ein direkter Handel zwischen Mitspielern ist nicht möglich.

SPIELZIEL / SPIELENDENDE

Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht, durch Kirchenspenden möglichst viel Prestige zu gewinnen. Die Spieler spenden Baustoffe (Ziegel, Bauholz, Kirchenglocken) und Geld für den Kirchenbau und erhalten hierfür Spendenplättchen, die ihnen Prestige einbringen. Um Geld zu verdienen, produzieren sie Waren und verkaufen diese auf dem Seeweg, auf dem sich weit bessere Preise als bei einem Direktverkauf erzielen lassen. Von dem Geld werden Baustoffe gekauft. Diese werden nicht nur für Spenden benötigt, sondern auch um Gebäude und Schiffe zu bauen. Während einige Gebäude die Warenproduktion dauerhaft erhöhen, gibt es für andere einen direkten, einmaligen Vorteil.

Während die erste Spende an eine Kirche immer 5 Prestigepunkte als Belohnung ergibt, sind die Belohnungen für die anderen vier Spenden variabel. Sie lassen sich durch den Bau von Ge-

bäuden, Schiffen und die eigene Spendenbereitschaft erhöhen.

Eine Kirche ist fertiggestellt, wenn sie fünf Spenden erhalten hat. Wer eine Kirche fertigstellt, erhält hierfür als Bonus weitere Prestigepunkte.

Spielende

Sind alle sechs Kirchen fertiggestellt, endet das Spiel. Alle bisher ungewerteten Spendenplättchen werden jetzt noch gewertet und bringen ihren Besitzern die entsprechenden Prestigepunkte. Für jede Ware und jeden Baustoff kassiert jeder Spieler noch einmal 50 Taler. Für je 100 Taler darf er danach noch je einen zusätzlichen Prestigepunkt kaufen.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Prestigepunkten.

Bei Gleichstand entscheiden die übrig gebliebenen Taler.



SPIELABLAUF

Die Spieler ziehen reihum im Uhrzeigersinn. Hierbei wird auf dem nachfolgend abgebildeten Rondell mit dem Spielstein in jedem Zug ein Aktionsfeld ausgewählt. Auf jedem Feld wird die jeweils zugehörige Aktion ausgeführt.



Ist ein Spieler das erste Mal am Zug, wählt er mit seinem Spielstein ein beliebiges Aktionsfeld auf dem Rondell aus. In jedem nachfolgenden Spielzug rückt der Spieler seinen Spielstein im Uhrzeigersinn auf dem Rondell auf ein neues Aktionsfeld vor. Das Vorrücken um 1, 2 oder 3 Felder ist kostenlos. Für jedes weitere Feld muss 1 Prestigepunkt (PP) bezahlt werden. Ein Stehenbleiben auf dem bisherigen Aktionsfeld ist nicht möglich.

Beispiel:

Die Spielfigur befindet sich auf dem Aktionsfeld „Zucker“. Von hier aus können die Felder „Kirche“, „Kontor“ oder „Tuch“ kostenfrei gewählt werden. Um jedoch im nächsten Zug das Feld „Rathaus“ zu betreten, müsste 1 PP bezahlt werden, für das Feld „Bier“ 2 PP usw. Um nochmals „Zucker“ auszuwählen, müsste der Spieler auf dem Rondell um 8 Aktionsfelder vorrücken und dafür 5 PP bezahlen.

Die Bedeutung der Aktionen auf dem Rondell wird nachfolgend erläutert.

AKTIONEN

Es gibt 3 Aktionsfelder zur Produktion von Waren: „Bier“, „Zucker“ und „Tuch“, ein doppelt vorhandenes Aktionsfeld zum Handeln: „Kontor“, sowie 3 Aktionsfelder zur Verwertung der Baustoffe: „Werft“, „Kirche“ und „Rathaus“.

BIER, ZUCKER, TUCH

Jeder Spieler hat ohne Produktionsgebäude eine Produktionskapazität von 1. Jedes Produktionsgebäude erhöht die Produktionskapazität für die jeweilige Ware um eine Einheit. Die Produktion ist generell kostenfrei, die produzierten Waren nehmen sich die Spieler aus der Bank.

Beispiel: Ein Spieler hat keinen Bierbrauer, 3 Zuckersieder und 1 Tuchmacher. Auf den Aktionsfeldern erhält er jeweils folgendes:

Bier: 1 Bier ■

Zucker: $1 + 3 = 4$ Zucker ■■■■

Tuch: $1 + 1 = 2$ Tuch ■■

KONTOR

Hier darf der Spieler **entweder** Waren verkaufen **oder** Baustoffe kaufen

a) Waren verkaufen

Der Spieler darf seine Waren (Bier, Zucker und Tuch) mit eigenen Schiffen auf dem Seeweg verkaufen. Jedes Schiff darf nur eine Sorte Waren verkaufen. Die Transportkapazität der Schiffe richtet sich nach ihrem Hafenbecken: Schiffe in Hafenbecken 3 dürfen bis zu 3 gleiche Waren, Schiffe in Hafenbecken 2 bis zu 2 gleiche Waren, und Schiffe in Hafenbecken 1 nur eine Ware verkaufen. Die Preise der Waren sind unten links auf dem Spielplan verzeichnet. Reicht die Transportkapazität nicht aus, dürfen Waren auch beliebig direkt ohne eine Verschiffung für je 30 Taler an die Bank verkauft werden. Alle verkauften Waren werden an die Bank zurückgegeben,



KONTOR - WERFT

der Spieler erhält den Erlös in Talern von der Bank ausbezahlt.

Der Verkauf von Waren hat keinen Einfluss auf den Warenpreis, ebenso nicht auf die Position der Schiffe im Hafen.

Beispiel: Grün besitzt 3 Bier und 2 Zucker. Er zieht seinen Spielstein auf dem Rondell auf „Kontor“ und will Waren verkaufen.

Die aktuellen Warenpreise sind nebenstehend dargestellt. Die Situation im Hafen ergibt sich aus der folgenden Abbildung:

0	1	2	3	4	5
B	I		R		
Z	U		K	E	R
T	U	C	H		
100	90	80	70	60	50



Grün kann mit dem einen Schiff 3 Bier und mit dem anderen Schiff 1 Zucker verkaufen. Der Preis für Bier beträgt 70 Taler und der für Zucker 80 Taler. Somit bringt der beschriebene Verkauf $3 \times 70 + 1 \times 80 = 290$ Taler ein. 1 Zucker bleibt bei dem Verkauf über die Schiffe übrig, dieser könnte zusätzlich für 30 Taler direkt verkauft werden.

b) Baustoffe kaufen

Der Spieler darf Bauholz , Ziegel  und Kirchenglocken  von der Bank kaufen. Der Gesamtpreis für die Summe aller eingekauften Baustoffe ist auf dem Bauhof angegeben und beträgt 20 Taler (für 1 Baustoff) bis 600 Taler (für 10 Baustoffe).

Die Zusammensetzung der gekauften Baustoffe kann frei gewählt werden, jedoch darf ein Spieler nie mehr als eine Kirchenglocke besitzen. Sollte der Vorrat an Bauholz oder Ziegeln bei der Bank erschöpft sein, kann trotzdem weiterhin gekauft werden.

BAUHOF	
Anzahl	Taler
1	20
2	50
3	100
4	150
5	200
6	260
7	330
8	410
9	500
10	600

(Die fehlende Anzahl kann mit einer Holzscheibe des Spielers und einem Bauholz bzw. Ziegel auf der Prestigeleiste markiert werden, bis wieder ausreichend Baustoffe vorhanden sind.)

Beispiel: 2 Bauholz, 2 Ziegel und 1 Kirchenglocke sind zusammen 5 Baustoffe und kosten entsprechend 200 Taler.

WERFT

Hier darf der Spieler neue Schiffe bauen. Jedes neue Schiff kostet 1 Bauholz  an die Bank und wird in Hafenbecken 3 aufgestellt.

Jedes Hafenbecken hat so viele Liegeplätze, wie die Anzahl der Mitspieler beträgt. Sind in Hafenbecken 3 bereits alle Liegeplätze belegt, wechseln alle Schiffe beim Bau eines weiteren Schiffes ihre Position:

- Schiffe von Hafenbecken 1 werden vom Spielplan genommen und an die Spieler zurückgegeben.
- Schiffe von Hafenbecken 2 werden nach Hafenbecken 1 verschoben.
- Schiffe von Hafenbecken 3 werden nach Hafenbecken 2 verschoben.

Das neue Schiff, für das zunächst in Hafenbecken 3 kein Liegeplatz frei war, wird nun in dem leeren Hafenbecken 3 aufgestellt.

Beim Schiffbau dürfen auch diejenigen Schiffe wieder eingesetzt werden, die im selben Zug von Hafenbecken 1 zurück zum Vorrat der Spieler gelangt sind. Es ist jedoch nicht möglich, Schiffe freiwillig aus den Hafenbecken 1 oder 2 zu entfernen, um sie in Hafenbecken 3 wieder neu einzusetzen.

Beispiel: Bei einer Partie mit 4 Spielern sei die folgende Ausgangssituation gegeben:





WERFT - KIRCHE

Gelb ist am Zug und zieht auf „Werft“, zahlt zwei Bauholz und stellt dafür zwei Schiffe auf. Das erste Schiff passt noch in Hafenbecken 3 und wird dort aufgestellt. Das zweite Schiff passt allerdings nicht mehr in Hafenbecken 3, daher rücken alle Schiffe um ein Hafenbecken weiter. Die Schiffe aus Hafenbecken 1 werden wieder an die Spieler zurückgegeben, die Schiffe aus Hafenbecken 2 werden in Hafenbecken 1 verschoben, die Schiffe aus Hafenbecken 3 in Hafenbecken 2, und das neue Schiff wird in Hafenbecken 3 aufgestellt, so dass sich folgende Situation im Hafen ergibt:



Gelb hätte für 2 zusätzliche Bauholz noch zwei weitere Schiffe in Hafenbecken 3 aufstellen können.

KIRCHE

Dieser Spielzug wird in 2 Schritten ausgeführt.

1. Spenden

Der Spieler darf für eine beliebige Kirche Baustoffe und Geld spenden. Dieser Kirche darf er in seinem Zug auch mehrere Spenden gleichzeitig geben. Die benötigte Menge an Baustoffen und Geld steigt mit jeder Spende an diese Kirche an und beträgt:

1. Spende: 1 Ziegel
2. Spende: 1 Ziegel + 1 Bauholz
3. Spende: 1 Ziegel + 1 Bauholz + 20 Taler
4. Spende: 1 Ziegel + 1 Bauholz + 40 Taler
5. Spende: 1 Ziegel + 1 Bauholz + 1 Kirchenglocke + 10 Taler pro eigenem Bürger auf dem Spielplan

Die Höhe der einzelnen Spenden ist auf dem Spielplan in der Spendenübersicht symbolisch dargestellt:



Für jede Spende legt der Spieler eine runde Holzscheibe in seiner Farbe auf dem Bauplatz der Kirche auf dem Spielplan ab und wählt ein Spendenplättchen dieser Kirche. Hat die Kirche bisher noch keine Spende erhalten, muss er das Spendenplättchen mit den 5 Prestigepunkten nehmen. Bei jeder weiteren Kirchenspende hat er die freie Auswahl unter den verbliebenen Spendenplättchen dieser Kirche. Die ausgewählten Spendenplättchen legt er offen vor sich ab.

Beispiel: Die Kirche St. Michaelis hat bereits von Rot und Blau jeweils eine Spende erhalten. Gelb möchte in seinem Zug „Kirche“ die dritte und vierte Spende geben. Dafür zahlt er insgesamt 2 Ziegel, 2 Bauholz und $20+40=60$ Taler an die Bank und legt auf dem Bauplatz der Kirche 2 zusätzliche Holzscheiben seiner Farbe auf die beiden Holzscheiben von Rot und Blau.



Nach insgesamt 5 Spenden ist eine Kirche fertig gestellt. Wer die letzte Spende gegeben hat,

nimmt die oberste Kirche von der Bonustabelle und stellt sie auf ihrem Bauplatz in der Stadt auf. Zuvor werden die auf dem Bauplatz vorhandenen Holzscheiben an die Spieler zurückgegeben.



nimmt die oberste Kirche von der Bonustabelle und stellt sie auf ihrem Bauplatz in der Stadt auf. Zuvor werden die auf dem Bauplatz vorhandenen Holzscheiben an die Spieler zurückgegeben.

- nimmt die oberste Kirche von der Bonustabelle und stellt sie auf ihrem Bauplatz in der Stadt auf. Zuvor werden die auf dem Bauplatz vorhandenen Holzscheiben an die Spieler zurückgegeben.
- kassiert auf der umlaufenden Zählleiste den Kirchenbauerbonus. Dieser beträgt für die erste fertige Kirche 8 Prestigepunkte, für die zweite fertige Kirche 7 Prestigepunkte usw.
- legt auf der Bonustabelle anstelle der entnommenen Kirche eine Holzscheibe seiner Farbe ab. Damit zeigt er seinen Status als Kirchenbauer an, der ihm beim Bauen seiner Gebäude zukünftig freie Grundstückswahl erlaubt (siehe „Rathaus“, S. 11).



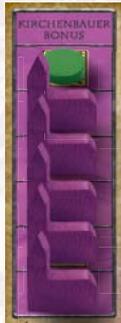
Beispiel: Grün hat bereits 5 Gebäude, er zieht auf „Kirche“ und spendet für St. Nicolai. Bisher



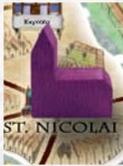
KIRCHE

hat St. Nicolai 3 Spenden erhalten. Er zahlt für die 4. Spende 1 Ziegel, 1 Bauholz und 40 Taler und für die 5. Spende 1 Ziegel, 1 Bauholz, 1 Kirchenglocke und 50 Taler (5 grüne Gebäude).

Die gelben und die rote Holzscheibe werden an die Spieler zurückgegeben.



Die oberste Kirche wird von der Bonustabelle genommen und auf dem Bauplatz von St. Nicolai aufgestellt. Da es sich um die erste fertiggestellte Kirche handelt, erhält Grün auf der Zählleiste 8 zusätzliche Prestigepunkte. Schließlich wird eine grüne Holzscheibe auf der Bonustabelle auf der „8“ abgelegt.



4 bzw. 3 PP pro eigenem Bürger im betreffenden Stadtteil der Kirche (beim Mariendom 1 PP pro eigenem Bürger in allen fünf Stadtteilen)

Ein Spendenplättchen wird gewertet, indem die sich zum aktuellen Zeitpunkt ergebenden Prestigepunkte auf der Zählleiste zum bisherigen Stand des Spielers addiert werden und das Plättchen danach sofort umgedreht wird, so dass jetzt die Kirchenseite sichtbar ist.



Ein Spieler darf auf dem Aktionsfeld „Kirche“ beliebig viele seiner offenen (=ungewerteten) Spendenplättchen werten, egal ob er diese bereits zuvor besaß oder ob er diese erst in diesem Spielzug erhalten hat.

Allerdings darf ein Spieler am Ende des Zuges „Kirche“ **von jeder Sorte nur maximal ein ungewertetes Spendenplättchen** vor sich liegen haben. Hat er zwei ungewertete Plättchen einer Sorte, so muss er zumindest eines von ihnen werten.

Beispiel: Der gelbe Spieler hat soeben zwei Spenden in St. Michaelis bezahlt und sich zwei Spendenplättchen ausgesucht. Insgesamt hat er nun folgende Spendenplättchen vor sich liegen:

2. Spendenplättchen werten

Es gibt fünf verschiedene Sorten von Spendenplättchen, die bei jeder Kirche jeweils einmal vorkommen. Sie werden nachfolgend erklärt. Als Beispiel ist jeweils das entsprechende Spendenplättchen von St. Michaelis (rot) abgebildet:



5 Prestigepunkte (PP)



1 PP pro Spendenplättchen des Spielers (es zählen seine gewerteten und ungewerteten Spendenplättchen aller Kirchen)



2 PP pro eigenem Schiff im Hafen (alle Hafenbecken)



5 bzw. 4 PP pro eigenem Gebäude des betreffenden Typs in allen fünf Stadtteilen



Ein Spendenplättchen von St. Nicolai hatte er bereits in einem vorherigen Zug gewertet. Außerdem besitzt der Spieler 4 Schiffe in den Hafenbecken und 3 Bürger im Stadtteil St. Petri (grün). Da er zwei Spendenplättchen mit Schiffen hat, muss er mindestens eines dieser Plättchen werten und erhält dafür $2 \times 4 = 8$ PP.



KIRCHE - RATHAUS

Er kann aber auch weitere Plättchen werten. Für das zweite „Schiff-Plättchen“ würde er ebenfalls 8 PP erhalten, das grüne „Bürger-Plättchen“ würde ihm $4 \times 3 = 12$ PP bringen und für das Plättchen mit der „x1“ erhielte er 5 PP, denn er besitzt zurzeit 5 Spendenplättchen.

Hinweis: Es kann vorteilhaft sein, auch das zweite „Schiff-Plättchen“ zu werten, denn Schiffe kann man auch wieder verlieren. Bei den anderen Spendensorten kann die Punktzahl hingegen nicht sinken, aber oft noch steigen.

RATHAUS

Auf dem Spielplan befinden sich 28 Bauplätze für Gebäude. Das auf dem jeweiligen Bauplatz abgebildete Gebäude kann mittels der Aktion „Rathaus“ errichtet werden.

Für jedes neue Gebäude

- zahlt der Spieler 1 Bauholz  und 1 Ziegel  in die Bank,

- nimmt sich vom Ablagestapel das entsprechende Gebäude



- und legt einen Bürger (Frau oder Mann) seiner Farbe auf dem Bauplatz ab.



Gebäude können nur auf Bauplätzen errichtet werden, die zu **eigenen Bürgern** oder **einer Kirche, der bereits selbst gespendet worden ist, benachbart sind**. Eine Nachbarschaft von Bürgern und Kirchen ist auf dem Spielplan jeweils durch braune Linien markiert.

Hinweis: Aus der Nachbarschaftsregel ergibt sich, dass ein Spieler erst dann sein erstes Gebäude bauen kann, wenn er mindestens eine Kirchenspende gegeben hat. Ohne Kirchenspende gibt es ja noch keine Nachbarschaft, an die er anbauen könnte.

Wer mindestens eine Kirche mit ihrer fünften Spende fertiggestellt hat, ist Kirchenbauer. Als Kirchenbauer darf ein Spieler die Bauplätze seiner neuen Gebäude frei auswählen und ist somit an die oben genannte Nachbarschaftsregel nicht mehr gebunden.

Hinweis: Bei einer fertigen Kirche liegen auf

ihrem Bauplatz keine Holzscheiben mehr. Trotzdem bleibt die Nachbarschaft erhalten. Alle Spieler, die Spendenplättchen dieser Kirche besitzen, können in ihrer Nachbarschaft Gebäude errichten.

Es können in einem Zug auch mehrere Gebäude errichtet werden. Die Gebäude werden nacheinander gebaut, so dass in einem Zug auf dem Spielplan auch Ketten von mehreren benachbarten Bürgern entstehen können. Allerdings darf ein Spieler pro Zug nur **maximal 1** Amtsgebäude bauen. Dieses muss oben vom Stapel der Amtsgebäude genommen werden.

Es gibt 6 verschiedene Gebäudetypen. Die Produktionsgebäude (**Bierbrauer**, **Zuckersieder** und **Tuchmacher**, je 5x) erhöhen für das ganze Spiel die Produktionskapazität. Wird ein Produktionsgebäude errichtet, so reduziert sich sofort der Preis für die jeweilige Ware um 10 Taler. (Durch das höhere Angebot sinken die Preise.)

Beispiel: Ein Spieler errichtet 2 Tuchmacher und 1 Bierbrauer. In der nachfolgend abgebildeten Spielsituation fällt der Bierpreis entsprechend auf 80 und der Tuchpreis auf 60 Taler.

0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
Z	U	E	R			Z	B	E	R		
T	C	H				Z	T	U	C	E	R
100	90	80	70	60	50	100	90	80	70	60	50

Die anderen Gebäude bringen sofort folgende **Einmaleffekte**:

Kaufmann (3x): Der Spieler erhält sofort 100 Taler aus der Bank.

Kapitän (3x): Zunächst wird ein orangenes Schiff (Holländer) in das Hafenbecken 3 gestellt. Ein Holländer ist ein neutrales Schiff, welches im Hafen zusätzlich Platz beansprucht. Es wird wie die anderen Schiffe bewegt und nach dem Verlassen des letzten Hafenbeckens aus dem Spiel genommen. Sollten alle Liegeplätze des Hafenbeckens bereits belegt sein, werden die vorhandenen Schiffe wie bei der Aktion „Werft“ beschrieben verschoben. Nach dem „Holländer“ wird ein eigenes Schiff in Hafenbecken 3 aufge-



RATHAUS

stellt, auch hier gelten die unter „Werft“ beschriebenen Regeln.

Amtspersonen: Auf dem Plan befinden sich 7 Bauplätze für Amtspersonen, hier können folgende Gebäude errichtet werden:

Ratsherr (3x): Der Spieler erhält für jeden Bürger in der Stadt 10 Taler. Es zählen die aktuell vorhandenen Bürger von allen Spielern. Auch die Bürger, die der Spieler in diesem Zug bereits zuvor auf den Plan gelegt hat und der Bürger, der für den Ratsherrn selbst abgelegt wird, zählen mit.

Hauptpastor (3x): Der Spieler erhält für jede Spende in Hamburg 10 Taler. Es zählen die aktuell vorhandenen Spenden von allen Spielern an alle Kirchen. Die Anzahl lässt sich am besten über die Spendenplättchen aller Spieler ermitteln. (Es können alternativ auch die Holzscheiben auf den Bauplätzen der Kirchen gezählt werden, fertige Kirchen stehen hierbei für 5 Spenden.)

Bürgermeister (1x): Der Spieler erhält für jede bisher fertiggestellte Kirche 60 Taler. Es spielt hierbei keine Rolle, wer die Kirche fertiggestellt hat.

Beispiel: Gelb zieht auf „Rathaus“ und zahlt 1 Bauholz und 1 Ziegel um ein Gebäude zu errichten. Auf dem folgenden Ausschnitt des Spielplans seien alle bisherigen Bürger und Spenden enthalten.



Gelb hat eine Nachbarschaft zu 3 freien Bauplätzen („A“, „B“ und „C“) und somit folgende Möglichkeiten:

A) Kaufmann: Er legt einen Bürger auf den Bauplatz für den Kaufmann und nimmt sich das Kaufmanngebäude vom Ablagestapel sowie 100 Taler aus der Bank.

B) Tuchmacher: Er legt einen Bürger auf den Bauplatz für den Tuchmacher und nimmt sich das Tuchmachergebäude vom Ablagestapel. Der Preis für Tuch sinkt um 10 Taler.

C) Amtsperson: Er legt einen Bürger auf den Bauplatz für die Amtsperson und nimmt sich das oberste Gebäude vom Stapel der Amtspersonen. Abhängig davon, um welche Amtsperson es sich handelt, bekommt er:

Bürgermeister: 0 Taler (keine fertige Kirche)

Hauptpastor: 70 Taler

7 Spenden: 4 (grün) + 2 (rot) + 1 (gelb)

Ratsherr: 90 Taler

9 Bürger: 3 (grün) + 2 (rot) + 3 (gelb)
+ 1 (neuer gelber Bürger)

Anmerkung zum Ratsherrn: Hätte Gelb 2 Gebäude errichtet, und vor dem Ratsherrn noch den Tuchmacher oder den Kaufmann gebaut, so hätte er für den Ratsherrn 100 Taler bekommen. Wenn er allerdings den Bierbrauer in St. Petri zusätzlich errichten will, so bekommt er für den Ratsherrn trotzdem nur 90 Taler, denn um eine Nachbarschaft zu dem Bierbrauer zu erlangen, muss zunächst der Ratsherr gebaut werden.

STRATEGIETIPPS

Die Kirchenspenden nicht vergessen

Viele Gebäude, viele Schiffe und eine hohe Produktion helfen im Spiel, aber sie bringen allein noch kein Prestige. Wer zu lange seinen Wohlstand mehrt, bekommt eventuell kaum noch Spendenplättchen ab.

Die Aktionsfelder gut ausnutzen

Wer oft auf „Kontor“ nur eine Ware verkauft, auf „Rathaus“ nur ein Gebäude errichtet oder auf „Kirche“ nur eine Spende gibt, verschenkt Züge. Derartige Aktionen sind nur in einigen Fällen, wie etwa bei der ersten Kirchenspende, sinnvoll.

VARIANTEN VON HAMBURGUM

Bei den Varianten von Hamburgum werden die von 1 bis 7 nummerierten Amtsgebäude aussortiert. Stattdessen kommen die 7 „blauen Amtsgebäude“ (unten blau eingefärbt) zum Einsatz.



Profivariante

Wenn ein Spieler ein Amtsgebäude errichtet, darf er dieses aus dem Stapel der „blauen Amtsgebäude“ frei auswählen.

Variante mit Zufall

Die 7 „blauen Amtsgebäude“ werden zunächst unter dem Tisch gemischt und dann auf den Ablagestapel gelegt. Es darf jeweils nur das oberste Amtsgebäude gebaut werden, die anderen bleiben verdeckt.

Wie in der Grundregel darf auch bei den Varianten in einem Zug immer nur ein Amtsgebäude errichtet werden.

Hinweis: Die Profivariante von Hamburgum erfordert gute Kenntnis der Amtspersonen und ihrer Wirkungen. Da diese eigene Leistungen, und nicht die allgemeine Entwicklung der Stadt honorieren, profitieren eher stärkere Spieler. Für den Spieleinstieg wird die Profivariante daher nicht empfohlen. Bei der Variante mit Zufall können Spieler Glück haben, dass bei ihrem Zug ein besonders attraktives Amtsgebäude oben auf dem Stapel liegt.

Die „blauen Amtsgebäude“ bringen den Spielern unterschiedliche Vorteile, die jeweils **sofort** realisiert werden. Im Einzelnen bringen sie folgendes:

Domherr: Der Spieler darf in einer Kirche seiner Wahl 1 Kirchenspende geben. Er muss hierfür nur einen Ziegel abgeben, egal um welche Spende es sich handelt.

Zunftmeister: Der Spieler erhält für jede Ware, die er besitzt, 30 Taler.

Hafenmeister: Der Spieler erhält für jedes ei-

gene Schiff, das er in einem der Hafenecken liegen hat, 40 Taler.

Diakon: Der Spieler erhält für jedes seiner Spendenplättchen (offene und gewertete) 30 Taler.

Kirchenvogt: Der Spieler erhält für jede Kirche, von der er ein Spendenplättchen besitzt, 50 Taler.

Baumeister: Der Spieler erhält für jeden seiner Bürger auf dem Spielplan 20 Taler.

Amtmann: Der Spieler erhält für jeden Stadtteil, in dem er mindestens einen Bürger hat, 40 Taler.

Bei dem Baumeister und Amtmann wird der zugehörige neue Bürger mitgezählt.

Beispiel: Rot hat 2 Schiffe in den Hafenecken und 4 Waren. Seine Bürger und Spenden sind alle auf dem folgenden Ausschnitt aus dem Spielplan zu sehen.



Er erhält für den

Zunftmeister: 120 Taler (4 Waren).

Hafenmeister: 80 Taler (2 rote Schiffe)

Diakon: 90 Taler (3 rote Spenden)

Kirchenvogt: 100 Taler (St. Nicolai und St. Petri.)

Baumeister: 100 Taler (4 + 1 = 5 rote Bürger)

Amtmann: 120 Taler (Rot ist bisher in dem weißen und dem grünen Stadtteil vertreten, der neue Bürger im blauen Stadtteil kommt hinzu)

Hätte Rot 2 Gebäude gebaut, zuerst den Tuchmacher im gelben Stadtteil und dann die Amtsperson, so hätte der Baumeister 120 Taler und der Amtmann 160 Taler eingebracht.



HÄUFIGE FRAGEN (FAQ)

Wann können Spendenplättchen gewertet werden?

Um Spendenplättchen zu werten, muss das Aktionsfeld „Kirche“ betreten werden. Einzige Ausnahme: Am Ende des Spiels werden alle offenen Spendenplättchen gewertet.

Kann die Wertung von Spendenplättchen rückgängig gemacht werden?

Die Wertung eines Spendenplättchens ist endgültig und kann in späteren Zügen nicht wieder rückgängig gemacht werden. Ein bereits gewertetes Spendenplättchen bleibt also bis zum Spielende umgedreht liegen.

Können auf Kontor gleichzeitig Waren verkauft und Baustoffe eingekauft werden?

Nein, dies ist nicht möglich.

Ist das Spielmaterial beschränkt?

Nur die Anzahl der Schiffe ist für jeden Spieler auf 5 beschränkt. Alles andere ist nicht beschränkt und sollte dem Spiel in ausreichender Anzahl beiliegen. Sollte es dennoch zu Engpässen kommen, kann die Zählleiste zum Markieren der fehlenden Anzahl genutzt werden (Holzscheibe + Ware/Baustoff auf die fehlende Anzahl legen).

Welchen Unterschied machen die beiden Seiten der Bürger (Frau/Mann)?

Für den Spielablauf haben die beiden Seiten keine Bedeutung. Welches Geschlecht bevorzugt wird, bleibt jedem Spieler selbst überlassen.

Für weitere Fragen besuchen Sie uns unter:

www.pd-verlag.de/hamburgum

DIE ENTSTEHUNG VON HAMBURGUM

Im 17. Jahrhundert erlebte Hamburg eine Blütezeit, und diese Zeit sollte zum Thema eines Strategiespiels gemacht werden. Der Stolz Hamburgs waren seine großen Kirchen, die in diesem Jahrhundert vielfach umgestaltet und zum Teil mit völlig neuen Türmen versehen wurden. Die Hauptkirche St. Michaelis, erbaut ab 1649, war die größte deutsche Kirche des 17. Jahrhunderts und protestantisches Gegenstück zur katholischen Michaelskirche in München. Diese Kirche wurde zwar 1750 durch Blitzschlag zerstört, jedoch ist der barocke Nachfolgebau heute als „Michel“ das Wahrzeichen Hamburgs.

Mein Dank für die Hilfe bei der historischen Recherche geht an Herrn Dr. Wiechmann vom Museum für Hamburgische Geschichte und an meinen Vater, der als hamburgischer Pastor in dritter Generation bereitwillig seine alten Kirchenbücher öffnete. Peter Eggert, der in Hamburg Brauer und Mälzer gelernt hat, hatte das Spiel nicht nur aus diesem Grunde frühzeitig zu seinem Projekt gemacht und beim „Gathering of Friends“ in den USA 2007 vorgestellt. Ohne meinen Freund und Verleger Peter Dörsam, der gnadenlos die Schwachstellen früher Prototypen offenlegte,

um sich danach nur mit größerer Hingabe der Weiterentwicklung des Spiels zu widmen, wäre Hamburgum nicht möglich gewesen. Matthias Catrein hat wie schon im letzten Jahr beim Spiel „Imperial“ erneut sein bewährtes grafisches Talent beigetragen.

Wieder ein Spiel mit Rondell? Nach der Veröffentlichung von „Antike“ und „Imperial“ war diese Frage unvermeidlich. Jedoch zeigten die zahlreichen Testspielrunden, dass dies eine gute Entscheidung war. Viele Spieler und ihre Gruppen testeten ausgiebig, gaben wichtige kritische Hinweise und waren teilweise auch bei der Übersetzung der Spielregel unschätzbare Hilfen. Unter ihnen besonders zu erwähnen sind Stephan Borowski, Ralph Anderson, Peter Hawes, Mark Bigney, Patrick Korner und seine Terminal City Gamers, Christian Hildenbrand, die Spielergruppe des Hamburger Rieckhofs und die Teilnehmer des regelmäßig stattfindenden Hamburger Spielautorentreffens. Auch meine Frau Kathia hat das Spiel getestet und für gut befunden.

Hamburg, im September 2007 *Mac Gerdts*