

# Schwarzmarkt



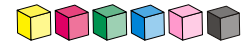
Es sind die schlechten Zeiten, in denen Schwarzmärkte blühen. Das Geld ist kaum etwas wert, die Läden bieten nichts an und jeder versucht, durch Tausch an die Dinge zu kommen, die ihm lebenswichtig erscheinen.

Schwarzmarkt ist ein Handelsspiel. Jeder Spieler "holt" sich seine Waren aus dem Keller, geht auf den Schwarzmarkt und versucht, sie an die Mitspieler zu tauschen. Doch der Wert der Waren ändert sich je nach Angebot und Nachfrage - wenn jeder Spieler Omas Kristallspiegel anbietet, wird er dafür kaum ein paar Zigaretten bekommen, bietet nur ein Spieler Zigaretten an, kann er so einiges dafür verlangen...

Nur die eingetauschten Waren haben einen Wert und können in Siegpunkte umgewandelt werden. Nur der geschickteste Händler gewinnt auf dem Schwarzmarkt.

## Material

144 **Holzwürfel**: in 6 Farben je 26. Jede Farbe stellt eine Ware da, die die Spieler „produzieren“\* und handeln können. Jede Farbe entspricht einer bestimmten Warengruppe, die auf dem Schwarzmarkt besonders gefragt ist. Je nach Zeit und Ort des Schwarzmarktes können dies unterschiedliche Dinge sein, so waren auf den Schwarzmärkten im Nachkriegsdeutschland Zigaretten, haltbare Lebensmittel, Familienschmuck oder alte Bücher zu finden. Auf dem Schwarzmarkt im heutigen Bagdad mag man anderes handeln...



36 **Holzscheiben**: je sechs in der gleichen Farbe wie die Holzwürfel. Mit den Holzscheiben zeigen die Spieler an, was sie produzieren wollen.

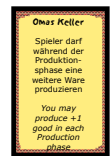


12 **Holzscheiben**: in weiß.



Die **Tauschbörse**: auf der linken Seite wird der Tauschwert jeder Ware angezeigt. Die erste Spalte der Tauschbörse ist durchnummeriert (von L1 bis L11), um das Versetzen zu erleichtern. Auf der rechten Seite der Tauschbörse werden die zusätzlichen Siegpunkte angezeigt, die eine Warensorte am Ende des Spieles einbringt.

Die **Informationskarten**: zwölf Karten.



Die **Spielertableaus**: jeder Spieler bekommt ein Blatt, auf dem er seine produzierten und seine gelagerten Waren sowie gesammelte Siegpunkte ablegen kann.

<b>PRODUKTION</b> 4 Waren (Waren dürfen NUR in Phase C. gehandelt werden) Hälfte (abgerundet) der alten Produktion kommen am Ende von Phase C. zurück in den Vorrat.	A. <b>WARENANGEBOT</b> : Je nach Tauschwert sind Waren im Angebot. B. <b>PRODUKTION</b> : die Spieler legen geheim fest, welche vier Waren sie produzieren wollen. Werden mehr Waren produziert als im Angebot liegen, sinkt der Tauschwert entsprechend. Bleiben Waren im Angebot, steigt der Tauschwert entsprechend. C. <b>HANDEL</b> : D. <b>VERSTEIGERUNG</b> : eine Karte versteigern. E. <b>VERKAUF</b> : Lager auf zehn Waren reduzieren.	<b>Lager</b> Waren dürfen gehandelt (Phase C), für eine Versteigerung benutzt (Phase D) oder für Siegpunkte verkauft werden (Phase E) <b>Lagerkapazität</b> : 10 Waren Überschüssige Waren zurück in den Vorrat (Phase E.)
<b>Siegpunkte</b>		

\* Anmerkung: im weiteren wird immer von "produzierten" Waren geschrieben, gemeint ist damit im weitesten Sinne sich "Waren besorgen", also in den Keller gehen und alte Schätzchen hervorholen, oder wertvolle Töpferware selber herstellen, Marmeladen einkochen oder was immer man glaubt, auf dem Schwarzmarkt erfolgreich anbieten zu können.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält sechs Waren, von jeder Farbe eine. Die sechs Waren werden in das LAGER auf das Spielerblatt gelegt.

Nun wird die Tauschbörse bestückt, zuerst die linke Seite: von jeder Farbe wird eine Ware genommen und dann zufällig eine Ware gezogen. Die erste kommt auf die „6“ der Tauschbörse (in der zweiten Reihe von unten „L2“), die zweite auf die „5“ (Reihe „L3“) usw. bis zur „2“ (vgl. Bild 1). Jenachdem auf welcher REIHE eine Ware liegt, wird angezeigt, wie viele neue Waren im Angebot sind (zweite Spalte) und wie viele Waren der Spieler abgeben muss, um (1-4) Siegpunkte zu bekommen (Spalte drei bis sechs).

Zusätzlich kommt von jeder Farbe eine Ware auf die rechte Seite der Tauschbörse, zum Anzeigen des zusätzlichen Siegpunktwertes der Warensorte bei Spielende. Auch hier wird wieder von jeder Farbe eine Ware genommen, dann werden drei Waren auf die oberste Reihe (1/0 Siegpunkte), zwei Waren auf die Reihe darunter (2/0 Siegpunkte) und schließlich eine Ware auf die dritte Reihe (2/1 Siegpunkte) gelegt.

		Tauschbörse				Zusätzliche Siegpunkte bei Spielende Additional Victory Points for End-Game	
Anzahl der Waren im Angebot Amount of goods in the market		Anzahl der Waren die benötigt werden für 1-4 Siegpunkte Number of goods in exchange for 1-4 Victory Points				Spielende End of game	
		1 SP	2 SP	3 SP	4 SP		
L11	1	1	2	3	4	7 / 4	
L10	2	2	3	4	5	6 / 3	
L9	2	2	4	5	6	5 / 2	
L8	3	3	5	6	7	4 / 2	
L7	3	3	6	7	8	3 / 2	
L6	4	3	6	8	9	2 / 1	
L5	4	4	6	8	10	2 / 0	
L4	5	4	7	9	11	1 / 0	
L3	5	4	7	10	12	1 / 0	
L2	6	5	8	11	13	1 / 0	
L1	7	5	9	12	14	1 / 0	

Bild 1  
Beispiel für einen Startaufbau

In die Reserve kommen je nach Anzahl der Spieler von jeder Farbe:

3 - 4	Personen	14 Waren
5	Personen	16 Waren
6	Personen	18 Waren

Alle anderen Waren sind aus dem Spiel. (Dies sind bei 6 Personen null Waren, bei 5 Personen drei Waren von jeder Farbe und bei 4 Personen sechs Waren und bei drei Personen sieben Waren von jeder Farbe).

Ein Spieler wird zum Verwalter bestimmt, möglichst ein erfahrener Spieler. Der Verwalter führt alle Veränderungen auf der Tauschbörse durch und verteilt die Waren nach der Produktion.

Eine **Informationskarte** wird aufgedeckt.

## Zugreihenfolge

- A: Angebot festlegen
- B: Produktion
- C: Handel
- D: Versteigerung einer Informationskarte
- E: Verkauf

### A. Angebot an Waren

Jede Runde steht eine festgelegte Anzahl von Waren zur Verfügung. Die Anzahl und Zusammensetzung der Waren ändert sich von Runde zu Runde – jenachdem was die Spieler an Waren „produzieren“. Die zweite Spalte der „Tauschbörse“ gibt an, wie viele Waren „im Angebot“ sind. Um dies zu verdeutlichen, wird die entsprechende Anzahl Waren aus der Reserve in die Mitte des Tisches gelegt, für alle sichtbar – dies ist das Angebot. So wird mit allen Farben verfahren.

Beispiel (zu Bild 2): die rote Ware steht auf der Reihe "L5", es werden vier rote Waren aus der Reserve auf die Mitte des Tisches gelegt. Die grüne Ware steht auf der "L3", von grün kommen fünf Waren aus der Reserve in der Mitte des Tisches usw.

the market		L = value points			
		1 GP	2 GP	3 GP	4 GP
L11	1	1	2	3	4
L10	2	2	3	4	5
L9	2	2	4	5	6
L8	3	3	5	6	7
L7	3	3	6	7	8
L6	4	3	6	8	9
L5	4	4	6	8	10
L4	5	4	7	9	11
L3	5	4	7	10	12
L2	6	5	8	11	13
L1	7	5	9	12	14

Bild 2

## B. Produktion

In der Produktionsphase produzieren alle Spieler gleichzeitig und geheim Waren. Um anzuzeigen, was produziert wird, werden die Holz-scheiben benutzt.

Jeder Spieler hat von jeder Farbe eine Scheibe und zwei weiße "Joker"scheiben. Um anzuzeigen, was ein Spieler produziert, legt er die entsprechenden Marker vor sich ab (hinter seiner Hand verborgen). Die weißen Marker können zu einem andersfarbigen Marker gelegt werden, um anzuzeigen, dass man mehrere von dieser Farbe produzieren will.

Jeder Spieler darf VIER Waren produzieren.

Beispiel: Matthias will eine grüne, zwei rote und eine blaue Ware produzieren

-> er wählt also einen grünen, einen roten unter dem ein weißer Marker liegt und einen blauen Marker.

Uli will zwei gelbe und zwei grüne Ware produzieren -> er wählt einen gelben mit einem weißen Marker und einen grünen mit einem weißen Marker.

Anmerkung: da es nur zwei weiße Marker gibt, kann ein Spieler nie mehr als drei Waren einer Farbe produzieren.

Nachdem gleichzeitig alle Spieler ihre geheim getroffene Entscheidung aufgedeckt haben, wird die Produktion durch den Verwalter verteilt. Jeder Spieler bekommt immer alle Waren, die er wollte – auch wenn zu wenige im Angebot (die Waren in der Mitte des Tisches) vorhanden sind. Der Verwalter verteilt die Farben der Reihe nach. Zuerst wählt er die Farben aus der Mitte des Tisches, – dem Angebot. Wollten die Spieler mehr Waren, als im Angebot vorhanden, nimmt er weitere Waren der Farbe aus der Reserve; ABER für jede Ware, die zusätzlich produziert wurde, senkt er den Tauschwert der Farbe um eine Stufe. TAUSCHWERT SENKEN bedeutet, dass der entsprechende Marker um eine Reihe nach unten verschoben wird. Steht eine Ware auf der Reihe 7 (L7) und fällt um zwei Stufen, kommt sie nun auf Reihe 5 (L5). Sind keine Waren von einer Farbe mehr in der Reserve endet das Spiel, vgl. Seite 8.

Haben alle Spieler Ihre Waren bekommen und sich noch Waren im Angebot, steigt für jede im Angebot verbliebene Ware der entsprechende Tauschwert um eine Stufe. Steigen bedeutet, dass der Wert um jeweils eine Reihe nach oben (höhere L - Nummer) bewegt wird. Anschließend kommen diese Waren zurück in die Reserve.

Beispiel: (zu Bild 3): ausgehend von der Verteilung in Bild 2. Es gibt vier rote Waren und fünf grüne Waren. Insgesamt "produzieren" die Spieler aber sieben grüne Waren, d.h. zwei zu viel. Der Tauschwert fällt also um zwei Stufen. Von rot wurden nur drei Waren produziert, der Tauschwert steigt also um eine Stufe. Anschließend sieht

the market		L = value points			
		1 GP	2 GP	3 GP	4 GP
L11	1	1	2	3	4
L10	2	2	3	4	5
L9	2	2	4	5	6
L8	3	3	5	6	7
L7	3	3	6	7	8
L6	4	3	6	8	9
L5	4	4	6	8	10
L4	5	4	7	9	11
L3	5	4	7	10	12
L2	6	5	8	11	13
L1	7	5	9	12	14

Bild 3

die Tauschbörse für rot und grün wie auf dem Bild 4 rechts aus. (Die anderen vier Farben sind in diesem Beispiel nicht beachtet worden).

Der Tauschwert einer Ware kann nie unter L1 oder über L11 steigen. Es können mehrere Waren auf der gleichen Stufe stehen.

Nachdem die Waren verteilt wurden, steigt der Siegpunktwert der Ware(n) mit dem niedrigsten Tauschwert um eine Stufe (der Ware von der in der nächsten Runde am meisten Waren im Angebot sind). Haben mehrere den gleichen (niedrigsten) Wert, steigt jede von ihnen um eine Stufe. Der Siegpunktwert einer Ware ist erst am Ende des Spieles wichtig. Im obigen Beispiel (Bild 3) würde der Siegpunktwert von grün um eine Reihe steigen. Dies wird auf der rechten Seite der Tauschbörse angezeigt.

Anmerkung: Der Siegpunktwert einer Ware ändert sich zusätzlich auch in Phase D.: Versteigerung.

Zusätzliche Siegpunkte bei Spielende Additional Victory Points for 1st/2nd
7 / 4
Spielernde End of game
6 / 3
5 / 2
4 / 2
3 / 2
2 / 1

### C. Handel

Das Spiel „Schwarzmarkt“ bietet zwei unterschiedliche Regeln für die Handelsphase an. Warum? Weil sich im Laufe der Testspiele gezeigt hat, dass manche Spieler mit der Version I (Wilder Handel) nicht zurecht kamen. Es schien zu laut, zu hektisch, zu wild und kam ihnen zu wenig strategisch vor. Daher wurde Version II (Geordneter Handel) entwickelt. Das Spiel funktioniert mit beiden Handelssystemen, allerdings gelten folgende Empfehlungen: Geordneter Handel funktioniert besser mit weniger Spielern und Wilder Handel sollte nur verwendet werden, wenn alle Spieler dies auch wollen.

Die produzierten Waren sind für die Spieler bisher leider wertlos, sie müssen erst eingetauscht werden. Nur Waren, die man von einem anderen Spieler bekommt, haben einen Wert und können gegen Siegpunkte getauscht oder zum Ersteigern einer Informationskarte verwendet werden.

Während der Handelsphase können alle Spieler miteinander handeln. Sie können alle ihre Waren in der Produktion und/oder dem Lager verwenden.

#### Wilder Handel

Beim „Wilden Handel“ dürfen alle Spieler gleichzeitig mit allen anderen Spielern handeln. Der Handel zwischen den Spielern ist frei, es gilt nur: es muss etwas getauscht werden, Geschenke sind nicht erlaubt. Aber es ist erlaubt, zwei oder mehr Waren gegen eine zu tauschen, Waren aus dem Lager gegen Waren aus der Produktion und beliebige Kombinationen. Alle Spieler verhandeln und handeln gleichzeitig, machen Angebote, bieten Waren an - wild durcheinander.

Es gilt aber folgende Einschränkung: jede Ware kann nur einmal während der Handelsphase getauscht werden. Daher werden alle Waren, die ein Spieler eintauscht, neben sein Tableau gelegt. Den Rest der Handelsphase darf er diese Waren nicht mehr verwenden. Der Spieler kann nur Waren aus seiner Produktion oder seinem Lager bei einem Handel verwenden. NIE Waren neben seinem Tableau.

Die Spieler dürfen gleiche Waren gegen gleiche Waren tauschen, (also z.B. zwei rote gegen zwei rote Waren).

Siegepunkte können nicht gehandelt werden.

Die Handelsphase endet, wenn kein Spieler mehr tauschen will (bzw. wenn nur noch ein Spieler tauschen will...).

Dann werden alle Waren neben dem Tableau in das Lager gelegt.

### **Geordnete Handel**

Beim Geordneten Handel gibt es nur genau drei Handelsrunden. Jeder Spieler kann dreimal einen Tausch vorschlagen. Es beginnt der Spieler, der zuletzt eine Informationskarte ersteigert hat (vgl. weiter unten Phase D). In der ersten Runde wird der Spieler Startspieler, der zuletzt einen Flohmarkt besucht hat (Alternativ kann man den Startspieler auch auslösen).

Der Startspieler macht nun einen beliebigen Tauschvorschlag (z.B. ich biete zwei grüne und eine gelbe Ware gegen drei rote Waren). Natürlich kann er nur Waren anbieten, die in seinem Lager oder seiner Produktion liegen und natürlich sollte er einen Vorschlag unterbreiten, den zumindest ein Spieler auch annehmen kann. Nachdem er seinen Vorschlag gemacht hat, wird gefragt, ob ein Spieler das Angebot annehmen will. Lehnen alle Spieler ab (bzw. können sie das Angebot mangels passender Waren nicht annehmen) ist der Spieler zur linken an der Reihe, ein Angebot zu machen. Nimmt ein Spieler das Angebot an, muss der Startspieler mit ihm tauschen, gibt es zwei oder mehr Spieler, die das Angebot annehmen, kann er sich aussuchen, mit welchem Spieler er tauscht. Beim Geordneten Handel ist kein Feilschen erlaubt - der aktive Spieler macht einen Vorschlag, die anderen nehmen an oder lehnen ab. Sie dürfen ihn nicht kommentieren (z.B. ist nicht erlaubt: würde ich machen, wenn du noch einen grünen dazu legst).

Die eingetauschten Waren kommen ins Lager (dies ist ein grundsätzlicher Unterschied zum „Wilden Handel“ - Waren können mehrfach gehandelt werden).

Auf diese Weise darf jeder Spieler drei Vorschläge unterbreiten. Zum Anzeigen der Runden legt der Startspieler einen beliebigen seiner Produktionssteine auf den Rundenzählen des Spielplanes - den er natürlich anschließend wieder bekommt.

Nach drei Runden endet der Geordnete Handel.

### **Abschluss der Handelsphase (sowohl „Wilder Handel“ wie „Geordneter Handel“)**

Nun wird die HÄLFTE der Waren, die noch auf dem Feld „Produktion“ liegt, zurück in die Reserve gelegt, die Waren sind für den Spieler verloren. Dabei wird abgerundet, z.B. verliert ein Spieler, der noch drei Waren auf seinem Produktionsfeld hat, eine Ware. Der Spieler kann sich aussuchen, welche Ware er abgibt. Die restlichen Waren auf dem Produktionsfeld bleiben dort liegen - sie werden in der nächsten Runde wie die normale Produktion behandelt und zählen zusätzlich zu der normalen Produktion von vier Waren; aber sie können in dieser Runde nicht für Versteigerung (Phase D) oder Verkauf (Phase E) verwendet werden.

### **D. Versteigerung einer Informationskarte**

Wissen ist Macht, auch auf dem Schwarzmarkt, doch manche Informationen müssen kostspielig erworben werden und gehen nur an den Spieler, der bereit ist, am meisten zu zahlen. Pro Runde wird eine Informationskarte versteigert. Alle Spieler können mitbieten, es wird mit den Waren im Lager geboten. Es können nur Waren EINER Farbe geboten werden (wobei natürlich jeder Spieler die Farbe frei wählen kann). Die Spieler nehmen geheim und verdeckt so viele Waren einer Farbe in die Hand, wie sie für die Informationskarte bieten wol-



len. Der Spieler, der am meisten Waren geboten hat, bekommt die Karte UND darf den **Siegpunktwert** einer beliebigen Warensorte um eine Stufe erhöhen. Sein Gebot an Waren kommt zurück in die Reserve. Die Verlierer nehmen ihre Gebote zurück in ihre jeweiligen Lager. Haben zwei Spieler gleichviele Waren geboten, bekommt der Spieler die Karte, der Waren geboten hat, die einen höheren Tauschwert haben (d.h. höhere "L" Nummer.). Ist auch dies gleich, bekommt niemand die Karte und sie wird abgelegt. Die Spieler nehmen ihre Waren zurück in ihre jeweiligen Lager.

Nach jeder Versteigerung, wird sofort die Karte für die nächste Runde aufgedeckt.

Auf alle Informationskarten steht, welche Besonderheit sie erlauben. So erhöht die Karte „Omas Keller“ die Produktion des Spielers jede Runde um eine Ware, der Spieler kann also einen Spielstein mehr produzieren. Zusätzlich gibt es bei Spielende Sonderpunkte, je nachdem wie viele Karten ein Spieler besitzt.

*Beispiel: es wird die Informationskarte: „Omas Keller“ versteigert. Jan bietet drei rote Waren, Uli bietet vier grüne - Uli muss die vier Waren an die Reserve abgeben und bekommt dafür die Karte. Zusätzlich darf er den Siegpunktwert einer Ware um eine Stufe verbessern. Hätte Jan vier rote Waren geboten, hätte er die Karte erhalten (ausgehend von der Verteilung in Bild 4, Seite 4).*

## **E. Verkauf**

In der Verkaufsphase können Spieler ihre Waren im Lager gegen Siegpunkte tauschen.

Die Spieler entscheiden sich gleichzeitig und geheim, welche und wie viele Waren sie tauschen wollen. Die Anzahl der Siegpunkte, die ein Spieler für den Verkauf bekommt, hängt von dem Tauschwert ab. Je höher der Tauschwert (d.h. je höher die „L“ Nummer in der ersten Spalte der Börse), desto weniger Waren muss ein Spieler abgeben, um Siegpunkte zu erlangen. Auch bekommt ein Spieler mehr Siegpunkte, wenn er viele Waren der gleichen Farbe abgibt.

*Beispiel (zu Bild 4): Rot ist auf der Linie „L6“, ein Spieler muss DREI Waren abgeben, um einen Siegpunkt zu bekommen, für SECHS Waren bekommt er schon zwei Siegpunkte, für ACHT Waren drei Siegpunkte und für NEUN Waren vier Siegpunkte. Ein Spieler muss für grün („L11“) vier Waren abgeben, um einen Siegpunkt zu bekommen.*

Die Siegpunkte, die ein Spieler erhält, werden dadurch angezeigt, dass er die entsprechende Anzahl von Waren behält und auf sein Siegpunktfeld legt. Im obigen Beispiel würde der Spieler, wenn er zwei Siegpunkte bekäme, ZWEI rote Waren im Siegpunktfeld ablegen und die übrigen vier in die Reserve zurücklegen. Am Ende des Spieles gibt es noch zusätzliche Siegpunkte. Dafür muss man Mehrheiten in der Farbe haben, vgl. Spielende.

Ein Verkauf ist nur möglich, wenn der Spieler mindestens einen Siegpunkt dafür erhält. Mehr als vier Siegpunkte kann ein Spieler durch den Verkauf einer Farbe auf einmal nicht erhalten - aber ein Spieler muss nicht alle Waren einer Farbe im Lager in einer Runde verkaufen.

Am Ende der Verkaufsphase darf ein Spieler nicht mehr als ZEHN Waren in seinem Lager haben. Hat er mehr, muss er die überschüssigen – seine Wahl – in die Reserve zurücklegen.

## Spielende

Das Spiel kann auf drei unterschiedliche Weisen enden. Zum einen kann während der Produktion eine Ware produziert werden, von der es keine Steine mehr in der Reserve gibt – also alle Steine sind schon bei den Spielern im Lager oder als Siegpunkte vergeben – das Spiel endet dann sofort!

Die zweite Möglichkeit tritt ein, wenn eine oder mehrere Waren einen Siegpunktwert von sieben erreichen, das Spiel endet dann ebenfalls sofort.

Oder die letzte Informationskarte wird versteigert - d.h. nach 12 Runden ist das Spiel spätestens zu Ende.

Bei Spielende darf jeder Spieler noch seine Waren im Lager gegen Siegpunkte tauschen, es gelten die normalen Regeln, wie unter Abschnitt E. „Verkauf“ beschrieben.

Nun zählt jeder seine Siegpunkte:

Pro Ware auf dem Siegpunktefeld 1 Siegpunkt.

Zusätzlich bekommt der Spieler, der die meisten Siegpunkte einer Farbe gesammelt hat, noch den Siegpunktwert der Ware hinzu. Der Spieler, der die zweitmeisten Siegpunkte gesammelt hat, bekommt den zweiten Wert. Dies wird für alle sechs Farben durchgeführt.

*Beispiel für eine Farbe: Jan hat drei rote Waren und Matthias hat vier rote Waren und Uli hat sieben rote Waren. Der Siegpunktwert von rot liegt bei „6/3“*

*Uli hat die meisten roten Waren und erhält 6 zusätzliche Siegpunkte (für die sieben roten Waren erhält er sowieso 7 Siegpunkte) ergibt 13 Siegpunkte.*

*Matthias ist zweiter und erhält 3 zusätzliche rote Siegpunkte plus vier.*

*Jan erhält nur drei Siegpunkte.*

Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Siegpunkte einer Farbe, werden die Siegpunkte für den ersten und zweiten Platz addiert und jeder von diesen Spielern erhält den gleichen Anteil (abgerundet), es gibt keinen zweiten Platz. Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Siegpunkte auf dem zweiten Platz, erhält jeder von ihnen den gleichen Anteil (abgerundet).

Schließlich gibt es noch zusätzliche Siegpunkte für die Informationskarten. Je nach Anzahl an Karten, die ein Spieler besitzt, bekommt er Siegpunkte:

Anzahl Karten:	1	2	3	4	5+
Siegpunkte:	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>15</b>

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Falls mehrerer Spieler gleichviele Punkte haben, gewinnt von dieser der Spieler, der mehr Siegpunkte von der Ware mit dem momentan höchsten Tauschwert gesammelt hat.

