

# KONTOR



# Kontor - für 2 und 4 Spieler ab 12 Jahren

## Die Spielidee

Die mächtigsten Händler streiten um die Vormachtstellung im Amsterdam des 17. Jahrhunderts. Jeder baut nach seinen eigenen Plänen am neuen Hafen, um so die Kontrolle über den Handel mit den 3 wichtigsten Handelswaren Tee, Wein und Gewürze zu gewinnen. So unterteilt sich der neue Hafen in mehrere Gebiete. Die Händler versuchen dort ihre Lagerhäuser und Kräne so geschickt zu setzen, dass sie sich in möglichst vielen Gebieten mit ihrem Warenangebot durchsetzen. Ist das Spielfeld komplett ausgelegt, endet das Spiel. Für jedes Hafengebiet, in dem man vorne liegt, bekommt man einen Siegpunkt. Es gewinnt der Händler mit den meisten Siegpunkten.

Um Ihnen den Einstieg in das Spiel zu erleichtern, haben wir die Regel in zwei Teilen verfasst. Nachfolgend finden Sie erst die Regeln für das Grundspiel. Es ist für diejenigen gedacht, die "Kontor" das erste Mal spielen und ist für zwei Spieler. Lesen Sie die zusätzlichen Regeln für das Profispiel und das Spiel zu viert am besten erst wenn sie das Grundspiel zu Zweit beherrschen.

## Spielmaterial

Es gibt Hafenkarten und Wasserkarten. Mit ihnen gestaltet man den neuen Hafen. Alle Karten haben links oben eine Zahl. Die Farbe der Zahl (rot oder schwarz) zeigt an, welchem Spieler die Karte gehört. Die Wasserkarten sind neutral.

Rechts oben haben einige Karten das Münzsymbol. Andere Karten tragen das Schiffsymbol, das aber erst im Profispiel eine Rolle spielt.



### 44 Hafenkarten.

Je 22 Karten mit roten und schwarzen Kreisen. Auf den meisten sind die Handelswaren Tee, Wein oder Gewürze in unterschiedlichen Konstellationen abgebildet. Pro Spieler gibt es aber auch zwei Hafenkarten mit Kran und eine mit Hafenkneipe.



### 44 Wasserkarten.

Sie unterscheiden sich nur durch ihre Zahl und die Symbole. Die meisten Wasserkarten

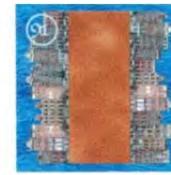


haben hoherre Zahlen als die Hafenkarten. Die Hafenzentrumskarte hat keine Zahl, zeigt aber einen großen Anker.



**2 Infokarten.** Auf der Vorderseite ist die Rangfolge der Handelswaren aufgeführt (Wein ist mehr wert als Gewürze; Gewürze ist mehr wert als Tee; Tee ist mehr wert als Wein).

**6 Sonderkarten.** Es gibt je zweimal Hochwasser, Brücke und Zollhaus.



### 20 Münzen.



### 48 Lagerhäuser.

Passend zu den auf den Hafenkarten abgebildeten Handelswaren gibt es 3 Sorten Lagerhäuser.



In braunen Lagerhäusern sind Weinfässer, in beigen Lagerhäusern sind Teekisten, in grünen Lagerhäusern sind Gewürzsäcke, gelagert.

### 5 rote und 5 schwarze Lagerverwalter.



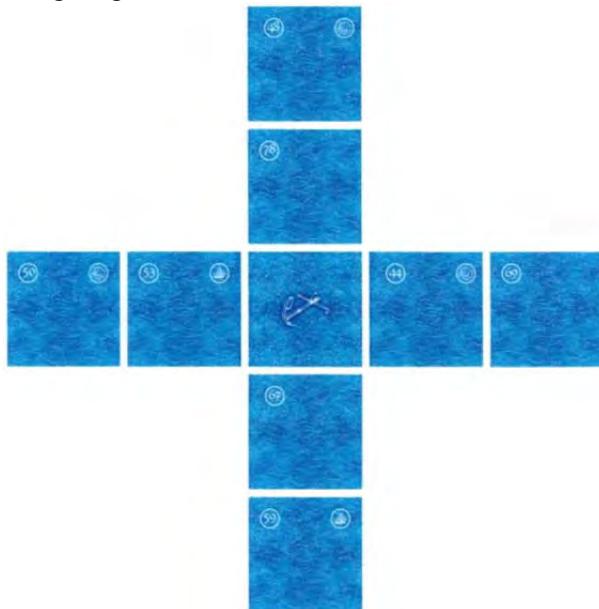
**1 Schiff.** Das Kontrollschiff der Amsterdamer Behörden, spielt erst im Profispiel eine Rolle.



## Spielvorbereitung für das Grundspiel

### zu Zweit

- Die 6 Sonderkarten und das Schiff kommen aus dem Spiel.
- Jeder Spieler erhält eine Infokarte.
- Die Karten werden nach Hafen- und Wasserkarten getrennt.
- Aus den Wasserkarten wird die Hafenzentrumkarte mit dem Anker herausgesucht und als erste Karte in der Tischmitte offen ausgelegt. Sie bildet das Zentrum des neuen Hafens.  
Die restlichen Wasserkarten werden gemischt und als gemeinsamer Nachziehstapel erst einmal verdeckt bereit gelegt.
- Von diesem Nachziehstapel werden nun 8 verdeckte Karten gezogen und offen kreuzförmig, wie es die Abbildung zeigt, in der Tischmitte ausgelegt.



- Danach erhält jeder Spieler 2 Wasserkarten vom verdeckten Nachziehstapel auf die Hand. Nun wird dieser Stapel umgedreht, so dass man die oberste Wasserkarte immer sehen kann.
- Die Hafenkarten werden nach roten und schwarzen Zahlen getrennt und jedem Spieler die Hafenkarten einer Farbe gegeben. Jeder Spieler mischt seine Hafenkarten und nimmt davon 3 verdeckt auf die Hand. Die restlichen legt er als seinen **eigenen** offenen Nachziehstapel neben sich.

- Die 5 roten Lagerverwalter erhält der Spieler mit den roten Karten und die 5 schwarzen der andere.
- Lagerhäuser werden nach Farben getrennt und für jeden erreichbar bereit gelegt.
- Jeder Spieler erhält 4 Münzen. Die restlichen bilden die Stadtkasse von Amsterdam. Sein Geld muss jeder Spieler immer sichtbar vor sich liegen haben.

### Der Spielverlauf

Es ist wichtig, genau die Reihenfolge der Aktionen zu beachten:

Jede Aktionsrunde läuft wie folgt ab:

- 1.) **Verdeckt ausspielen:** Beide Spieler spielen verdeckt eine ihrer 5 Karten, die sie auf der Hand halten, aus und legen sie verdeckt vor sich ab.
- 2.) **Aufdecken:** Es wird gleichzeitig aufgedeckt.
- 3.) **Steuern zahlen:** Ist auf einer Karte ein Münzsymbol abgebildet, muss der jeweilige Gegenspieler eine Münze **sofort** an die Stadtkasse bezahlen. Kann ein Spieler nicht zahlen, dann erhält er auch keine Baugenehmigung und muss seine Karte zurück auf die Hand nehmen.
- 4.) **Startspieler bestimmen:** Der Spieler mit der höheren Zahl auf der Karte ist zuerst an der Reihe. Er darf als erster die nachfolgenden Aktionen durchführen.
- 5.) **Karte anlegen:** Er darf nun seine Karte an die ausliegenden Karten anlegen.
- 6.) **Lagerhäuser setzen:** Hat er eine Hafenkarte mit Waren gelegt, platziert er entsprechend Lagerhäuser in den Farben der abgebildeten Waren auf die Hafenkarte.
- 7.) **Karte nachziehen:** Danach zieht er die oberste Hafenkarte von seinem Nachziehstapel, wenn er eine Hafenkarte gespielt hat, oder die oberste Wasserkarte vom Wasserkartenstapel, wenn er eine Wasserkarte gespielt hat.

8.) **Geld einnehmen:** Hat ein Spieler eine Wasserkarte gelegt, erhält er jetzt eine Münze Zuschuss von der Stadt Amsterdam aus der Stadtkasse für die Erweiterung der Wasserwege.

9.) **Nächster Spieler:** Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe. Für ihn gilt die gleiche Reihenfolge der Aktionen 5 bis 8. Nachdem beide Spieler Ihre Aktionen ausgeführt haben, folgt die nächste Aktionsrunde.

### Grundsätzlich gilt also:

Nach dem Ausspielen der Karten müssen zuerst Steuern gezahlt werden. Nachdem ermittelt worden ist, welcher Spieler zuerst an der Reihe ist, führt dieser alle seine Aktionen aus. Erst dann folgt der andere Spieler.

### Näheres zu den einzelnen Aktionen

#### Steuern zahlen

Spielt der Gegenspieler eine Karte mit Münzsymbol, dann muss man **selbst** eine Münze **an die Stadtkasse zahlen**.

**Kann man nicht zahlen, muss man seine ausgespielte Karte zurück auf die Hand nehmen.** Dann ist für diesen Spieler die laufende Aktionsrunde beendet.

Für Karten, die wieder zurück auf die Hand genommen werden, müssen vom Gegenspieler keine Steuern gezahlt werden. Haben beide Spieler kein Geld mehr, müssen beide aussetzen und bekommen dafür eine Münze aus der Bank.

**Es gibt keine Kredite!**

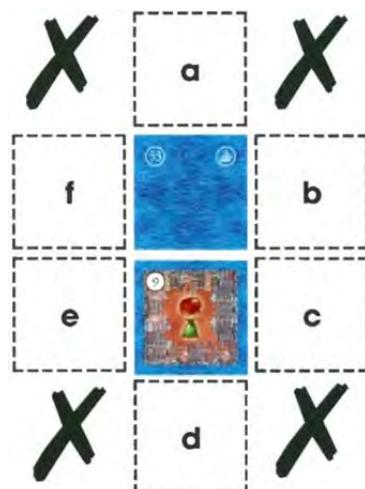
#### Karte anlegen

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf seine ausgespielte Karte an bereits ausliegende Karten anlegen. Die Karte muss mindestens einmal waagerecht oder senkrecht an eine bereits liegende Karte grenzen.

Dabei spielt es keine Rolle, ob die Karte eine Wasser- oder eine eigene Hafenkarte, oder eine Karte des Gegenspielers ist.

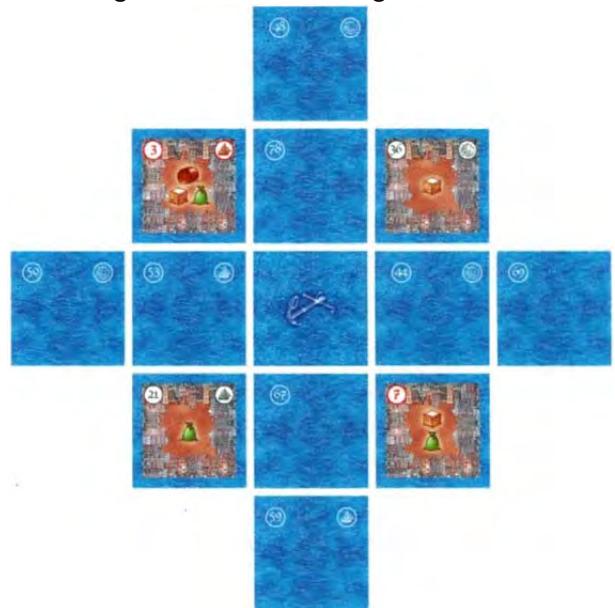
**Beispiel:**

*In der Abbildung darf an die bereits liegenden zwei Karten nur waagerecht oder senkrecht angelegt*



werden (Buchstaben a bis f), diagonal darf nicht angelegt werden.

**Tipp:** Im ersten Spiel sollten sie in den ersten beiden Runden Hafenkarten spielen und sie allein in eine Ecke des Wasserkartenkreuzes legen, so wie es die Abbildung zeigt. Diese Vorgehensweise unterstützt die Bildung von kleinen Hafengebieten.

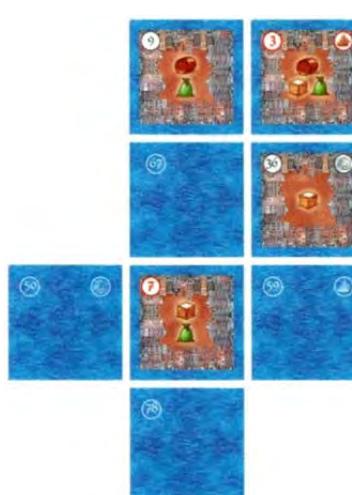


Im Grundspiel dürfen bereits in dem Spielfeld liegende Karten nicht mehr entfernt werden und keine Karten übereinandergelegt werden.

#### Gebiet:

Nur waagerecht oder senkrecht aneinandergrenzende **Hafenkarten** beider Spieler gehören zu einem gemeinsamen Gebiet. Ein Gebiet ist von Wasserkarten oder dem Spielfeldrand umschlossen, und somit von anderen Gebieten abgegrenzt. Durch Legen von Wasserkarten können neue Gebiete abgeteilt werden.

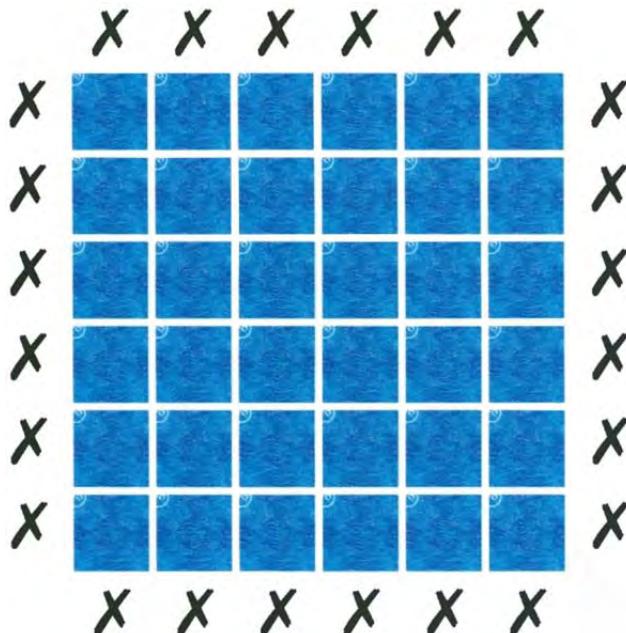
**Beispiel:**



*In der Abbildung ist die Hafenkarte mit der 7 ein eigenes Gebiet, denn sie ist waagerecht und senkrecht von Wasser umschlossen. Die Hafenkarten mit der 3, der 9 und der 36 bilden ein weiteres Gebiet. Dieses ist noch nicht abgeschlossen und kann noch erweitert werden.*

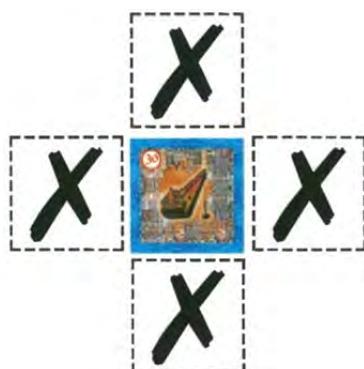
## **Spielfeldgröße:**

Gespielt wird ein 6 x 6 Karten großes Spielfeld. Zu Beginn liegt aber nur das 5 x 5 Kartenkreuz. Die Lage der Spielfeldgrenzen ist also zu Beginn noch nicht festgelegt. Ist einmal die Breite oder Länge von 6 erreicht, darf außerhalb des somit definierten Spielfelds keine Karte gelegt werden (siehe Abbildung). Dann läuft das Spiel normal weiter. Wenn die Ausdehnung der Spielfeldgröße von 6 x 6 Feldern feststeht, werden Gebiete außen durch den Spielfeldrand begrenzt.



## **Kran:**

Mit dem Kran kann man Felder für gegnerische Hafenkarten blockieren. Und zwar die an ihn waagerecht und senkrecht direkt angrenzenden freien Felder (siehe Abbildung). Der Gegenspieler darf dort aber Wasserkarten legen. Bereits liegende Karten werden vom Kran nicht betroffen. Betrifft die Auswirkung von zwei gegnerischen Kränen das gleiche Feld, dann darf dort nur noch eine Wasserkarte gelegt werden.



## **Hafenkneipe:**

Sie ist im Grundspiel die Karte mit der größten Zahl und hat sonst keine besondere Bedeutung.

## **Lagerhäuser setzen**

Hat ein Spieler eine erste Hafenkarte mit Waren in ein Gebiet gelegt, platziert er auf ihr Lagerhäuser entsprechend den abgebildeten Waren.

*Beispiel: Ist auf der Karte ein Weinfass (braun) und eine Teekiste (beige) abgebildet, platziert er auf der Karte ein braunes und ein beiges Lagerhaus.*



Diese Karte ist im weiteren Verlauf das sogenannte Zentrallager dieses Spielers für dieses Gebiet.

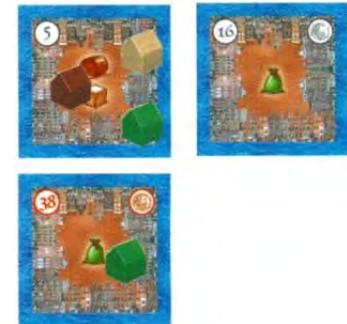
Wird dieses Gebiet um eine weitere Hafenkarte mit Waren dieses Spielers erweitert, dann werden entsprechend dieser Karte Lagerhäuser auf dieses Zentrallager platziert.

*Beispiel: Ist auf der Karte ein Gewürzsack (grün) abgebildet, platziert er auf dem Zentrallager dieses Gebiets ein grünes Lagerhaus.*



An dem Zentrallager eines Gebietes erkennt man also immer auf einen Blick, wie viele Waren insgesamt von einem Spieler in einem Gebiet gelagert werden.

*Beispiel: Legt in dieses Gebiet der Gegenspieler eine erste Hafenkarte mit Waren, so wird diese Karte sein Zentrallager. Dort platziert er dann auch die Lagerhäuser.*



In jedem Gebiet hat also jeder mit Waren vertretener Spieler genau ein Zentrallager. Wachsen im Verlaufe des Spiels Gebiete zusammen, werden die beiden Zentrallager eines Spielers auf einem der beiden zu einem zusammengefasst und die Lagerhäuser entsprechend verschoben.

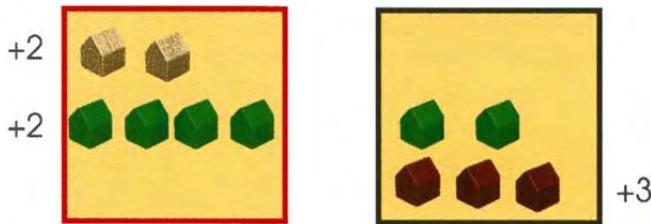
## **Gebietswertung durch den Warenvorteil**

Einen Siegpunkt bekommt man, wenn ein Gebiet abgeschlossen wird und man mit seinen dort gelagerten Waren besser ist, als der Gegenspieler. Dazu werden nur die Lagerhäuser dieses Gebiets, beider Spieler, Sorte für Sorte verglichen.

1.) Der Spieler, der dann in **einer Sorte** den **größten Warenvorteil** hat, beherrscht das Gebiet.

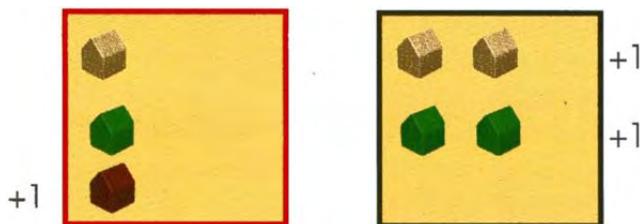
**Warenvorteil heißt:** hat ein Spieler mehr Waren einer Sorte in einem Gebiet, so ist die Differenz bei dieser Ware sein Warenvorteil.

*Beispiel: In einem Gebiet hat Rot in beige zwei Waren mehr als sein Gegenspieler (+2). Auch in grün hat er zwei Waren mehr (+2). Schwarz hat aber in braun drei Waren mehr (+3). Das ist der größte Warenvorteil. Schwarz gewinnt den Siegpunkt für diese Gebiet.*



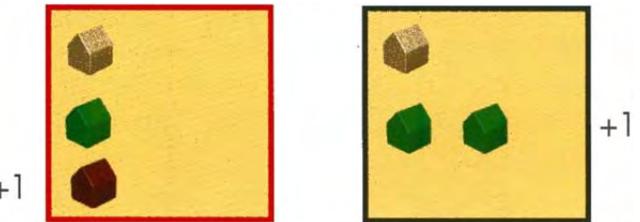
2.) Oft sind beide Spieler in einem Gebiet gleich stark, weil keiner einen größeren Warenvorteil hat. Dann gewinnt der Spieler, der in mehreren Sorten vorne liegt - also die **größere Anzahl an Warenvorteilen** hat.

*Beispiel: In einem anderen Gebiet haben beide Spieler Warenvorteile vom +1. Sie sind also gleich stark - keiner hat einen größeren Warenvorteil. Da Schwarz aber mehr Warenvorteile hat als Rot (größere Anzahl der Warenvorteile), gewinnt er den Siegpunkt für dieses Gebiet.*



3.) Liegen beide Spieler in einer Sorte vorn und das mit gleichgroßen Warenvorteil, muss der **Wert der Ware** entscheiden: Wein ist mehr wert als Gewürze, Gewürze ist mehr wert als Tee und Tee ist mehr wert als Wein. Die Rangfolge der Handelswaren kann man auf der Infokarte nachschauen.

*Beispiel: In einem anderen Gebiet haben beide Spieler je einen Warenvorteil von +1 und einmal hat keiner einen Warenvorteil. Sie sind also gleich stark - keiner hat einen größeren Warenvorteil. Ebenso hat kein Spieler mehr Warenvorteile als der andere. Dann entscheidet der Wert der Ware. Wein ist mehr wert als Gewürze - also gewinnt Rot den Siegpunkt.*



4.) Bei erneutem Gleichstand zählt das Hafengebiet nicht. Gebiete ohne Lagerhäuser werden auch nicht gewertet.

Der Spieler, der ein Gebiet durch seine Waren beherrscht, darf dort einen seiner Lagerverwalter platzieren. Danach können die Spieler ihre Lagerhäuser aus dem gewerteten Gebiet nehmen und in den Vorrat zurücklegen.

Bei Spielende bekommt der Spieler pro Lagerverwalter auf dem Spielfeld einen Siegpunkt.

Wird ein Gebiet abgeschlossen, erfolgt sofort die Wertung. Danach wird die laufende Aktionsrunde fortgesetzt.

### Karte nachziehen

Nachdem der Spieler eine Karte angelegt hat, zieht er eine entsprechende Karte nach. Nach jeder Aktionsrunde sollte jeder Spieler wieder 3 Hafen- und 2 Wasserkarten auf der Hand haben. Hat ein Spieler vergessen Karten nachzuziehen, dann kann er es nachholen, sobald er es bemerkt. Ist ein Kartestapel aufgebraucht, kann man die entsprechende Sorte nicht mehr nachziehen und muss mit weniger Karten auf der Hand weiterspielen.

### Geld einnehmen

Wenn ein Spieler eine Wasserkarte legt, bekommt er einen Zuschuss von der Stadt Amsterdam und darf sich eine Münze aus der Stadtkasse nehmen. Ist kein Geld mehr in der Kasse, geht er leer aus. Wenn ein Spieler eine Wasserkarte gespielt hat und vergisst sich Geld zu nehmen, die nächste Aktionsrunde jedoch bereits läuft, dann hat er kein Anrecht mehr auf das Geld.

Es gibt noch eine weitere Möglichkeit an Geld zu kommen. Dazu muss man gleich zu Anfang einer Aktionsrunde, noch bevor Karten gespielt werden erklären, dass man auf das Ausspielen einer Karte verzichtet. Dann bekommt man 1 Münze aus der Stadtkasse. Der andere Spieler darf dann in dieser Aktionsrunde alleine seine Aktionen ausführen. Wer so aussetzt, muss auch keine Steuern zahlen. Diese

Aktion ist besonders ratsam wenn man knapp bei Kasse oder bereits Pleite ist.

## **Spielende**

Das Spiel endet sofort, wenn das Spielfeld von 6 x 6 Karten komplett ausgelegt ist. Es kann passieren, dass ein Spieler seine ausgespielte Karte nicht mehr legen kann. Wurden noch Gebiete abgeschlossen, werden sie gewertet.

Für jedes Gebiet mit eigenem Lagerverwalter gibt es einen Siegpunkt. Der Spieler, der die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Sollte es zu einem Gleichstand kommen, gewinnt derjenige mit dem meisten Geld. Sollte es auch dabei einen Gleichstand geben, geht das Spiel unentschieden aus. Das Geld spielt also am Schluss nur bei Gleichstand eine Rolle.

## **Hinweis zur Taktik**

- Das Geld wird schnell knapp im Spiel. Also rechtzeitig Wasserkarten spielen, um nicht in Geldnot zu geraten. Denn sonst hat der Gegenspieler ein Druckmittel. Es kann dann nämlich passieren, dass man aussetzen muss, um wieder an Geld zu kommen.
- Noch wichtiger sind die Wasserkarten, um Gebiete abzuteilen. Denn durch kleine Gebiete kann man relativ leicht zu weiteren Siegpunkten kommen. Gerade in den ersten Partien neigt man noch dazu, gemeinsam an wenigen großen Gebieten zu bauen, obwohl es für große Gebiete genauso viel Siegpunkte gibt wie für kleine.
- Karten mit hohen Zahlen sind sehr wichtig, z. B. wenn nur noch eine Karte in ein Gebiet gelegt werden kann. Deswegen sparsam damit umgehen. Um ein Gefühl für den Wert der Karten zu bekommen, lohnt sich der Blick auf die Kartenverteilung.
- Der Kran ist eine mächtige Karte. In der Regel lässt sich durch geschicktes Platzieren schon ein kleines Gebiet gewinnen oder ein Gewinn vorbereiten. Oder eine mögliche Verbindungsstelle zwischen zwei Gebieten kontrollieren. Den Kran nur als reinen "Blockierer" zu verwenden, ist eigentlich fast Verschwendung.

Dies sind alle Regeln für das Grundspiel. Sie können jetzt sofort mit dem Spiel beginnen.

## **Kontor - Das Profispiel zu zweit**

Wenn Sie das Grundspiel beherrschen, sollten Sie das Profispiel spielen. Jetzt kommt als zusätzlicher Reiz noch das Schiff hinzu. Mit ihm kann man bereits im Spielfeld liegende Hafenkarten wieder entfernen. Außerdem wird das Spielfeld größer und es werden nur noch die 5 größten Gebiete gewertet.

Wenn nichts anderes angegeben ist, gelten die Regeln des Grundspiels.

## **Spielfeldgröße**

Jetzt ist das Spielfeld 7 x 7 Karten groß. Die Startaufstellung bleibt wie gehabt, ein Kreuz mit je 5 Karten mit dem Hafenzentrum in der Mitte.

## **Wertung und Größe der Gebiete**

Abgeschlossene Gebiete werden wie gehabt gewertet und mit Lagerverwaltern besetzt. Allerdings zählen bei Spielende nur die Siegpunkte der 5 größten Gebiete. Die Größe eines Gebietes bestimmt sich aus der Anzahl **aller** Hafenkarten eines Gebiets.

Gibt es mehr als 5 Gebiete und Gebiete gleicher Größe, zählt das Gebiet bevorzugt, das näher am Hafenzentrum ist. Gezählt wird dann der kürzeste Abstand über senkrechte und waagerechte Felder zum Hafenzentrum.

Sind die Gebiete gleich nah, werden diese nicht gewertet. Dadurch können andere Gebiete dann doch wieder in die Wertung kommen.

## **Das Schiff**

Ein Kontrollschatz der Amsterdamer Behörden lässt jetzt nicht mehr alles ungeschenzt zu - was nicht gefällt, muss wieder abgerissen werden.

Mit dem Schiff hat man also die Möglichkeit bereits im Spielfeld liegende Hafenkarten wieder zu entfernen. Zu Spielbeginn wird das Schiff auf das Hafenzentrum gestellt.

Spielt ein Spieler eine Karte mit Schiffsymbol, dann muss er sich vor der Aktion "Karten anlegen" entscheiden, ob er das Schiff bewegt. Um das Schiff zu bewegen, setzt er es auf eine **beliebige** Wasserkarte des Spielfelds, **außer auf das Feld, auf dem es vorher stand**.

Setzt er das Schiff auf eine Wasserkarte, an das eine Hafenkarte mit Schiffsymbol angrenzt, **darf** er diese Karte entfernen. Sie kommt zurück unter den Stapel

seines Besitzers. Selbst wenn mehrere Hafenkarten mit Schiffssymbol an die Wasserkarte angrenzen darf der Spieler sich nur eine davon aussuchen, die er entfernt.

Es ist sogar erlaubt eine eigene Hafenkarte mit Schiffssymbol zu entfernen.

Es besteht keine Pflicht eine Karte zu entfernen, selbst wenn man das Schiff bewegt hat. Danach folgt die Aktion "Karten anlegen". Der Spieler kann dann seine Karte auch in das gerade frei gewordene Feld legen.

Will er das Schiff nicht bewegen, bleibt es stehen. Er darf dann jedoch keine Karte entfernen. Es folgt die Aktion "Karten anlegen".

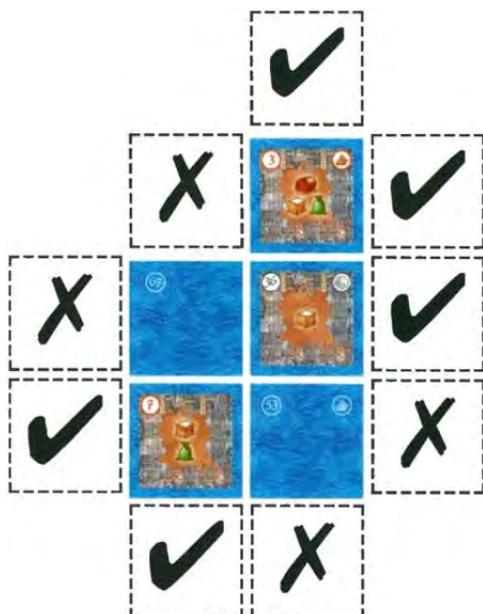
Natürlich dürfen beide Spieler in einer Runde das Schiff bewegen, wenn beide ein Schiffssymbol auf ihren ausgespielten Karten haben.

Hafenkarten ohne Schiffssymbol sind tabu. Ebenso alle Wasserkarten und alle Karten die in einem bereits abgeschlossenen Gebiet liegen.

### Schutz vor dem Schiff

Wegen der Bedrohung durch das Schiff, muss man den Hafen anders aufbauen. Hafenkarten mit Schiffssymbol sollten, soweit es sich verhindern lässt, nicht an Wasserkarten gelegt werden.

*Beispiel: Vor dem Schiff sichere Plätze (durch den Haken markiert) und unsichere Plätze (durch das Kreuz markiert) - dort wo das Schiff nicht hinkommen kann, sind die Plätze sicher.*



Wenn man dann doch Hafenkarten mit Schiffssymbol an Wasserkarten anlegt, schützt man sie erst mal wie folgt: Man stellt vor dem Legen das Schiff auf die Wasserkarte, an die man anlegen möchte. Will der Gegenspieler später das Schiff einsetzen, muss er es erst (weg-)bewegen und kann diese Karte nicht mehr entfernen.



Das funktioniert natürlich nur, wenn nicht mehr als eine Wasserkarte angrenzt.

Wer so spielt, wird dem Gegenspieler nur selten eine Gelegenheit geben, Hafenkarten entfernen zu können.

### Lagerhäuser abräumen oder verschieben

Wird eine Hafenkarte entfernt, müssen natürlich die entsprechenden Lagerhäuser ebenfalls entfernt werden. Möglicherweise müssen auch neue Zentrallager gebildet werden, da durch das Entfernen aus einem zwei Gebiete werden oder wenn genau die Karte mit dem Zentrallager entfernt wird. Wird die Hafenkarte mit dem Zentrallager entfernt, werden zuerst die Lagerhäuser auf eine andere Hafenkarte des gleichen Gebietes verschoben. Diese ist nun das neue Zentrallager. Hat ein Spieler in einem Gebiet nur eine Hafenkarte mit Waren, werden selbstverständlich die Häuser komplett entfernt.



*Beispiel: Schwarz wirft mit dem Schiff die 3 raus. Rot muss die drei Lagerhäuser abräumen und dann die 3 zurücknehmen.*

*Da nun die 36 und 16 getrennte Gebiete geworden sind, muss Schwarz die Lagerhäuser aufteilen. Das grüne Lagerhaus muss daher auf die 16 verschoben werden.*

### Abgeschlossene Hafengebiete

Abgeschlossene Gebiete sind tabu. Mit dem Schiff darf man dort keine Karte entfernen.

## Kontor - Das Profispiel zu viert

Erst wenn Sie das Profispiel zu zweit beherrschen, können Sie es auch zu viert spielen. Beim Spiel zu viert wird in 2 Teams zu je 2 Spielern gespielt. Die einen erhalten die roten Karten und Lagerverwalter, die anderen die schwarzen. Die beiden Spieler eines Teams benutzen auch nur ein Zentrale Lager in einem Gebiet. Die Spielfeldgröße beim Spiel zu viert ist 8 x 8.

### Spielvorbereitungen

- Spieler eines Teams müssen benachbart sitzen.
- Die Spieler jedes Teams teilen sich die Hafenkarten. Das heißt die Hafenkarten werden verdeckt, wie üblich gemischt und dann verdeckt in zwei gleich große Nachziehstapel aufgeteilt. Danach erhält jeder Spieler eines Teams wie gehabt 3 Hafenkarten von seinem Nachziehstapel und 2 Wasserkarten verdeckt auf die Hand. Die Nachziehstapel werden wieder umgedreht, so dass man die oberste Karte sehen kann.
- Jeder Spieler erhält 4 Münzen.
- Die 6 neutralen Sonderkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt eine davon zusätzlich auf der Hand. Die restlichen kommen verdeckt aus dem Spiel.

### Der Spielerlauf

Der Ablauf einer Aktionsrunde ist im Grunde der gleiche wie beim Profispiel. Alle 4 Spieler spielen gleichzeitig eine Karte aus und die Zahlen in den Ecken bestimmen wieder die Reihenfolge des Legens. Man verfolgt als Team ein gemeinsames Ziel, hat aber seine eigenen Karten und seine eigene Kasse.

**Auch Spieler eines Teams dürfen sich nicht in die Karten schauen.**

### Steuern

Sich direkt gegenüberliegende Gegenspieler bilden jeweils ein Gegnerpaar. Jedes Gegnerpaar ermittelt für sich, ob Steuern anfallen. Die beiden Spieler eines Teams führen getrennte Kassen. Das bedeutet auch, wenn ein Spieler kein Geld hat, darf sein Partner ihm keines geben.

### Karten anlegen

Sobald die gelegten Karten aufgedeckt sind, dürfen sich beide Spieler eines Teams beraten, wo sie beide gespielten Karten einsetzen wollen.

**Zu jedem anderen Zeitpunkt ist jegliche Art von Absprache verboten.**

### Wertung und Größe der Gebiete

Es werden wieder nur die 5 größten Gebiete gewertet, allerdings müssen sie **mindestens aus zwei Hafenkarten** bestehen, sonst werden sie nicht gewertet.

### Nachziehen

Die Hafenkarten darf man immer nur vom eigenen Stapel nachziehen. Die Wasserkarten werden wie gehabt vom gemeinsamen Wasserkartenstapel gezogen. Ist ein Kartenstapel aufgebraucht, kann man die entsprechende Sorte nicht mehr nachziehen und muss mit weniger Karten auf der Hand weiterspielen.

### Spiel mit Schiff

Entfernt man durch das Schiff eine gegnerische Hafenkarte, darf man sich aussuchen, welcher Gegenspieler die Karte unter seinen Stapel stecken muss.

### Die Sonderkarten

- Mit dem **Hochwasser** kann man eine bereits liegende Brücke oder eine Hafenkarte mit **nur einer** Ware, überbauen, in dem man sie einfach über die entsprechende Karte legt. Wasserkarten und andere Hafenkarten sind tabu. Die Hochwasserkarte gilt als Wasserkarte, man erhält dafür aber keine Münze.
- Mit einer **Brücke** kann man eine bereits liegende Wasserkarte oder Hochwasser überbauen, in dem man sie einfach über die entsprechende Karte legt. So kann man 2 noch nicht abgeschlossene Gebiete miteinander verbinden. Diese zählen dann als ein zusammenhängendes Gebiet. Die Brücke gilt als Hafenkarte.
- Das **Zollhaus** darf wie eine Wasser- oder Hafenkarte gelegt werden. Das Zollhaus darf allerdings nicht gelegt werden, wenn es ein Gebiet abschließen würde. Ein Gebiet mit Zollhaus wird um 1 Siegpunkt wertvoller. Ein Gebiet mit 2 Zollhäusern zählt also am Schluss 3 Siegpunkte.

Sonderkarten dürfen nicht an oder in abgeschlossenen Gebieten eingesetzt werden.

Wird eine Sonderkarte gespielt, zieht man keine Karte nach.

## Szenarien für das Spiel zu zweit und zu viert

**Wenn nicht anderes angegeben** ist, gelten die Regeln des **Profispiele**. Das Startfeld des Schiffs ist, wie immer, die Hafenzentrumskarte.

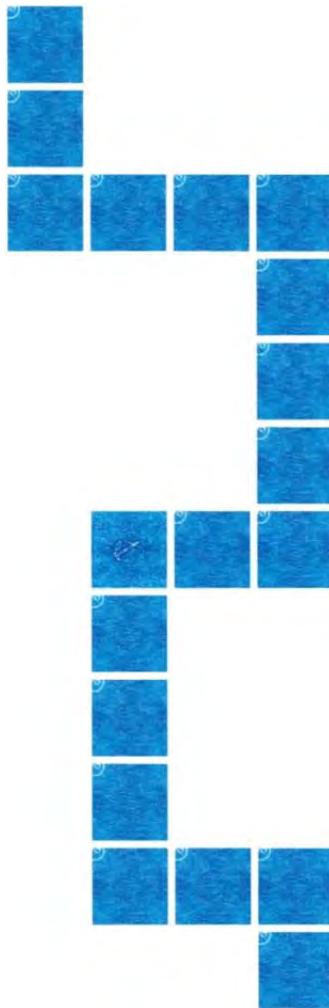
### Canale Grande für 2 Spieler

Dieses Szenario spielt im alten Venedig. Die Startaufstellung ist so wie die nebenstehende Abbildung zeigt.

Durch den Verlauf des mächtigen Canale Grande ist das Spielfeld schon zu Spielbeginn auf 4 x 12 Felder festgelegt.

Alle Gebiete werden gewertet.

Hier ist es sehr schwer Hafenkarten mit Schiffsymbol ungefährdet zu legen. Dadurch kommt sehr viel Bewegung ins Spiel.



### Immer auf die Kleinen für 2 Spieler

Startaufstellung: nur die Hafenzentrumskarte. Die Spielfeldgröße ist 6 x 6 Felder. Alle Kräne kommen aus dem Spiel. Es wird ohne Schiff gespielt.

Alle Gebiete, die kleiner als 4 sind, werden gewertet.

- Gebiete mit einer Größe von 1 zählen am Schluss 1 Siegpunkt.
- Gebiete mit einer Größe von 2 zählen am Schluss 2 Siegpunkte.
- Gebiete mit einer Größe von 3 zählen am Schluss 3 Siegpunkte.

Hier bekommt Wasser ein größeres Gewicht. Ein 3er Gebiet kann man zum Beispiel mit einer weiteren Hafenkarte aus der Wertung bringen.

### Wasserspiele für 2 Spieler

Startaufstellung: wie in nebenstehender Abbildung. Die Spielfeldgröße ist 6 x 6 Felder. Alle Gebiete werden gewertet.

Alle Hafenkarten müssen mindestens mit einer Seite an Wasserkarten angrenzen. Kann man nicht legen weil kein Platz am Wasser frei ist, muss man die Karte wieder auf die Hand nehmen.

Nicht vergessen im richtigen Moment Wasser zu legen.



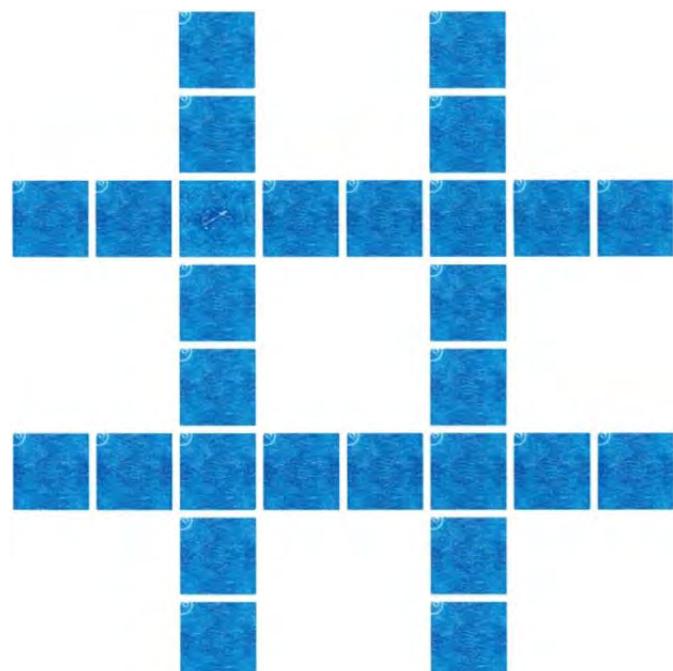
### Tic Tac Toe für 2 Spieler

Startaufstellung wie in untenstehender Abbildung. Damit liegen die Spielfeldgrenzen von 8 x 8 Felder schon zu Beginn fest. Alle Kräne kommen aus dem Spiel.

Es gewinnt derjenige, der zuerst 3 Gebiete in einer Reihe (waagerecht, senkrecht oder diagonal) besitzt. Das heißt die Gebiete müssen komplett von Wasser eingeschlossen sein und einem Spieler gehören. Erreicht ein Spieler dies, ist das Spiel sofort beendet. Schafft es keiner, gewinnt der, der die meisten Gebiete besitzt.

Wasserkarten dürfen zwar gelegt werden, dürfen aber keine neuen Gebiete abtrennen.

Nicht das Geld aus den Augen verlieren.



### **Bakschisch für 2 Spieler**

Es gilt die normale Startaufstellung, die Spielfeldgröße ist 6 x 6 Felder. Man bekommt zu Beginn nur 3 Münzen. Vor dem Spiel werden verdeckt 10 Wasserkarten aussortiert. Es wird ohne Schiff gespielt. Die 5 größten Gebiete werden gewertet.

Vor jeder Aktionsrunde, also vor dem Ausspielen der Karten, darf jeder Spieler eine beliebige Hafenkarte mit Waren des Gegners durch Bestechung "rauskaufen", wenn er will:

- eine Hafenkarte mit einer Ware kostet 1 Münze
- eine Hafenkarte mit zwei Waren kostet 2 Münzen
- eine Hafenkarte mit drei Waren kostet 3 Münzen.

Das heißt, er zahlt den Betrag in die Stadtkasse und die ausgewählte Karte kommt unter den Stapel des Gegenspielers.

Abgeschlossene Gebiete sind wie immer tabu.

Das Rauskaufen ist verlockend, treibt einen aber auch schnell in die Pleite.

### **David und Goliath für 2 Spieler**

Es gilt die normale Startaufstellung. Die Spielfeldgröße ist 6 x 6 Felder.

Nur die 3 kleinsten Gebiete werden gewertet.

Hier bekommt Wasser ein größeres Gewicht. Die Gebiete werden allerdings größer, als der Name es vermuten lässt.

### **Gigant für 2 Spieler**

Es gilt die normale Startaufstellung. Die Spielfeldgröße ist 8 x 8 Felder. Nur die 7 größten Gebiete werden gewertet.

Wem das Profispiel zu klein ist...

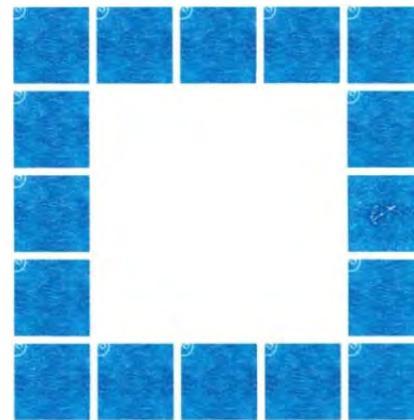
### **Gullivers Reisen für 2 Spieler**

Startaufstellung: nur die Hafenzentrumskarte. Die Spielfeldgröße ist 5 x 5 Felder. Man bekommt zu Spielbeginn nur 3 Münzen. Kräne ohne Schiffssymbol und Hafenkleinen kommen aus dem Spiel. Alle Gebiete werden gewertet.

Ein schnelles und spannendes Spiel. Ein Fehler kann entscheidend sein.

### **Die große Insel für 2 und 4 Spieler**

Startaufstellung wie in nachstehender Abbildung. Die Spielfeldgröße ist 7 x 7 Felder bei 2 Spielern und 8 x 8 Felder bei 4 Spielern. Bei 2 Spielern kommen die Kräne ohne Schiffssymbol aus dem Spiel. Beim Spiel zu viert wird ohne Sonderkarten gespielt. Das innere Gebiet zählt 2 Siegpunkte. Dort darf kein Wasser gelegt werden. Alle Gebiete werden gewertet.



Das Spiel kann sehr unterschiedlich verlaufen. Je nachdem, ob erst die Insel oder erst die Ränder besetzt werden.

### **Armut für 2 und 4 Spieler**

Normale Startaufstellung. Spielfeldgröße 7 x 7. Jeder Spieler erhält nur 3 Münzen. Die restlichen kommen aus dem Spiel. Es wird also insgesamt nur mit 6 Münzen bei 2 Spielern, bzw. 12 Münzen bei 4 Spielern gespielt. Ist ein Spieler blank und ist kein Geld mehr in der Stadtkasse, endet das Spiel vorzeitig. Der andere Spieler bzw. das andere Team hat dann gewonnen.

## Sonderregeln

Die Sonderregeln lassen sich gut mit Szenarios kombinieren, oder bieten sich als Ergänzung der Grundregeln an.

### Hochwasser für 2 Spieler

Jeder Spieler bekommt zu Beginn eine Hochwasser-karte zusätzlich auf die Hand.

Wird sie gespielt, werden alle waagerecht oder senkrecht direkt angrenzenden freien Felder mit Wasserkarten vom Nachziehstapel belegt.

### Brücke und Hochwasser für 2 Spieler

Es gilt die normale Startaufstellung. Die Spielfeldgröße beträgt 7 x 7 Felder.

Jeder Spieler erhält zusätzlich am Anfang je 1 Brücke und 1 Hochwasser.

- Spieler Rot erhält das 90er Hochwasser und die 92er Brücke.
- Spieler Schwarz erhält die 91er Brücke und das 93er Hochwasser.

### Das Spiel mit Sonderkarten für 2 Spieler

Alle 6 Sonderkarten werden gemischt und verdeckt als ein Stapel bereit gelegt.

Vor jeder Aktionsrunde, also vor dem Ausspielen der Karten, darf man Sonderkarten kaufen. Jede Karte kostet 2 Münzen. Wollen beide kaufen und es sind nicht mehr genügend Sonderkarten da, darf der Spieler kaufen, der die höchste Karte aus seiner Hand vorweist.

### Justizia für 2 Spieler

Jeder darf sich zu Beginn seine Kartenhand zusammenstellen. Das heißt man sucht sich die 3 Hafen-karten aus. Die Wasserkarten werden wie gehabt verdeckt gezogen. Außerdem müssen 4 Hafen-karten aussortiert werden. Sie kommen ganz aus dem Spiel.

So spielt das Kartenglück eine noch kleinere Rolle.

### Schmuggel für 2 Spieler

Jeder Spieler darf einmal pro Spiel eine Handkarte verdeckt anlegen. Das darf eine Wasserkarte oder eine Hafenkarte mit einer Ware sein. Sie wird erst bei Spielende aufgedeckt.

Ein abgeschlossenes Gebiet, in dem eine verdeckte Karte liegt, wird erst am Schluss, unter Einbeziehung der verdeckten Karte, abgerechnet.

## Das Exportlager für 2 Spieler

### Spielvorbereitung

Die nachstehend abgebildete Tafel (bestehend aus 2 gegenüberliegenden Exportlagern - für jeden Spieler eins) wird längs zwischen die beiden Spieler neben das Spielfeld gelegt. So zeigen die beiden Exportlager, die Häuserreihen mit den Ablagefeldern für die Lagerhäuser, zu den Spielern.



### Spielverlauf

Es gelten die normalen Kontor-Regeln mit den folgenden Ergänzungen. Legt ein Spieler eine Hafenkarte in ein Gebiet, kann er:

- wie gewohnt alle Lagerhäuser im Zentrallager des betreffenden Gebiets platzieren oder
- das Lagerhaus einer der darauf abgebildeten Waren auf das entsprechende Feld seines Exportlagers setzen.

Sind auf der Hafenkarte mehrere Waren abgebildet, platziert er die übrigen Lagerhäuser wie gewohnt im Zentrallager des betreffenden Gebiets. Wird eine Hafenkarte durch das Kontrollschiiff entfernt und der betroffene Spieler hat kein Lagerhaus für die entsprechende Ware in dem Gebiet, so muss er das Lagerhaus aus seinem Exportlager nehmen. Er darf das Lagerhaus nur dann aus dem Export-Lager nehmen.

### Wertung

Bei Spielende werden die Lagerhäuser in den Exportlagern beider Spieler Sorte für Sorte verglichen.

Für jede Mehrheit in einer Sorte erhält der jeweilige Spieler einen Siegpunkt. Haben beide Spieler in ihrem Exportlager gleich viele Lagerhäuser derselben Sorte, erhält keiner den Punkt für diese Sorte.

Diese Variante kann auch mit anderen Sonder-regeln kombiniert werden.

## Finale für 2 Spieler

Das letzte Gebiet, das im Spiel abgeschlossen wird, zählt 2 Punkte.

## Freie Wahl I für 2 Spieler

Legt man eine Hafenkarte mit 2 oder 3 Waren in ein Gebiet, muss man sich für eine der abgebildeten Waren entscheiden. Es wird dann also nur 1 Lagerhaus gesetzt.

## Freie Wahl II für 2 und 4 Spieler

Beim Nachziehen der Karten darf man sich aussuchen, ob man eine Wasserkarte oder eine Hafenkarte nachzieht. Allerdings muss man immer mindestens eine Wasser- und eine Hafenkarte auf der Hand haben.

## Finish für 2 und 4 Spieler

Sollte gegen Spielende ein Spieler nur noch Wasserkarten legen können, endet das Spiel sofort. Die noch freien Felder werden dann mit Wasserkarten aufgefüllt.

Wurde in der letzten Runde die Sonderkarte Zollhaus gespielt, wird sie nicht gewertet.

## Erste Wahl für 2 und 4 Spieler

Für 2 Münzen darf man sich beim Nachziehen einer Hafenkarte eine aus dem Nachziehstapel aussuchen. Man darf aber nicht dabei die Reihenfolge der Karten verändern.

## Alte Seilschaften für 2 und 4 Spieler

Der Spieler oder das Team, dem eine Hafenkneipe auf dem Spielfeld gehört, darf bei Spielende entscheiden, ob das Gebiet in dem die Hafenkneipe liegt, gewertet wird oder nicht. Liegen 2 Hafenkneipen im gleichen Gebiet, wird das Gebiet automatisch gewertet.

## Neue Seilschaften für 2 und 4 Spieler

Liegt in einem Gebiet eine Hafenkneipe, wird dieses nicht gewertet. Die Hafenkneipe darf allerdings nicht gelegt werden, wenn es ein Gebiet abschließen würde. Liegen in einem Gebiet 2 Hafenkneipen, heben sie sich gegenseitig auf und das Gebiet wird doch gewertet.

## Schutz für 2 und 4 Spieler

Die Hafenkneipe schützt Hafenkarten mit Schiffssymbol vor dem Schiff. Allerdings nur die Hafenkarten des Hafenkneipen-Besitzers und nur in dem Gebiet, in dem die Hafenkneipe liegt.

## Blockade für 2 und 4 Spieler

Neben dem Kartenentfernen bekommt das Schiff eine zusätzliche Funktion:

Man darf keine Karte legen, wenn sie direkt waagerecht oder senkrecht an das Schiff angrenzen würde. Können in einer Runde beide Spieler wegen des Schiffs keine Karte legen, kommt es zum vorzeitigen Spielende.

## Erweitertes Hochwasser für 2 und 4 Spieler

Man darf die Hochwasserkarte auf zweierlei Arten benutzen.

- Entweder nach der bisherigen Regel zum Überdecken.
- Oder man darf seine beiden Wasserkarten stattdessen spielen.

Dann kommt die Hochwasserkarte aus dem Spiel und man muss zwei Wasserkarten nachziehen.

## Bestechung I für 2 und 4 Spieler

Die Hafenkneipen-Karte wird als Joker eingesetzt: Beim Ausspielen dieser Karte darf der Spieler innerhalb des gleichen Gebietes, auf eine Hafenkarte mit nur 1 Ware, eine zweite identische Ware dazulegen.

Die Hafenkneipen-Karte darf allerdings kein Gebiet abschließen.

## Bestechung II für 2 und 4 Spieler

Die Hafenkneipen-Karte wird als Joker eingesetzt: Beim Ausspielen dieser Karte darf der Spieler auf zwei verschiedenen Hafenkarten mit nur 1 Ware (weder dürfen sich die beide Hafenkarten im selben Gebiet, noch im Gebiet der Hafenkneipe befinden), eine zweite identische Ware dazulegen.

Die Hafenkneipen-Karte darf allerdings kein Gebiet abschließen.

## Absolute Drunken Sailor für 2 und 4 Spieler

Da es vorher ankündigt werden muss, ob ein Spieler aussetzt, kann der andere dann die Münzkarten schonen. Um dies zu vermeiden, erhält jeder zu Beginn seine Hafenkneipe "Drunken Sailor" zusätzlich auf die Hand. Wird sie gespielt, bedeutet dies: "ich setze aus". Er setzt normal aus (Münze nehmen nicht vergessen!) und nimmt danach den "Drunken Sailor" wieder auf die Hand.

Statt des "Drunken Sailor", kann man auch eine der Sonderkarten benutzen.

Weitere Szenarios und Informationen zum Spiel gibt es im Internet auf der Kontor-Homepage  
<http://hello.to/kontor>.



**Der Autor:** 1964 in Wiesbaden geboren, arbeitet Michael Schacht heute als Art-Director in einer Frankfurter Werbeagentur. Mit dem Erfinden von Spielen begann er 1993. Den Einstieg fand er damals durch die Beteiligung an einem Autorenwettbewerb. Daraus resultierte auch 1996 seine erste Veröffentlichung. Bei seinen Spielen steht meistens die einfache Spielidee im Mittelpunkt (Ausnahmen bestätigen die Regel!). Kontor gewann im März 1998 den 10. Spieleanautorenwettbewerb des Hippodice Spieleclub e.V.

**Grafik:** Franz Vohwinkel

© 1999 Simba Toys  
Goldsieber Spiele  
Werkstr. 1  
D-90765 Fürth  
Alle Rechte vorbehalten.  
Made in Germany  
[www.goldsieber.de](http://www.goldsieber.de)

