

THURN und TAXIS

von Karen und Andreas Seyfarth – für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 80 Holzhäuser (je 20 in 4 Farben) als Streckenposten
- 4 Stammhauskarten
- 20 Kutschenkarten (3er-, 4er-, 5er-, 6er-, 7er-Kutsche, je 4x)
- 66 Stadtkarten (22 Städte, je 3x) für den Streckenbau
- 30 Bonusplättchen (4x 7er-Strecke, 3x-6er Strecke, 2x 5er-Strecke, 4x Außerhalb Bayern, 4x Bayern, 3x Baden, 3x Württemberg/Hohenzollern, 3x Schweiz/Tyrol, 3x Böhmen/Salzburg, 1x Spielende)
- 4 Kurzregeln
- 1 Spielregel



Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Die Bonusplättchen werden offen auf die zugehörigen Felder des Spielplans gestapelt. Das Plättchen mit der niedrigsten Zahl kommt nach unten, die übrigen werden in aufsteigender Reihenfolge darauf gelegt.
- Die Stadtkarten werden verdeckt gemischt. 6 Stadtkarten werden als offene Auslage auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt. Die restlichen Stadtkarten werden als verdeckter Stapel bereit gelegt.
- Die Kutschenkarten werden sortiert und wie in der Abbildung ausgelegt.
- Jeder Spieler erhält 20 Häuser einer Farbe, die gleichfarbige Stammhauskarte und eine Kurzregel.
- Der jüngste Spieler wird Startspieler.

Worum es geht

Jeder Spieler baut einen Postkutschenbetrieb auf. Hierzu versuchen die Spieler durch geschickten Streckenbau möglichst viele Streckenposten (Häuser) in die Städte auf dem Spielplan einzusetzen und wertvolle Kutschen und Bonusplättchen zu erhalten. Darüber hinaus sollten sie die Hilfe von Amtspersonen nicht vergessen.

Hat ein Spieler entweder eine 7er-Kutsche erhalten oder alle seine Häuser eingesetzt, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Danach endet das Spiel.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Spielablauf

Der Startspieler beginnt, die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.
Wer am Zug ist, führt folgende Aktionen in **dieser** Reihenfolge aus:
1. Der Spieler **muss** eine Stadtkarte auf die Hand nehmen.
2. Der Spieler **muss** eine Stadtkarte aus der Hand vor sich auslegen.
3. Der Spieler **kann** die vor ihm ausliegende Strecke abschließen (werten).
Danach ist der nächste Spieler an der Reihe



Zusätzlich **kann** der Spieler zur Unterstützung **einer** Aktion die Hilfe **einer** Amtsperson (Postillion, Postmeister, Amtmann oder Wagner) beanspruchen, d.h. in seinem gesamten Zug kann ein Spieler nur 1x eine Amtsperson einsetzen.

1. Eine Stadtkarte auf die Hand nehmen

Die Stadtkarten bilden die Städte auf dem Spielplan ab. Der Spieler **muss** eine der 6 offen ausliegenden Stadtkarten oder eine Stadtkarte vom verdeckten Stapel auf seine Hand nehmen. Die Auslage wird sofort wieder auf 6 Karten ergänzt. Sollte der verdeckte Stapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und erneut verdeckt bereit gelegt.

Unterstützung durch eine Amtsperson in dieser Phase:



Postmeister: Nimmt der Spieler in seinem Zug die Hilfe des Postmeisters in Anspruch, so kann er noch eine zweite Karte aus der Auslage oder vom verdeckten Stapel auf die Hand nehmen.

Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine Karten auf der Hand, so **muss** er die Hilfe des Postmeisters beanspruchen. Er kann in seinem Zug dann natürlich keine weitere Amtshilfe beanspruchen.

Hinweis: In der ersten Spielrunde **muss** jeder Spieler die Hilfe des Postmeisters beanspruchen.



Amtmann: Ist der Spieler mit dem Angebot in der offenen Auslage der Stadtkarten nicht zufrieden, kann er die Hilfe des Amtmanns in Anspruch nehmen und die komplette Auslage austauschen, **bevor** er eine Karte zieht. Alle offen in der Auslage liegenden Karten werden auf den Ablagestapel gelegt. Die Auslage wird vom verdeckten Stadtkartenstapel neu aufgefüllt.

2. Eine Stadtkarte aus der Hand vor sich auslegen

Zentrales Element im Spiel ist der Streckenbau. Der Spieler **muss** eine Karte von der Hand vor sich auslegen, um eine neue Strecke zu beginnen oder seine aktuelle Strecke fortzusetzen. Die Stadtkarten werden dabei immer nur nebeneinander **in einer Reihe** ausgelegt. Diese Reihe ist die **aktuelle Strecke** des Spielers.



Neue Strecken können nur begonnen werden, wenn der Spieler keine aktuelle Strecke vor sich ausliegen hat. Jeder Spieler baut also zu jeder Zeit nur an einer Strecke. Erst nachdem der Spieler seine aktuelle Strecke abgeschlossen hat, kann er mit einer neuen beginnen.

Um Strecken fortzusetzen, dürfen neue Stadtkarten immer nur entweder **links oder rechts** an die aktuelle Strecke angelegt werden. Es gibt also keine Abzweigungen oder Gabelungen. Die neuen Stadtkarten müssen außerdem **passend** sein.

Beim Auslegen der Stadtkarten gibt es also 2 mögliche Fälle:

1. Der Spieler hat keine Stadtkarte vor sich ausliegen:
In diesem Fall legt der Spieler eine Stadtkarte aus seiner Hand vor sich aus und beginnt damit eine neue Strecke.
2. Der Spieler hat bereits eine oder mehrere Stadtkarten – also eine aktuelle Strecke – vor sich ausliegen:
In diesem Fall kann er links oder rechts an seine aktuelle Strecke eine passende Stadtkarte anlegen und damit seine aktuelle Strecke fortsetzen.
Hat der Spieler keine passende Stadtkarte auf der Hand oder will diese nicht anlegen, muss er die Karten seiner aktuellen Strecke auf den Ablagestapel legen und mit einer seiner Handkarten eine neue Strecke beginnen.

Welche Stadtkarten sind passend?

- Stadtkarten, deren Städte auf dem Spielplan durch eine Straße **direkt** miteinander verbunden sind, und
- Stadtkarten, die noch nicht in der aktuellen Strecke vorhanden sind, können an die aktuelle Strecke gelegt werden.


Passend sind nur Karten, die **beide Bedingungen** erfüllen.



Es ist nicht erlaubt,

- eine Karte anzulegen, deren Stadt auf dem Spielplan keine direkte Verbindung zur linken oder rechten Stadt der aktuellen Strecke hat.
- eine Karte zwischen bereits ausliegende Stadtkarten der aktuellen Strecke einzuschieben, oder die aktuelle Strecke umzubauen.
- eine in der aktuellen Strecke bereits enthaltene Stadtkarte nochmals auszulegen.

Hinweis: Die Stadtfarbe gibt nur das Land an, in dem die Stadt liegt, sie ist für das passende Auslegen ohne Bedeutung.

 **Beispiel:** Es liegen bereits Karlsruhe, Stuttgart, Nürnberg und Regensburg aus. Innsbruck hat auf dem Spielplan weder eine direkte Verbindung zu Karlsruhe, noch zu Regensburg, darf also nicht angelegt werden.



Würzburg darf nicht zwischen Stuttgart und Nürnberg eingeschoben werden, da die aktuelle Strecke nicht umgebaut werden darf.



Stuttgart darf nicht angelegt werden, da die Stadt bereits in der aktuellen Strecke enthalten ist.



Unterstützung durch eine Amtsperson in dieser Phase:

Postillion: Nimmt der Spieler in seinem Zug die Hilfe des Postillions in Anspruch, so kann er noch eine zweite Karte aus der Hand vor sich auslegen. Auch diese muss zur aktuellen Strecke passen.

3. Die Strecke abschließen

Ein Spieler kann seine aktuelle Strecke abschließen, wenn sie **mindestens** 3 Stadtkarten umfasst.

Wird eine Strecke abgeschlossen, führt der Spieler folgende Schritte aus:

- Er setzt Häuser ein.
- Er erhält gegebenenfalls Bonusplättchen.
- Er erhält gegebenenfalls eine neue Kutsche.
- Er legt die Stadtkarten der aktuellen Strecke und überzählige Handkarten auf den Ablagestapel.

a. Häuser einsetzen



Der Spieler hat 2 Möglichkeiten Häuser in die Städte einzusetzen, **die in seiner aktuellen Strecke enthalten sind:**

- Er **darf** in **jedem Land** seiner aktuellen Strecke in jeweils **1 Stadt** je 1 Haus einsetzen.

Oder:

- Er **darf** in **1 Land** seiner aktuellen Strecke in **jede Stadt** je 1 Haus einsetzen.

Hinweis: Die Länder und die Städte sind auf dem Spielplan und auf den Karten farbig gekennzeichnet.

Beispiel: Der Spieler schließt folgende Strecke ab: Sigmaringen, Stuttgart, Nürnberg, Regensburg, Ingolstadt und Augsburg.

1. Er setzt in **jedem Land seiner aktuellen Strecke in jeweils 1 Stadt je 1 Haus** (wie in der Abbildung): Im Land Hohenzollern setzt er 1 Haus nach Sigmaringen, im Land Württemberg 1 Haus nach Stuttgart, im Land Baiern 1 Haus in **eine** der 4 bayerischen Städte, z.B. nach Ingolstadt. Er darf dann kein Haus in Nürnberg, Regensburg und Augsburg einsetzen.

Oder:

2. Er setzt in **1 Land seiner aktuellen Strecke in jede Stadt je 1 Haus:** Er setzt im Land Bayern je 1 Haus nach Nürnberg, Regensburg, Ingolstadt und Augsburg. Er darf dann kein Haus in Sigmaringen und Stuttgart einsetzen.

Hinweis: Es ist erlaubt eine Stadtkarte auszulegen, wenn man in dieser Stadt (in einer vorangegangenen Runde) bereits ein Haus eingesetzt hat. Es darf aber in Städte, die bereits mit einem eigenen Haus besetzt sind, kein weiteres eigenes Haus eingesetzt werden. Es ist erlaubt ein Haus in einer Stadt einzusetzen, auch wenn dort bereits ein oder mehrere Spieler vertreten sind.



b. Bonusplättchen erhalten

Nach dem Einsetzen der Häuser prüft der Spieler, ob er eine oder mehrere der folgenden Bedingungen erfüllt, um Bonusplättchen zu erhalten. Erhaltene Bonusplättchen legt der Spieler **verdeckt** vor sich ab.



Bonusplättchen für Streckenlängen (5er-, 6er- oder 7er-Strecke)

Wenn die Strecke des Spielers 5, 6, 7 oder mehr **Karten** umfasst, erhält er vom entsprechenden Stapel das oberste Bonusplättchen.

Hinweis: Ist ein Bonusplättchen nicht mehr verfügbar, erhält der Spieler ein Bonusplättchen der nächst kürzeren verfügbaren Streckenlänge. (Damit ist es auch möglich für eine Strecke mit 8 oder mehr Karten ein Bonusplättchen zu erhalten.)

Hinweis: Ein Spieler darf im Lauf des Spiels mehrere Bonusplättchen gleicher Streckenlänge erwerben.



Bonusplättchen für Länder

Hat ein Spieler alle Städte eines Landes oder alle Städte zweier zusammengehöriger Länder besetzt, erhält er das oberste entsprechende Bonusplättchen. Es ist dabei nicht erforderlich, alle Städte durch Abschluss einer einzigen Strecke zu besetzen. Die Häuser können durch mehrere Strecken angesammelt werden.

Um das Plättchen „Außerhalb Bayern“ zu erhalten, muss man in **jedem Land außerhalb Baierns mindestens in 1 Stadt** vertreten sein. (Es ist also nicht nötig, alle Städte außerhalb Baierns zu besetzen.)

Hinweis: Erfüllt ein Spieler die Bedingung für ein Bonusplättchen für Länder, und es ist kein entsprechendes mehr verfügbar, erhält der Spieler kein Bonusplättchen.

Hinweis: Ein Spieler kann für jedes Land bzw. jede Länderkombination nur 1 Bonusplättchen erhalten..

Hinweis: Reichen die Häuser zum Besetzen der Städte nicht aus, erhält er kein Bonusplättchen.

Beispiel: Mit einer neuen Strecke besetzt Rot noch die Städte Sigmaringen und Ulm. Er hat damit Häuser in allen 3 Städten der Länder Württemberg und Hohenzollern und erhält das oberste Bonusplättchen vom Stapel.



Bonusplättchen für Spielende

Der Spieler, der durch seine Aktion das Spielende auslöst, indem er als erster eine 7er-Kutsche erhält oder sein letztes Haus setzt, erhält das Bonusplättchen „Spielende“.

c. Neue Kutsche erhalten



Umfasst die Strecke des Spielers mindestens so viele Stadtkarten, wie die Ziffer der nächst größeren Kutsche hoch ist, erhält er diese Kutsche. Es ist nicht möglich, eine Kutschengröße zu überspringen.

Beispiel: Ein Spieler schließt seine allererste Strecke mit 3 Stadtkarten ab und erhält die 3er-Kutsche, die er auf seine Stammhauskarte legt. Seine zweite Strecke schließt er mit 5 Stadtkarten ab. Er erhält nun die nächst größere, die 4er-Kutsche, und legt sie auf die 3er-Kutsche. Seine dritte Strecke besteht nur aus 4 Stadtkarten. Er erhält dafür keine neue Kutsche. Um die 5er-Kutsche zu erhalten, muss er eine Strecke mit mindestens 5 Stadtkarten abschließen.

Hinweis: Für den Erwerb der Kutschen ist das Setzen von Häusern ohne Belang, es kommt lediglich auf die Anzahl der ausgelegten Stadtkarten an.



Unterstützung durch eine Amtsperson in dieser Phase:

Wagner: Mit Hilfe des Wagners erhält ein Spieler die nächst größere Kutsche auch dann, wenn die Zahl seiner Streckenkarten um bis zu 2 geringer als nötig ist.

Beispiel: Ein Spieler besitzt die 6er-Kutsche und schließt eine Strecke mit 5 Stadtkarten ab. Mit Hilfe des Wagners erhält er dafür die 7er-Kutsche.

d. Stadtkarten abwerfen

Der Spieler legt die Stadtkarten der abgeschlossenen Strecke auf den Ablagestapel **und** reduziert seine Handkarten, nach eigener Wahl, auf 3. Die überzähligen Handkarten werden ebenfalls auf den Ablagestapel gelegt.

In seinem nächsten Zug beginnt der Spieler eine neue Strecke.

Spielende und Wertung

Hat ein Spieler entweder eine 7er-Kutsche erhalten oder alle seine Häuser eingesetzt, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Der Spieler rechts vom Startspieler macht also den letzten Zug. Danach endet das Spiel.

Nun ermittelt jeder Spieler seine Siegpunkte:

Die Siegpunkte seiner größten Kutschenkarte

plus

die Siegpunkte aller seiner Bonusplättchen

minus

die Anzahl seiner nicht eingesetzten Häuser.

Beispiel:



7 Punkte

plus



16 Punkte

minus



4 Punkte

19 Punkte

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Im Fall eines Gleichstands gewinnt **von den Spielern mit den meisten Siegpunkten** derjenige, der das Bonusplättchen „Spielende“ erhalten hat bzw. diesem im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Alex Weiß, den Mitgliedern der Spielgruppe um Elke und Jürgen Hübler, sowie bei allen hier nicht namentlich genannten Testern und ganz besonders auch diesmal bei Dieter Hornung.

Ein herzlicher Dank geht auch an Peter Styra (Thurn und Taxis Museum und Archiv) für seine spontane Bereitschaft zur Zusammenarbeit und wertvolle historische Hilfe.



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?

Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder

Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München