


THURN und TAXIS

Alle Wege führen nach Rom

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

 Die Regeln des Grundspiels bleiben bis auf die hier beschriebenen Änderungen bestehen. Die beiden Erweiterungen „Die Audienz“ und „In Amt und Würden“ können sowohl einzeln als auch zusammen mit dem Grundspiel gespielt werden

1. Die Audienz

Jeder Spieler schickt 5 Geistliche zur Audienz beim Papst nach Rom. Die Kutschen mit den Geistlichen sollen dort ankommen, aber bloß nicht zu früh! Wer seinen Kardinal zur rechten Zeit zur Audienz bringt, wird reichlicher belohnt als der, dem das nur mit dem Ministranten gelingt.

Material:

- 1 Spielplan mit den Wegen nach Rom
- 20 Audienzplättchen, je 5 mit unterschiedlichen Geistlichen in den Spielerfarben
- 5 Kutschen in den Farben der Länder (beige – Baiern; orange – Böhmen/Salzburg; etc.)



Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält die 5 Audienzplättchen in seiner Spielfarbe. Der Spielplan mit den Wegen nach Rom wird neben den Hauptspielplan gelegt. Die 5 Kutschen werden entsprechend ihrer Farbe auf den Startstädten (Lörrach, Tuttlingen, St. Gallen, Freising, Hallstadt) eingesetzt. (Spielen nur 2 Spieler, dann werden die Kutschen jeweils 2 Städte südlicher eingesetzt: Mailand, 2x Como, Trient, Udine).

Jeder Spieler teilt nun reihum **jeder Kutsche eines seiner Audienzplättchen** zu und legt es verdeckt auf das Passagierfeld der Kutsche. Nachdem alle Spieler ihre Audienzplättchen verteilt haben, sitzen in jeder Kutsche so viele Geistliche, wie Spieler teilnehmen.


Während dem Spiel darf nicht mehr nachgeschaut werden, wie man seine Audienzplättchen verteilt hat – das muss man sich also von Anfang an merken.

Bewegung der Kutschen:

Sobald ein Spieler eine Strecke abschließt, kann es zusätzlich zur üblichen Wertung (Häuser setzen, Bonusplättchen erhalten, etc.) zu einer Bewegung der Kutsche(n) mit den Geistlichen kommen. **Jede Stadtkarte** in der abgeschlossenen Strecke, **für die kein Haus** gesetzt wird, löst eine Bewegung der zugehörigen Kutsche um eine Stadt aus. Dies gilt sowohl, wenn ein Spieler aufgrund der Setzregeln (Alle Häuser in 1 Land oder 1 Haus in jedem Land) in bestimmten Städten kein Haus setzt, als auch für den Fall, dass in einer in der Strecke enthaltenen Stadt bereits ein Haus dieses Spielers steht.

Die Kutschen bewegen sich dabei immer in südliche Richtung auf Rom zu. Hat eine Stadt mehrere südliche Ausgänge (z. B. Andechs hat 2; Florenz hat 3), kann der Spieler, der die Bewegung ausgelöst hat, entscheiden, welchen Weg die Kutsche nimmt (westliche oder östliche Umwege sind in Ordnung, solange es nur mindestens ein wenig südlich voran geht).

Ist eine Kutsche bereits in Rom angekommen, gilt die entsprechende Stadtkarte als Joker und es muss eine beliebige andere Kutsche weitergezogen werden. Gleiches gilt, falls Lodz (Polen) als Stadtkarte eine Kutschenbewegung auslöst. Hat ein Spieler mehrere Kutschen zu bewegen, darf er sich die Reihenfolge (Karte für Karte) beliebig aussuchen.

 *Beispiel: Die bayerische Kutsche steht bereits in Andechs. Ein Spieler wertet die Strecke Ulm – Augsburg – München – Salzburg und setzt außer in München überall ein Haus ein. Die Stadtkarte für München wurde nicht zum Setzen eines Hauses benutzt, daher muss die bayerische Kutsche eine Stadt weiter südlich ziehen. Der Spieler hat nun die Wahl, die Kutsche nach Ettal oder nach Trient weiter zu ziehen. Hätte der Spieler München und Augsburg zum Setzen von Häusern genutzt, hätten die grüne (Württemberg-Hohenzollern) und die rote Kutsche (Böhmen-Salzburg) um je eine Stadt Richtung Süden gezogen werden müssen.*




Eine Kutsche kommt in Rom an:

Landet eine Kutsche nach der Bewegung auf dem Zielfeld Rom, werden die Audienzplättchen aufgedeckt und offen auf die Felder mit den entsprechenden Geistlichen gelegt. Es können mehrere Audienzplättchen auf einem Feld liegen. Sollten die Felder eines Geistlichen bereits belegt sein, wenn eine Kutsche ankommt, werden die bereits auf diesem Feld liegenden Audienzplättchen aus dem Spiel genommen und durch die neu angekommenen ersetzt.



Passagierfelder



 *Beispiel: 2 Kardinäle (blau und grün), 1 Bischof (rot) und 1 Ministrant (gelb) befinden sich auf den Audienzfeldern. Sie sind ein paar Runden zuvor mit der badischen Kutsche angekommen. Nun kommt die bayerische Kutsche an und bringt folgende Geistlichen mit: 2 Ministranten (grün und rot), 1 Priester (blau) und 1 Kardinal (gelb).*

Folgende Geistliche verlassen die Audienz: Die 2 Kardinäle (blau und grün) und der Ministrant (gelb). An der Audienz nehmen jetzt teil: 1 Kardinal (gelb), 1 Bischof (rot), 1 Priester (blau), 2 Ministranten (grün und rot).







Spielende:

Für jedes Audienzplättchen, das sich bei Spielende auf einem Audienzfeld befindet, erhält der Spieler den aufgedruckten Punktwert zu seinen Siegpunkten hinzu.

2. In Amt und Würden

Die Spieler versuchen die Amtspersonen möglichst gleichmäßig einzusetzen, um verschiedene Amtsplättchen zu erhalten. Je mehr verschiedene Plättchen man zurück geben kann, umso höher ist die zusätzliche Unterstützung durch die Amtspersonen.

Material:

8 Amtsplättchen „Postmeister“ 	8 Amtsplättchen „Postillion“ 
6 Amtsplättchen „Amtmann“ 	4 Amtsplättchen „Wagner“ 
12 Siegpunktchips 	4 Übersichtstafeln 



Vorbereitung:


Je nach Spielanzahl werden folgende Amtsplättchen benötigt und auf den Spielplan bei den abgebildeten Amtspersonen als Stapel ausgelegt:

4 Spieler: alle Plättchen
 3 Spieler: 6 Postmeister, 6 Postillion, 5 Amtmann, 3 Wagner
 2 Spieler: 4 Postmeister, 4 Postillion, 3 Amtmann, 2 Wagner

Die restlichen Plättchen (bei 3 oder 2 Spielern) werden im Spiel nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.

Beschreibung:

Immer wenn ein Spieler die Unterstützung einer Amtsperson erhält, nimmt er sich das entsprechende Amtsplättchen vom Vorrat.

 *Beispiel: Im ersten Zug sucht sich jeder Spieler 2 Stadtkarten aus, nimmt also die Hilfe des Postmeisters in Anspruch. Dafür erhält jeder Spieler 1 Amtsplättchen „Postmeister“*

Sobald ein Spieler das letzte Amtsplättchen einer Amtsperson vom Vorrat genommen hat, müssen alle Spieler Amtsplättchen zurück geben. Beginnend mit dem Spieler, der am Zug ist, muss jeder Spieler 1-4 unterschiedliche Plättchen zurück geben. Dafür erhält er:

1 Plättchen zurück geben: Der Spieler erhält nichts.

Hinweis: Falls ein Spieler kein Amtsplättchen hat, muss er auch keines zurück geben.

2 Plättchen zurück geben: Der Spieler darf 1 offene Karte der Auslage oder eine verdeckte Karte aufnehmen.


3 Plättchen zurück geben: Der Spieler erhält 1 Siegpunktchip.

4 Plättchen zurück geben: Der Spieler darf 1 Haus auf dem Spielplan einsetzen.

Hinweis: Durch das Einsetzen eines Hauses kann ein Spieler ein Bonusplättchen für Länder erhalten. Dies erhält er sofort mit Einsetzen seines Hauses. Löst ein Spieler durch Einsetzen seines letzten Hauses das Spielende aus, wird dies wie üblich abgewickelt.

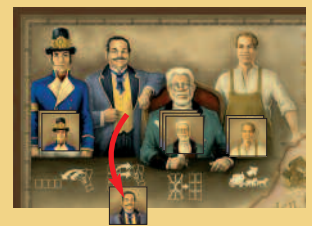
Die zurück gegebenen Amtsplättchen werden wieder auf den Spielplan gelegt.

Liegt danach bei einer Amtsperson kein Plättchen, werden solange Amtsplättchen nach der oben beschriebenen Regel zurück gegeben, bis jede Amtsperson wieder mindestens ein Plättchen hat.

 *Beispiel 1: Spieler A ist Startspieler; Spieler D hat damit den letzten Zug. Spieler B löst eine Rückgabe der Amtspersonen aus. Spieler C gibt 4 Amtsplättchen zurück und setzt sein letztes Haus ein. Spieler C und D haben noch einen vollen Zug, danach endet das Spiel.*

Beispiel 2: Spieler A ist Startspieler; Spieler D hat damit den letzten Zug. Spieler D löst eine Rückgabe der Amtspersonen aus. Spieler C gibt 4 Amtsplättchen zurück und setzt sein letztes Haus ein. Spieler D gibt noch Amtsplättchen zurück, danach endet das Spiel.

Nach Spielende darf jeder Spieler noch einmal Amtsplättchen zurück geben und gegebenenfalls 1 Siegpunktchip nehmen oder 1 Haus setzen.



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autoren und Verlag bei Andreas Maszuhn, Karl-Heinz Schmiel sowie bei allen hier nicht namentlich genannten Testern.

© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?

Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de
 oder an: Hans im Glück Verlag
 Birnauer Str. 15, 80809 München

