



STEFAN RISTHAUS

TALLINN

Ein Kartenspiel für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren,
Spieldauer 15 bis 20 Minuten

Spielidee

Im 14. Jahrhundert gehört Tallinn (damals auch Reval genannt) zu den bedeutendsten Hansestädten im Ostseeraum. Im Schatten der starken Stadtmauer blühen Kaufmannsgilden und Klöster, während die Ritter des Ordens auf dem Domberg herrschen.

Mehrt euren Einfluss bei Kaufleuten, Ordensrittern und Mönchen, um euch einen Platz in der Geschichte der Stadt zu sichern!

Spielmaterial des Grundspiels

50 Spielkarten, bestehend aus:

- 6 Start-Karten mit Start-Personen und Wertungsübersicht
- Für jeden Spieler ein Satz aus

11 Karten, bestehend aus:

- 10 Einfluss-Karten (Nummern 1 bis 10)



Vorderseite: Personen
(Kaufmann, Ritter, Mönch)

- 1 Zählkarte für die Siegpunkte



Rückseite: Turm der Stadtmauer

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

Vorderseite: 1-15, Rückseite: 16-30

4 Silbermünzen



4 Goldmünzen



Spielvorbereitung

- Nehmt euch jeder eine Zählkarte, legt sie mit der Seite 1-15 vor euch ab und platziert eine Silbermünze auf das Feld 4 (= 4 Siegpunkte).
- Teilt jedem Spieler zufällig eine Startkarte zu, die offen als Beginn der eigenen Auslage abgelegt wird. Übrige Startkarten werden in die Schachtel zurückgelegt.
- Die Goldmünzen bilden einen allgemeinen Vorrat.
- Nehmt euch jeder einen Satz von Einfluss-Karten, mischt sie, legt sie als eigenen Nachziehstapel bereit und zieht 3 Karten auf die Hand.

Hinweis: Die Einfluss-Karten sind nummeriert. Achtet darauf, dass jeder einen vollständigen Satz mit den Karten von 1 bis 10 erhält!

Spielablauf

Das Spiel verläuft in bis zu 10 Runden, die jeweils aus den folgenden Phasen bestehen:

1. Gleichzeitig eine Einfluss-Karte verdeckt auswählen.
2. Gleichzeitig die Einfluss-Karten ausspielen.
3. Wettstreit und Turm-Bau.
4. Eine Einfluss-Karte nachziehen.

1. Gleichzeitig eine Karte verdeckt auswählen

Wählt **gleichzeitig und verdeckt** eine eurer Handkarten aus (sofern noch vorhanden), die ihr eurer Auslage hinzufügen wollt, um euren Einfluss bei den auf einer Hälfte abgebildeten Ständen zu mehren.

Die Karten sind in zwei Hälften geteilt, von denen immer nur eine aktiviert werden kann. Du musst die Karte, die du in dieser Runde ausspielen möchtest, so **verdeckt quer** vor Dir auslegen, dass es eindeutig eine „rechte“ Seite gibt. Diese **rechte Seite wird aktiv**:



Du aktivierst 2 Kaufleute.



Du aktivierst 1 Ritter und 1 Mönch.

Erst wenn jeder von euch eine Einfluss-Karte verdeckt quer ausgerichtet vor sich ausgelegt hat, ist diese Phase abgeschlossen.

2. Gleichzeitig Karten ausspielen

Spielt jetzt die ausgewählten Karten gleichzeitig aus, indem ihr die Karten aufdeckt, ohne „links“ und „rechts“ zu vertauschen.

Es gilt jetzt ausschließlich die **rechte Seite der Karte!** Schiebe die Karte so unter die am weitesten rechts liegende Karte Deiner bisherigen Auslage, dass nur die von Dir aktivierte rechte Hälfte der neuen Karte sichtbar bleibt:



Hinweis: Damit es übersichtlicher wird, kannst Du die Karten auch so sortieren, dass gleiche Symbole nebeneinander liegen. Aber Vorsicht: Du darfst die Ausrichtung der Karten nicht verändern!

3. Wettstreit und Turm-Bau

Zeigt Deine Einfluss-Karte in der von Dir aktivierten rechten Hälfte ein **Münzsymbolsymbol**, löst Du einen Wettstreit aus und Du erhältst Siegpunkte für den auf dieser Kartenhälfte abgebildeten Stand.

Beispiel: Du löst einen Wettstreit für den Stand der Kaufleute aus. In Deinem Wettstreit werden nur die Kaufleute verglichen.



Zeigt Deine Kartenhälfte keine Münze, **überspringst** Du diese Phase.

Vergleiche Deine Auslage einzeln im Uhrzeigersinn mit der Auslage **jedes anderen Spielers** und prüfe jeweils, wer mehr Personen des von Dir aktivierten Standes in seiner Auslage hat. Für **jeden** Vergleich, in dem Du mehr Personen hast als Dein Mitspieler, erhältst Du **2 Siegpunkte**. Bei einem Gleichstand erhältst Du **1 Siegpunkt**.

Hinweise: Die ausgespielten Einfluss-Karten dieser Runde sind in Phase 2 bereits Teil der Auslage geworden und zählen deshalb für den Wettstreit mit. Auch die Person auf Deiner eigenen Einfluss-Karte zählt für Dich mit. In einem Wettstreit, den Du auslöst, erhält kein anderer Spieler Siegpunkte, auch wenn er gleich viele oder sogar mehr Personen als Du hat.

Rücke Deinen Spielstein **auf der Zählkarte** entsprechend vorwärts. Wenn Du mehr als 15 Siegpunkte erreichst, drehst Du die Karte um.

Bei **mehr als 30 Siegpunkten** legst Du die Silbermünze in den Vorrat, nimmst Dir eine Goldmünze und drehst Deine Karte zurück auf die Vorderseite. Zähle dann einfach mit der Goldmünze weiter. Die Goldmünze zeigt an, dass Du 30 Siegpunkte mehr hast als gerade angezeigt wird.

Solltest Du **mehr als 60 Siegpunkte** erreichen, stapelst Du eine Gold- und eine Silbermünze, um anzuzeigen, dass Du 60 Siegpunkte mehr hast als tatsächlich auf dem Feld der Zählkarte angezeigt wird.

Hinweis: Sobald Du Deine Wertung abgeschlossen hast, solltest Du die Karte so weit hinter die links davon liegende Karte schieben, dass das Wertungssymbol verdeckt ist. So wird Deine Auslage übersichtlicher:



Auf diese Weise werden **alle** in dieser Runde ausgelösten Wettstreite abgehandelt. Es kann sein, dass mehrere Spieler einen Wettstreit mit demselben Stand auslösen. Handelt immer jeden Wettstreit gesondert ab und denkt daran, dass jeder Wettstreit immer nur aus der Sicht des auslösenden Spielers gewertet wird, also **nur ihm** Siegpunkte einbringen kann.

Wenn alle Wettstreite ausgeführt wurden, darfst Du, sofern Du in dieser Runde einen Wettstreit ausgelöst hast, **eine Karte als Turm** der Stadtmauer für die Schlusswertung auslegen. Du kannst zwischen zwei Möglichkeiten für einen Turm wählen:

• **Möglichkeit 1:**

Du nimmst sofort eine beliebige Einfluss-Karte **aus Deiner Auslage** und legst sie verdeckt mit dem Turm nach oben in Deine Auslage. Das kann auch die in dieser Runde ausgespielte Karte sein.



• Möglichkeit 2:

Du legst eine Einfluss-Karte **aus Deiner Hand** mit dem Turm nach oben in Deine Auslage, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen. In diesem Fall spielst Du ab jetzt mit einer Handkarte weniger und kannst ggf. in der letzten Runde keine Karte mehr ausspielen.



Du kannst auch darauf **verzichten**, nach einem Wettstreit überhaupt eine Einfluss-Karte zum Bau eines Turms zu verwenden. Aber ohne Wettstreit während des Spiels kannst Du keinen Turm errichten!

Hat außer Dir noch jemand einen Wettstreit ausgelöst, müsst ihr **gleichzeitig** entscheiden, ob und ggf. welche Einfluss-Karte ihr zum Bau eines Turms verwenden wollt. Zeigt gleichzeitig auf ein Kommando mit dem Zeigefinger auf die Karte eurer Auslage, die ihr als Turm verwenden wollt. Zeigt auf die Startkarte, um eine Karte aus der Hand zu verwenden. Möchtest Du keinen Turm bauen, zeige eindeutig neben die Auslage auf den Tisch.

Variante: Wer von euch die meisten Siegpunkte hat, muss als erster entscheiden, ob er einen Turm bauen möchte und welche Einfluss-Karte er dazu verwendet. Bei Gleichstand entscheidet die höhere Anzahl bereits errichteter Türme und letztlich müsst ihr auf beliebige Weise lösen.

4. Eine Karte nachziehen

Zieht zum Abschluss einer Runde jeder **eine** Einfluss-Karte vom eigenen Stapel nach. Wenn der Stapel leer ist, spielt ihr mit den verbliebenen Handkarten weiter, ohne eine Karte zu ziehen.

Anmerkung: Es kann sein, dass ihr unterschiedlich viele Karten auf der Hand habt, wenn ein oder mehrere Spieler Karten aus der Hand verwendet haben, um einen Turm zu errichten.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet, wenn **alle Spieler** alle Karten ausgespielt haben, also spätestens nach der 10. Runde.

Bei der anschließenden Schlusswertung führt **jeder Spieler** noch einmal einen Wettstreit **für jeden Stand** durch, bevor die Türme gewertet werden. Zählt zunächst die Kaufleute eurer eigenen Auslage und vergleicht die Anzahl einzeln mit jedem anderen Spieler. Hast Du in einem direkten Vergleich mehr Kaufleute als Dein Mitspieler, erhältst Du **4 Siegpunkte**, bei Gleichstand **2 Siegpunkte**.

Achtung: Wenn Du in der Schlusswertung der Auslage in einem direkten Vergleich **mindestens 5 Personen mehr** hast als der andere Spieler, muss dieser einen Siegpunkt an Dich bezahlen, d.h. er **gibt einen Siegpunkt ab** und Du **erhältst einen Siegpunkt** dazu. Theoretisch kann der Punktestand eines Spielers auch negativ werden (was aber nur sehr selten vorkommt).

Führt auf die gleiche Weise Wettstreite für Ritter und Mönche durch.

Wertet zuletzt die **Türme** und deckt dazu eure als Türme verwendeten Einfluss-Karten auf. Prüfe, welcher Stand auf beiden Hälften Deiner Turm-Karten am häufigsten vertreten ist.

Die Anzahl der Personen dieses Standes ist für den Wettstreit der Türme für Dich maßgeblich. Führt jeder einen Wettstreit durch und nimmt auch **6 Siegpunkte** für jeden Spieler, den ihr im direkten Vergleich übertrefft und **3 Siegpunkte** bei einem Gleichstand.

Anmerkung: Für ein Unentschieden im Wettstreit erhältst Du **keine** Punkte, wenn Du überhaupt **keinen** Ritter, Mönch oder Kaufmann hast, selbst wenn ein anderer Spieler auch keine Person der jeweiligen Art hat. Dasselbe gilt, wenn Du keinen einzigen Turm ausgelegt hast.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die höchste Gesamtanzahl **aller** Personen auf seinen Turm-Karten hat, also Kaufleute, Ritter und Mönche. Herrscht auch dann noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Beispiel für eine Schlusswertung

Während des Spiels hat Malte 4× einen Wettstreit ausgelöst und dabei 8 Punkte erzielt. Heike hat 2× Ritter, 1× Mönche und 1× Kaufleute gewertet und bereits 5 Punkte. Am Ende des Spiels ergibt sich folgendes Bild:

Malte hat 9 Kaufleute, 3 Ritter und 6 Mönche in seiner Auslage. Auf seiner einzigen Turm-Karte befinden sich 1 Ritter, 1 Kaufmann und 4 Mönche.



Heikes Auslage enthält 3 Kaufleute, 7 Ritter und 6 Mönche. Außerdem hat sie 2 Türme errichtet, auf denen sich insgesamt 5 Ritter, 4 Kaufleute und 1 Mönch befinden.



Den **Wettstreit der Kaufleute** gewinnt Malte und erhält 4 Punkte, außerdem muss Heike ihm einen Siegpunkt zusätzlich abgeben, weil Malte mindestens 5 Personen (Kaufleute) mehr hat als Heike. Bei den **Rittern** gewinnt Heike 4 Punkte, Die Wertung der **Mönche** endet unentschieden, so dass jeder 2 Punkte bekommt. Zwischenstand: Malte 15 Punkte, Heike 10 Punkte.

Beim **Duell der Turm-Karten** werden Maltes 4 Mönche von seiner Turm-Karte mit Heikes 5 Rittern aus ihren Turm-Karten verglichen. Heike erzielt damit weitere 6 Punkte.

Heike gewinnt mit 16 zu 15.

Der Legat des Kaisers (Erweiterung)

Spielmaterial

4 Einfluss-Karten „Legat des Kaiser“ (1 je Spieler)



Spielvorbereitung

Jeder mischt eine Karte „Legat des Kaisers“ unter seine Einfluss-Karten. Das Spiel kann nun über maximal 11 Runden gehen. Ziehe 3 Karten auf die Hand. Wenn Du möchtest, kannst Du **einmalig** eine beliebige Anzahl an Handkarten austauschen. Bezahle für jede Karte einen Siegpunkt, lege die Karten in beliebiger Reihenfolge unter Deinen Nachziehstapel und ziehe die gleiche Anzahl an Karten nach.

Änderungen am Spielverlauf

Aktivierst Du von dieser Karte die Hälfte mit den 3 Personen, zählen diese ganz normal als je 1 Mönch, 1 Ritter und 1 Kaufmann.

Wenn Du die andere Hälfte mit den **kaiserlichen Schilden** aktivierst, darfst Du einen Wettstreit für einen **beliebigen** Stand auslösen, bei dem Du durch den Legaten zwei zusätzlichen Personen erhältst. Diese beiden zusätzlichen Personen zählen **nur** für Deinen Wettstreit in dieser Runde, nicht für die Wettstreite der anderen Spieler. Im weiteren Verlauf des Spiels bis zum Spielende ignorierst Du die zusätzlichen Personen auf den kaiserlichen Schilden.

Schlusswertung

Sind die kaiserlichen Schilde bei Spielende **in Deiner Auslage** aktiv, addierst Du sofort deren beiden Personen zu dem Stand mit den wenigsten Personen in Deiner Auslage. Bei Gleichstand darfst Du wählen. Betrifft es mehrere Spieler, wählen diese gleichzeitig.

Hast Du die Karte „Legat des Kaisers“ **als Turm** verwendet, addierst Du sofort nach Aufdecken der Turmkarten 2 Personen zum Stand mit der geringsten Anzahl unter Deinen Turmkarten.

Die Chronik (Erweiterung)

Spielmaterial

6 Karten „Chronik“



Spielvorbereitung

Mischt die 6 Chronik-Karten verdeckt und legt davon zwei Karten (① und ②) offen nebeneinander aus. Nehmt eine dritte Karte und legt sie so verdeckt über die beiden offenen Karten, dass diese jeweils zur Hälfte verdeckt sind (③).

Jeder teilt seinen Nachzugstapel in einen ersten Stapel mit **4 Karten** und einen zweiten Stapel mit den restlichen Karten.

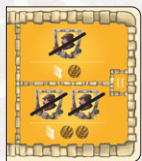
Wurde die letzte Karte des **ersten** Stapels in Phase 4 (*Eine Karte nachziehen*) gezogen, erfolgt eine Zwischenwertung gemäß der linken Karte mit der Markierung „I“. Zieht ihr die letzte Karte vom **zweiten** Stapel, wertet ihr die rechte Karte mit der Markierung „II“ aus.

Zwischenwertungen

Je nach Chronikkarte gibt es zwei Arten von Wertungen:



- a) **Besitzt** Du mindestens die auf der Chronik-Karte angegebene Anzahl und Sorte von Personen auf den Einfluss-Karten Deiner Auslage, erhältst Du je nach Anzahl entweder so viele Punkte wie Spieler teilnehmen (●) oder doppelt so viele (●●).



- b) Um Punkte zu erhalten (einfache ● oder doppelte ●● Spieleranzahl), kannst Du Einfluss-Karten aus Deiner Auslage **in die Schachtel zurücklegen**, auf deren aktivierten Hälften zusammen mindestens so viele Personen des jeweiligen Standes abgebildet sind, wie die Chronik-Karte fordert.

Spieleschmiede

Christian Blanz, Martin Bund, Mathias Decker, Tom Götze, Helmut Herzog, Hendrik Hoekstra, Philipp Kaiser, Andrea & Páde Lüscher-Caderas, Silke Rupprich, Kay Schroeder, Marlon, Mika, Manuel und Ines Vinaske, Frank Zahn, Frank Ziegler.

Auch verfügbar: >Blindes Huhn<

Jeder Spieler versucht, möglichst wertvolle Hühnerkarten zu ersteigern. Als wenn es noch nicht schwierig genug wäre, die wuseligen Hühner einzuheimsen, schleichen sich Blinde Hühner zwischen die lukrativ aussehenden Angebote und sorgen für Turbulenzen. Aber bekanntlich findet auch ein Blindes Huhn ...



Impressum

Autor: Stefan Risthaus

Spielregellayout: Stefan Malz

Grafik: Christian Fiore

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern. Der Autor bedankt sich insbesondere bei seiner Frau Heike, bei Sonja und Christian Heider, Volker Wichert, Malte Meinecke, Wilfried Meinecke, Robert Rudolph, Fabian Abele und den Mitgliedern der Spielerunden Wolfsburg und Braunschweig.

Copyright © 2016 OSTIA-Spiele GbR

Heike Risthaus und Malte Meinecke

Hauptstraße 29, 38268 Lengede

www.ostia-spiele.de



OSTIA



SPIELE