

Stefan Risthaus

VISBY

Ein Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren,
Spieldauer ca. 20 Minuten

Spielidee

Die reiche Hansestadt Visby sieht sich immer wieder Angriffen der neidischen Landbevölkerung ausgesetzt. Als Patrizierfamilien unterstützt ihr die Verteidigung der Stadt und versucht gleichzeitig, eure lukrativen Handelsfahrten fortzusetzen.

Alle Familienmitglieder wie Kapitäne, Beamte und Handwerker helfen mit, euren Ruhm zu mehren und gemeinsam zur führenden Familie im Rat der Stadt aufzusteigen.

Spielmaterial

- 1 zweiteiliger Spielplan mit Leisten für Feldzug, Handelsfahrt und Markt
- 3 Anzeigesteine für die Leisten des Spielplans (roter Ritter , blaues Schiff , gelber Geldbeutel )

Pro Spieler:

- 8 Aktionskarten, 1 Siegelkarte, 1 Warenkarte
- 2 Anzeigesteine (rotes Siegel , blaue Ware )
- 1 Spielhilfe



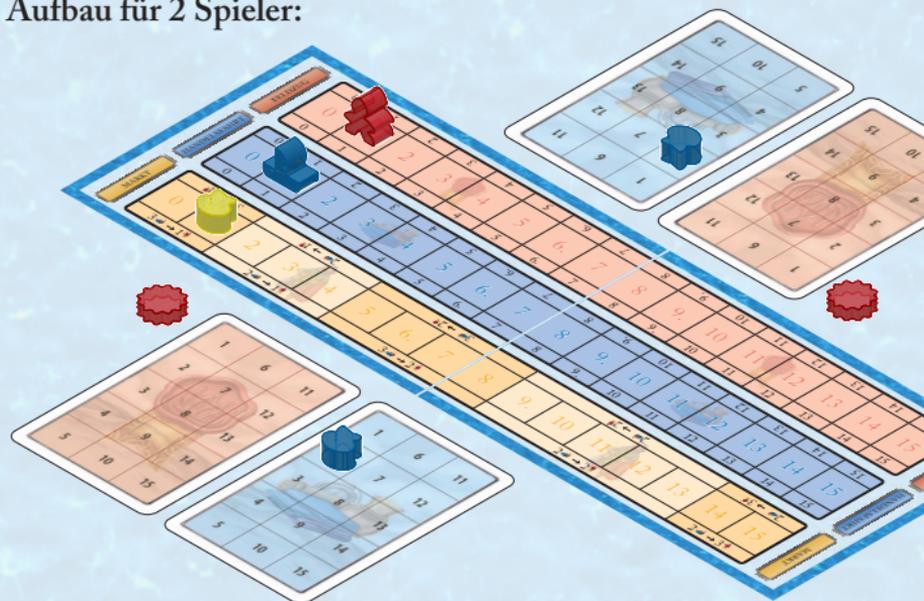
Hinweis: Das Spiel setzt sich aus einem *Grundspiel* für 2 Spieler (mit Spielregel, Spielplan, 3 Anzeigesteinen für den Plan und Material für 2 Spieler) und bis zu zwei *Erweiterungssets* (mit zusätzlichem Material für jeweils 2 weitere Spieler) zusammen.

Spielvorbereitung

Legt den zweiteiligen Spielplan in der Tischmitte aus. Platziert den Ritterstein auf Feld 1 der Leiste „Feldzug“, den Schiffstein auf Feld 1 der Leiste „Handelsfahrt“ und den Geldbeutel auf Feld 1 der Leiste „Markt“.

Jeder erhält den gleichen Satz von 8 Aktionskarten auf die Hand, sowie eine Spielhilfe. Legt je eine Siegelkarte (mit der Seite 1–15 nach oben) und eine Warenkarte vor euch aus. Platziert den Siegelstein neben eurer Siegelkarte und den Warenstein auf das der Spieleranzahl entsprechende Feld eurer Warenkarte. Ihr besitzt also zu Spielbeginn so viele Waren wie Spieler teilnehmen, aber noch keine Siegel.

Aufbau für 2 Spieler:



Wer im Verlauf des Spiels Waren oder Siegel erhält, setzt den Siegelstein auf seiner Siegelkarte vor. Zum Bezahlen von Waren wird der Warenstein rückwärts gezogen und neben die Warenkarte gelegt, falls alle Waren ausgegeben wurden.

Hinweise:

- Die Siegelkarte hat auf der Rückseite einen Bereich für 16–30 Siegel und wird bei Bedarf gewendet.
- Die Warenkarte endet dagegen bei Feld 15 – mehr Waren kann man niemals besitzen.
- Waren und Siegel, die weder auf dem Plan noch auf euren Karten angezeigt werden, sondern aus dem „Nichts“ ins Spiel kommen, nennen wir „allgemeiner Vorrat“.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge, bis ein Spieler mindestens 30 Siegel erreicht hat. Jeder Durchgang gliedert sich in 3 Phasen:

- I. Nachschub
- II. Karten ausspielen und aufdecken
- III. Auswertung der Karten

I. Nachschub

Rückt jeden Anzeigestein des Spielplans je nach Spielerzahl um die folgende Anzahl an Schritten vor:

Spieleranzahl:	2	3	4	5	6
Anzahl Schritte:	3	5	3	4	5

Wenn ein Anzeigestein das letzte Feld 15 seiner Leiste erreicht, verfallen etwaige weitere Schritte.

II. Karten ausspielen und aufdecken

Bei 4, 5 oder 6 Spielern wählt jeder 1 Aktionskarte von seiner Hand aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Bei 2 und 3 Spielern spielt jeder 2 Aktionskarten verdeckt aus. Haben alle Spieler ihre Karte(n) ausgespielt, werden diese aufgedeckt.

III. Auswertung der Karten

Anschließend wertet ihr alle ausgespielten Aktionskarten **in der nachstehenden Reihenfolge** aus. Dabei werden gleiche Aktionskarten immer gleichzeitig gewertet. Bereits ausgewertete Karten lasst ihr bis zum Ende des Durchgangs vor euch liegen und legt sie erst **nach Abschluss** aller Wertungen auf den eigenen Ablagestapel.

FELDZUG

1. Truppen

Alle Spieler, die Truppen gespielt haben, erhalten **2 Siegel** von der Leiste „Feldzug“. Zieht euren Siegelstein auf der eigenen Siegelkarte entsprechend vor und den Ritterstein auf dem Spielplan zurück. Ihr erhaltet nie mehr als 2 Siegel, auch wenn mehr Siegel verfügbar sind. Truppen erhalten ihre Siegel immer **vor** den Rittern, aber nur ein einziges Mal.

Achtung! Falls nicht genügend Siegel vorhanden sind, gilt wie immer die allgemeine Regel zur Verteilung (siehe Seite 9).

2. Ritter

Alle Ritter erhalten so oft **je ein Siegel** von der Leiste „Feldzug“, bis dort keine mehr vorhanden sind oder jeder Ritter 5 Siegel erhalten hat.

3. Schmied

Jeder Schmied erhält pro **fremdem** Ritter (nicht für einen eigenen), der in diesem Durchgang ausgespielt worden ist, je 2 Waren und pro **fremden** Truppen je 4 Waren. Ihr nehmt diese Waren **nicht** von der Leiste „Handelsfahrt“, sondern erhaltet sie aus dem allgemeinen Vorrat!

Dabei ist es egal, ob die Ritter und Truppen erfolgreich waren und wie viele Schmiede aktiv sind. Jeder Schmied bekommt immer die abgebildeten Waren.

Beispiele zum Feldzug:

- *Auf der Leiste „Feldzug“ befinden sich 9 Siegel. Es werden 2 Ritter und einmal Truppen gespielt. Zuerst nimmt sich der Spieler für seine Truppen 2 Siegel, so dass noch 7 Siegel vorhanden sind. Die Ritter nehmen gleichzeitig einzeln Siegel und erhalten so jeder 3 Siegel. Das letzte Siegel kann nicht geteilt werden und bleibt auf der Leiste stehen.*
- *Auf der Leiste „Feldzug“ werden 6 Siegel angezeigt. Es werden keine Ritter, aber eine Karte Truppen gespielt. Der Spieler erhält 2 Siegel, die übrigen 4 bleiben stehen.*
- *Auf der Leiste „Feldzug“ befinden sich 10 Siegel. Es wird nur ein Ritter gespielt, keine Truppen. Der Ritter erhält 5 Siegel (Limit) und der Rest bleibt auf der Leiste.*
- *Bei 5 Siegeln werden 3 Truppen und 1 Ritter gespielt. Zuerst nehmen die Truppen je 1 Siegel. Die restlichen 2 Siegel können nicht unter den Truppen aufgeteilt werden und bleiben liegen. Danach nimmt der Ritter einzeln die verbliebenen 2 Siegel.*

HANDELSFAHRT

4. Flotte

Alle Spieler, die eine Flotte gespielt haben, erhalten **3 Waren** von der Leiste „Handelsfahrt“. Zieht euren Warenstein auf der eigenen Warenkarte entsprechend vor und den Schiffstein auf dem Spielplan zurück. Ihr erhaltet nie mehr als 3 Waren, auch wenn mehr Waren verfügbar sind. Flotten erhalten ihre Waren immer **vor** den Schiffen, aber nur ein einziges Mal.

Achtung! Falls nicht genügend Waren vorhanden sind, gilt wie immer die allgemeine Regel zur Verteilung (siehe Seite 9).

5. Schiff

Alle Schiffe erhalten so oft **je eine Ware** von der Leiste „Handelsfahrt“, bis dort nicht mehr genug vorhanden sind, um allen Schiffen jeweils eine weitere Ware geben zu können. Für Schiffe gilt kein Limit.

6. Zöllner

Jeder Zöllner erhält pro **fremdem** Schiff (nicht für ein eigenes), das in diesem Durchgang ausgespielt worden ist, je 1 Siegel und pro **fremder** Flotte je 3 Siegel. Ihr nehmt diese Siegel **nicht** aus der Leiste „Feldzug“, sondern erhaltet sie aus dem allgemeinen Vorrat!

Dabei ist es egal, ob die Schiffe und Flotten erfolgreich waren und wie viele Zöllner aktiv sind. Jeder Zöllner bekommt immer die abgebildeten Siegel.

Beispiele zur Handelsfahrt:

Auf der Leiste befinden sich 8 Waren. Es werden die folgenden Karten gespielt:

- 3 Flotten, 1 Schiff: Jede Flotte erhält 2 Waren, die verbleibenden 2 Waren nimmt das Schiff.
- 1 Flotte, 2 Schiffe: Die Flotte nimmt 3 Waren, jedes Schiff nimmt 2 Waren, eine Ware bleibt liegen.
- 1 Schiff: Das einzelne Schiff nimmt alle 8 Waren.

7. Kaufmann

Wer den Kaufmann gespielt hat, darf seine **Waren in Siegel umtauschen**. Der jeweilige Tauschkurs wird auf der Leiste „Markt“ angezeigt.

Wurde in diesem Durchgang **mehr als 1 Kaufmann** gespielt, wird zunächst für jeden weiteren Kaufmann der Geldbeutel **um jeweils 2 Felder auf der Leiste zurückgesetzt**, höchstens bis zum Feld 0. Werden also 3 Kaufleute gespielt, zieht ihr den Geldbeutel um 4 Felder zurück. Das Feld, auf dem der Geldbeutel dann steht, gibt den Tauschkurs für alle Spieler an.

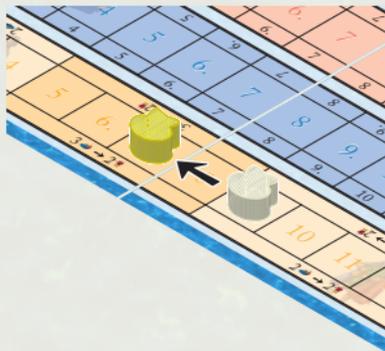
Wichtig! Ihr dürft auch zu einem „schlechteren“ Tauschkurs Siegel erwerben, der bei einem der Felder unterhalb des Geldbeutels abgebildet ist. Das kann sinnvoll sein, wenn man nicht genügend Waren hat, um den aktuellen Kurs voll auszunutzen.

Wurde mindestens ein Kaufmann gespielt, wird der Geldbeutel anschließend **auf das Feld 0 gesetzt**, egal ob und wie viele Waren getauscht wurden.

Beispiel:

Der Geldbeutel steht auf Feld 9 (Kurs 2:2). Heike und Malte haben beide einen Kaufmann gespielt. Der Geldbeutel geht somit um 2 Felder zurück. Der gültige Tauschkurs beträgt jetzt 3:2.

Heike hat 11 Waren. Sie tauscht 9 Waren in 6 Siegel und die verbleibenden 2 Waren zum Kurs 2:1 in 1 Siegel.



8. Bettelmönch

Mit dem Bettelmönch profitiert ihr von den gespielten Kaufleuten anderer Spieler und der Anzahl eurer bereits gespielten eigenen Karten.

Je mehr Karten ein Spieler bereits gespielt hat, desto mehr **Waren** bringt der Bettelmönch ihm ein. Dabei zählen alle Karten auf dem Ablagestapel und die in dieser Runde gespielte(n) Karte(n), einschließlich Bettelmönch.

Kartenanzahl:	1	2	3	4	5	6	7	8
Anzahl Waren:	1		2		3		4	

Für jeden in diesem Durchgang gespielten **fremden Kaufmann** (nicht den eigenen) erhält der Bettelmönch außerdem **2 Waren** aus dem allgemeinen Vorrat.

Alle Spieler legen ihre gespielte(n) Karte(n) auf einem eigenen, offenen **Ablagestapel** ab.

Wer einen Bettelmönch gespielt hat, nimmt anschließend alle Karten vom **Ablagestapel auf die Hand**, so dass er wieder alle 8 Karten zur Verfügung hat. Alle anderen spielen den nächsten Durchgang mit den Karten, die ihnen auf der Hand verblieben sind.

Hinweis:

Die Anzeigesteine auf dem Plan bleiben auf ihrer Position. Zu Beginn der nächsten Runde werden weitere Siegel und Waren hinzuaddiert. Der Tauschkurs verbessert sich ebenfalls.

Was ist, wenn Siegel oder Waren nicht ausreichen?

Ihr wertet gleiche Karten immer **gleichzeitig** aus. Wenn auf dem Plan vorhandene Siegel oder Waren nicht für alle ausreichen, gebt ihr jedem nur so viel, dass **jeder die gleiche Anzahl** erhält. Gegebenenfalls bleiben Waren oder Siegel auf dem Plan in der Mitte übrig.

Wenn du mehr Waren bekommst, als deine Warenkarte fassen kann, nimmst du sie trotzdem vom Plan, obwohl sie sofort danach verfallen.

Wenn du mehr als 30 Siegel erhältst, nimmst du sie und musst sie durch zusätzliches Material anzeigen oder auf einem Blatt notieren.

Beispiel:

Auf der Leiste „Handelsfahrt“ befinden sich 5 Waren. Malte und Heike haben jeder ihre Flotte gespielt. Jeder erhält 2 Waren, eine Ware bleibt auf dem Plan. Malte hat bereits 14 Waren und kann nur noch eine zusätzliche Ware auf seiner Karte anzeigen, seine zweite gerade erworbene Ware verfällt.

Ende des Spiels

Sobald mindestens einer von euch **30 oder mehr Siegel** hat, spielt ihr den Durchgang noch zu Ende und beendet dann das Spiel (alle Phasen werden noch komplett gespielt).

Hinweis:

Wir empfehlen, dass ihr (nach einigen Partien) bei 2 oder 3 Spielern so lange spielt, bis einer von euch 45 oder mehr Siegel hat. Ergänzende Siegelkarten gibt es zum Download unter:

www.ostia-spiele.de

Wertung

Am Ende des Spiels tauscht ihr **alle verbliebenen Waren** unabhängig vom Tauschkurs am „Markt“ im Verhältnis 3:1 in Siegel um.

Wer nun **die meisten Siegel** hat, gewinnt.

Bei Gleichstand entscheidet die höhere Anzahl an Restwaren. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler mit mehr verbliebenen Handkarten. Ansonsten gibt es mehrere Gewinner.



Impressum

Autor: Stefan Risthaus

Illustration: Fiore GmbH - www.fiore-gmbh.de

Grafik & Layout: Stefan Malz

Der Autor bedankt sich bei allen Testspielern, insbesondere seiner Frau Heike Risthaus, Robert Rudolph, Volker Wichert, Sonja und Christian Heider, Annegret Willenbrink und Wolfgang Stief, Michael Schröder, Karsten Becker, Christian Zerrath und Uwe Hilgert sowie der Spielrunde Braunschweig-Salzgitter.

Copyright © 2015 OSTIA-Spiele GbR
Heike Risthaus und Malte Meinecke
Hauptstraße 29, 38268 Lengede
www.ostia-spiele.de

