



RIGA

Ein Kartenspiel für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren,
Spieldauer 30 bis 50 Minuten

Spielidee

Durch päpstlichen Erlass erhält Riga zu Beginn des 13. Jhd. eine bevorzugte Stellung als Handelshafen in Livland. Eure Familienoberhäupter senden euch aus dem behaglichen Lübeck dorthin, um für die Familien den Ostsee-Markt zu entwickeln. Jedes Jahr erhaltet ihr Waren aus Lübeck. Eure Aufgabe ist es, diese Waren in den 4 wichtigsten Nachbarhäfen abzusetzen und dort Gebäude zu bauen.

Sichert euch so den größten Einfluss für euch und eure Familie und beherrscht das baltische Meer von eurer neuen Heimat Riga aus!

Spielmaterial

110 Spielkarten, bestehend aus:

- 44 Warenkarten
(8× Tuch, 10× Glas, 12× Wein, 14× Korn)
- 48 Gebäudekarten
(je 12 verschiedene in Visby - Rot, Tallinn - Gelb,
Stockholm - Blau, Danzig - Grün)
- 16 Riga-Gebäudekarten (Braun), 4 verschiedene je Spieler
- 1 Startspieler-Karte mit Rundenablauf
- 1 Trenn-Karte mit Pfeil

Spielvorbereitung

Hinweis: In den ersten Partien legt ihr die Riga-Gebäudekarten in die Schachtel zurück. Wenn ihr mit den Riga-Gebäuden spielt, erhält jeder Spieler ein Set aus Kloster, Schule, Speicher und Wechselstube, und legt diese verdeckt vor sich ab. Riga-Gebäude gelten nicht als Handkarten.

- Trennt die Waren und Gebäude voneinander, mischt sie jeweils und legt sie als zwei Nachziehstapel bereit. Lasst daneben Platz für je einen Ablagestapel.
- Bestimmt einen vorläufigen Startspieler und gebt ihm die Startspieler-Karte. Beginnend mit dem Startspieler deckt jeder so lange einzeln Waren vom Nachziehstapel auf, bis der Gesamtwert der Waren 6 erreicht oder überschreitet. Wer die kleinste Summe hat, bestimmt den endgültigen Startspieler beliebig und gibt ihm die Startspieler-Karte. Bei Gleichstand entscheidet der vorläufige Startspieler bzw. der am Gleichstand beteiligte, im Uhrzeigersinn ihm am nächsten sitzende Spieler. Nehmt die Waren auf die Hand.
- Jeder zieht 2 Gebäude auf die Hand, wählt eines davon aus und legt das andere verdeckt als Ablagestapel neben den Nachziehstapel.
- Legt die Trenn-Karte oberhalb des Gebäude-Nachziehstapels ab.

Spielablauf

Riga wird über eine bestimmte Anzahl von Runden gespielt, die wir Jahre nennen. Seid ihr zu zweit oder viert, spielt ihr 8 Jahre. Im Spiel zu dritt spielt ihr 9 Jahre.

Jedes Jahr teilt sich in die folgenden Jahreszeiten:

- Frühling: Nachschub
- Sommer: ein Zug je Spieler im Uhrzeigersinn
- Herbst: ein Zug je Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn
- Winter: Handkarten-Limit, neuer Startspieler

Hinweis: Wir empfehlen, vom Nachziehstapel der Gebäude eine der Rundenzahl entsprechende Anzahl an Karten als gesonderten Nachziehstapel abzuzählen und jede Runde die erste Karte von diesem Stapel zu ziehen.

Sollte in einer Runde kein Gebäude gezogen werden, legt einfach die oberste Karte des gesonderten Stapels verdeckt auf den regulären Stapel. Ist der gesonderte Stapel leer, beginnt das letzte Jahr des Spiels.

Frühling: Nachschub

Legt mehrere getrennte Kartenreihen mit Waren in der Tischmitte aus. Zieht dazu einzeln Warenkarten und legt sie zu einer Reihe aus, bis der Gesamtwert der Waren in dieser Reihe 9 Dukaten oder mehr beträgt. Dann ist diese Reihe beendet und ihr beginnt eine neue.

Wiederholt dies so lange, bis ihr 2 Reihen mehr ausgelegt habt als Spieler teilnehmen. Bei 3 Spielern legt ihr also insgesamt 5 Reihen aus (siehe rechts).

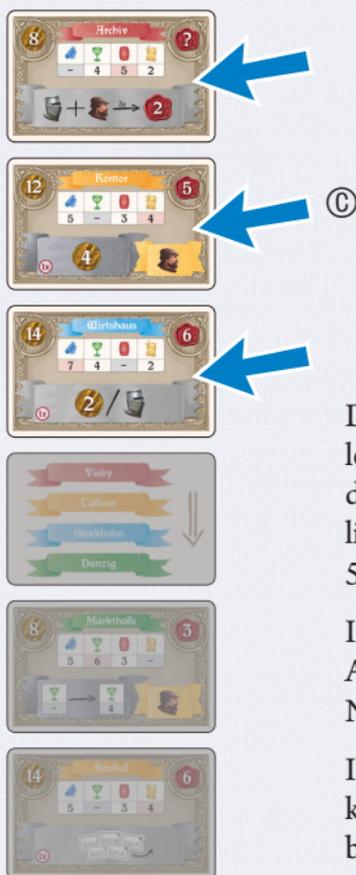
Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel und setzt das Ziehen fort. Sollten aus dem vergangenen Jahr alle Warenreihen liegen geblieben sein, bleibt die Auslage einfach unverändert liegen.

Spielt ihr mit den Riga-Gebäuden, können Reihen aus dem vergangenen Jahr einen Wert von weniger als 9 Dukaten aufweisen. Ergänzt diese Reihen, bis sie wieder einen Mindestwert von 9 Dukaten haben.



Nun entfernt ① alle Gebäude unterhalb der Trenn-Karte und legt sie verdeckt auf den Ablagestapel.

Verschiebt ② die Trennkarte über die restlichen Gebäude und schiebt die gesamte Kartenreihe nach unten durch (dies entfällt in der ersten Runde).



Deckt ③ Gebäude vom Stapel auf und legt sie oberhalb der Trennkarte aus, so dass insgesamt zwei Gebäude mehr ausliegen als Spielerzahl (bei 3 Spielern also 5 Gebäude).

Ist der Nachziehstapel leer, mischt den Ablagestapel und macht ihn zum neuen Nachziehstapel.

Ist auch der Ablagestapel leer, werden keine neuen Gebäude mehr ins Spiel gebracht (sehr selten!).

Sommer: Züge im Uhrzeigersinn

Der Startspieler führt als erster einen Zug aus, dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Ein Spielzug besteht aus 2 Phasen: ① Karten aus der Auslage nehmen und anschließend ② Gebäude bauen.

Zusätzlich darfst Du während Deines Zugs die Funktionen Deiner bereits gebauten Gebäude nutzen. Die Funktionen der einzelnen Gebäude sind unten im Detail erklärt (siehe Gebäude-Funktionen).

① Karten aus der Auslage nehmen

Wenn Du am Zug bist, nimmst Du entweder eine Gebäude-Karte oder eine gesamte Reihe Waren aus der Auslage auf die Hand.

Wichtig: Du darfst auf das Nehmen nicht verzichten, sondern musst ein Gebäude oder eine Reihe Waren auf die Hand nehmen. Du kannst zu diesem Zeitpunkt beliebig viele Karten auf der Hand halten.

② Gebäude bauen

Du darfst anschließend bis zu 3 Gebäude von der Hand bauen, kannst aber auch auf einen Gebäude-Bau für diesen Spielzug verzichten.

Um ein Gebäude zu bauen, musst Du die oben links auf der Karte angegebenen Baukosten bezahlen:



Im Spiel gibt es kein Bargeld. Du bezahlst die Baukosten mit Waren aus Deiner Hand. Außerdem geben Dir einige Gebäude-Funktionen zusätzliches Geld (siehe Gebäude-Funktionen).

Der Geldwert einer Warenkarte variiert je nach der Stadt, in der Du ein Gebäude baust (Farbe des Namensschilds). Du kannst den Wert jeder Ware auf der Gebäudekarte ablesen:

			
5	6	3	-

Es gibt jeweils eine Warensorte, die in dieser Stadt überhaupt nicht zum Bezahlen verwendet werden kann (Markierung „-“), und eine, die wertvoller ist als auf der Warenkarte angegeben (rot hinterlegt).

Lege die Gebäudekarte in Deine Auslage und die zur Bezahlung verwendeten Waren auf den Ablagestapel. Überzählige Beträge verfallen (kein Wechselgeld).

Beispiel: Wenn Du die Markthalle für 8 Dukaten in Danzig bauen möchtest und dazu 2 Tuch (Wert jeweils 5, Summe 10) bezahlst, verfallen die übrigen 2 Dukaten.



Grundsätzlich baust Du Gebäude einzeln nacheinander und kannst überzählige Dukaten nicht auf die Baukosten eines anderen Gebäudes anrechnen.

Wenn Du aber mehrere Gebäude in derselben Stadt im selben Spielzug baust, darfst Du die Baukosten addieren und insgesamt bezahlen. So kannst Du es ggf. vermeiden, dass Geld verfällt.

Beispiel: Du möchtest das Archiv und die Schatzkammer in Visby bauen (Gesamtkosten 16 Dukaten). Du zahlst passend mit 2 Wein (je 5 Dukaten in Visby), 1 Korn (2 Dukaten) und 1 Glas (4 Dukaten).



Spielt ihr mit den Riga-Gebäuden, kannst Du auch Riga-Gebäude bauen, indem Du die Baukosten bezahlst und das Gebäude auf die Vorderseite drehst. Insgesamt darfst Du aber nicht mehr als 3 Gebäude aus der Hand und/oder Riga-Gebäude in Deinem Spielzug bauen.

Herbst: Züge entgegen dem Uhrzeigersinn

Beginnend mit dem rechten Nachbarn des Startspielers und dann entgegen dem Uhrzeigersinn führt ihr einen Spielzug durch, der genau so abläuft, wie im Sommer beschrieben.

Dies bedeutet, dass der Spieler rechts vom Startspieler zwei Spielzüge hintereinander durchführt.

Winter: Handkarten-Limit, neuer Startspieler

Wer insgesamt (Waren und Gebäude) mehr als 6 Karten auf der Hand hat, muss jetzt so viele davon abwerfen, dass er nur noch maximal 6 Karten auf der Hand hat. Es zählen nur Handkarten, bereits gebaute Gebäude in der Auslage und ungebauete Riga-Gebäude zählen nicht.

Nun wird der Spieler links des aktuellen Startspielers neuer Startspieler und erhält die Startspieler-Karte. Ist das Spielende noch nicht erreicht, wird das nächste Jahr mit der Frühlings-Phase begonnen.

Spielende

Das Spiel endet nach 8 Jahren (bei 3 Spielern nach 9 Jahren).

Addiert die Siegpunkte in den Siegeln auf euren Gebäudekarten und zieht für jede Gebäudekarte, die ihr noch auf der Hand habt, 2 Siegpunkte ab.

Jedes nicht gebaute Riga-Gebäude zählt ebenfalls 2 Minuspunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler, der den größten Geldwert besitzt (Summe ungenutzter Gebäude-Funktionen und Basiswert aller Waren auf der Hand). Besteht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Gebäude-Funktionen

Du darfst die Funktionen und Vorteile eines Gebäudes noch nicht in dem Zug nutzen, in dem Du es gebaut hast (das gilt auch für Kaufleute und Ritter). Der Spieler rechts vom Startspieler muss seine direkt aufeinander folgenden Spielzüge deshalb sorgfältig trennen. Gebäude-Funktionen können zu einem beliebigen Zeitpunkt im eigenen Spielzug genutzt werden.

Es ist möglich, die Funktionen mehrerer Gebäude zu kombinieren, z.B. die Baukosten durch einen Kran zu halbieren und den halbierten Betrag mit dem Geld aus dem Wirtshaus zu bezahlen.

Handelt es sich um eine einmalige Funktion (ix), deckst Du die Funktion danach mit einem anderen Gebäude ab, so dass der Siegpunkt-wert des genutzten Gebäudes und seine etwaige dauerhafte Funktion sichtbar bleiben. Besitzt Du kein gebautes Gebäude zum Abdecken, nimm ein Gebäude verdeckt vom Stapel und verwende es mit der Rückseite nach oben zum Abdecken. Sobald Du später ein Gebäude baust, das Du zum Abdecken verwenden kannst, ersetzt Du die verdeckte Karte und legst sie zurück auf den Nachziehstapel.

Die einzelnen Gebäude (jedes ist je Stadt einmal vorhanden):



Archiv: In der Schlusswertung zählt jedes Set aus Kaufmann und Ritter in Deiner Auslage 2 Punkte (jedes Archiv ist max. 3× nutzbar). Wenn Du also 5 Ritter und 2 Kaufleute hast, zählt jedes von Dir gebaute Archiv 4 Punkte.



Bank: Du hast zusätzlich für jeden Deiner Kaufleute 2 Dukaten zur Verfügung (1x). Die Kaufleute bleiben erhalten.



Bauhof: Du ziehst 5 Gebäude vom Stapel und darfst davon eines auf die Hand nehmen. Lege den Rest verdeckt auf den Ablagestapel (1x). Sind weniger als 5 Gebäude vorhanden, ziehst Du alle Gebäude.



Festung: Du hast 2 Ritter.



Gildenhause: Du hast 2 Kaufleute.



Kontor: Du hast 4 Dukaten zur Verfügung (1x). Du hast einen Kaufmann.



Kran: Du darfst die Baukosten eines Gebäudes halbieren (1x). Du darfst pro Gebäude nur einen Kran einsetzen. Baust Du mehrere Gebäude auf einmal, darfst Du je Gebäude jeweils einen Kran verwenden.



Loge: Die Anzahl Deiner Logen bestimmt die Gesamtpunktzahl für Deine Logen gemäß der Tabelle auf den Karten. Wenn Du 3 Logen hast, sind dies also insgesamt 19 Punkte (nicht 3x 19 Punkte!).



Manufactur: Jede Karte der abgebildeten Ware bringt Dir 1 zusätzlichen Dukaten. Du kannst trotzdem keine Ware für ein Gebäude nutzen, wenn die Warensorte dort nicht einsetzbar ist (Markierung „-“), solange Du keine passende Markthalle hast. Du hast einen Ritter.



Markthalle: Du darfst die gezeigte Ware auch dann zur Bezahlung eines Gebäudes verwenden, wenn die Ware dort regulär nicht einsetzbar ist (Markierung „-“). Wenn Du auch die passende Manufactur besitzt, verkaufst Du sogar zum erhöhten Preis. Du hast einen Kaufmann.



Schatzkammer: Ziehe drei Warenkarten vom Stapel, nimm eine davon auf die Hand und wirf die anderen auf den Ablagestapel (1x). Du hast einen Ritter.



Wirtshaus: Du hast zusätzlich für jeden Deiner Ritter 2 Dukaten zur Verfügung (1x). Die Ritter bleiben erhalten.

Die Riga-Gebäude:



Kloster: Vertausche in der ersten Phase Deines Zugs zwei beliebige Waren in zwei Reihen der Auslage miteinander, bevor Du eine dieser Reihen auf die Hand nimmst (1x).



Schule: Drehe die Schule beim Bau nach Belieben. Du darfst die Karte später nicht mehr drehen. Du hast jetzt entweder einen Ritter oder einen Kaufmann. Decke die linke Seite ab.



Speicher: Du darfst im Winter 8 Karten auf der Hand behalten.



Wechselstube: Lege das Gebäude mit der 0 nach rechts aus und decke die linke Seite ab. Du kannst am Ende eines Zugs Waren im Wert von mindestens 6 abwerfen, um die Wechselstube zu drehen, so dass sie 8 Dukaten anzeigt. In einem späteren Zug kannst Du die Wechselstube auf 0 zurückdrehen, um 8 Dukaten zur Verfügung zu haben. Du darfst die Wechselstube im gleichen Zug wieder auf 8 drehen, wenn Du Waren im Wert von 6 oder mehr abwirfst.

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 ...



Spieleschmiede

Sascha Beck, Karsten Becker, Ulrich Beer, vegane Bergpension, Tobias Bister, Ortwin Boenke, Peter Böttjer, Stephan Brunsch, Lars-Roger Buchmeier, Frank Chlapek, Marc Czaya, Christian Daus, Detlef Dölling, Petra Dorf-müller, Helga Duffner, Mirko Dullenkopf, Markus Eisenbraun, Doris Erdwin, Uemit Erem, Michael Erlewein, Ursula Eßlinger, Sarah und Axel Ewerling, Thomas Freyer, Karsten Friedrich, Werner Funk, Andreas Giegler, Michael Gößwein, Robin Grantz, Nils Hartmann, André Heines, Wolfgang Juhre, Birgit Kärger, Malte Keppler, Sarah Kreuzberger-Piasecki, Kwasi1977, Anke Langer, Christoffer Lehm, Chr. und S. LEOnhardy, Maik Liebl, Andrea & Páde Lüscher-Caderas, Jürgen Mader-Focks, Dirk Mahlcke, Hendrik Meiß, Michael Mette, Laszlo Molnar, Tobias Nebel, Silke Nikodemus, Reinhard Ott-Schindele, André „Teacher“ Pape, Christian „Händlerfürst“ Pape, Alexander Pax, Olaf Philipps, Ingo Pietsch, Jürgen Plümer, Frank Pukrop, Anton Reindl, Antje Reuß, Christiane Ruf, Rolf Scheimann, Michael Schlindwein, Richard Schmidt, Kay Schroeder, René Schröter, Wolfgang Schulz-Schlitte, Dirk O. Schweier, Michael Schwentker, Tom Seiz, Sigggi & Jac, Johannes Stauff, Christian Stür, Jessica Teipel, Rita Vogler, Yasemin und Marc Niwar von Burg Niwarstein, Christian Weber, Karsten Wirler, Lutz Wolf, Sven Wulff, Frank Ziegler.

Impressum

Autor: Stefan Risthaus

Spielregellayout: Stefan Malz

Grafik: Fiore GmbH

Art.-Nr.: OST-RI-01

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern, insbesondere Heike Risthaus, Volker Wichert, Sonja & Christian Heider, Thorsten Walter, Wilfried & Malte Meinecke, Heike & Andrea, Stefan Malz, Uwe Hilgert und der Spielerunde Salzgitter.

Copyright © 2017 OSTIA-Spiele GbR

Heike Risthaus und Malte Meinecke

Hauptstraße 29, 38268 Lengede

www.ostia-spiele.de

