



Tinker-Tailor

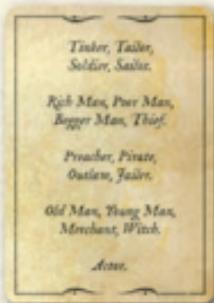


überarbeitete Spielregel, 2. Aufl,

SPIELMATERIAL



Je 17 Rollenkarten
in 2 Sprachen
(Englisch,
Deutsch)



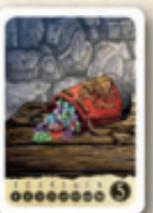
1 Reimkarte



4 Piratenkarten



20 Geldkarten



78 Warenkarten (Brot, Fische, Stoffe, Wein und Edelsteine)

SPIELIDEE

Tinker Tailor ist ein Kartenspiel für 2 bis 6 Spieler. Die Spieler wählen in jeder Runde eine Rolle aus und bilden Kartensets. Das Ziel ist, am Ende die meisten Punkte zu haben. Punkte erhält man durch das Sammeln von Warenkarten. Je mehr Warenkarten einer Art ein Spieler besitzt (bis zu 8 Karten maximal), desto höher ist der Wert der Karten. Spieler erhalten zudem Punkte für Sets der 5 verschiedenen Waren (Brot, Fische, Stoffe, Wein und Edelsteine) und für die Geldkarten, die sie am Ende des Spiels besitzen. In jeder Runde wählen alle Spieler eine Rolle aus, die festlegt, welche Aktionen sie durchführen können. Der Spieler, der am klügsten auswählt und seine Rolle geschickt nutzt, gewinnt das Spiel.

DAS SPIEL FÜR 3 BIS 6 SPIELER

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Geldkarten und legt davon eine Reihe in die Tischmitte, zwei mehr Karten als Spieler beteiligt sind. (Z.B. Bei 4 Spielern besteht die Auslage aus 6 Karten.) Platziert die restlichen Geldkarten als verdeckten Stapel neben die Auslage.

Jetzt mischt die Warenkarten und legt eine Reihe direkt unter die Geldkarten-Reihe, wiederum zwei mehr Karten als Spieler beteiligt sind. Platziert die restlichen Warenkarten als verdeckten Nachziehstapel neben den Geldkarten-Stapel. Lässt neben den Nachziehstapeln etwas Platz für Ablagestapeln.

Die Auslage aus Geld- und Warenkarten bildet den Markt. Platziert die 4 Piratenkarten neben dem Markt.

Gibt es einen Kesselflicker oder Schneider unter den Spielern, beginnt dieser das Spiel, andernfalls bestimmt zufällig einen Startspieler. Die Reimkarte, die als Startspielermarker fungiert, legt der Startspieler offen vor sich aus.

Jetzt kann das Spiel beginnen.

SPIELABLAUF

Tinker Tailor wird in mehreren Runden gespielt.

- Bei 3 Spielern werden 12 Runden gespielt. (Jeder Spieler ist 4x Startspieler.)
- Bei 4 Spielern werden 8 Runden gespielt. (Jeder Spieler ist 2x Startspieler.)
- Bei 5 Spielern werden 7 Runden gespielt. (Spieler 1 und 2 werden so je 2x Startspieler, die übrigen Spieler nur 1x. Um dieses Ungleichgewicht zu kompensieren, ziehen die Spieler 3 bis 5 je eine Warenkarte zu Beginn des Spiels.)
- Bei 6 Spielern werden 6 Runden gespielt. (Jeder Spieler ist 1x Startspieler.)

Eine Runde besteht aus 3 Phasen:

1.ROLLE AUSWÄHLEN

Der Startspieler mischt alle Rollenkarten und zieht davon verdeckt Karten - wiederum 2 mehr Karten als Spieler anwesend sind. (Z.B. Bei 4 Spielern zieht der Startspieler 6 Karten.) Die restlichen Karten werden in dieser Runde nicht mehr gebraucht und werden verdeckt neben den Markt gelegt. Der Startspieler sieht sich die gezogenen Rollenkarten an und wählt eine aus. Die übrigen gibt er an den Spieler zu seiner Linken weiter, der ebenfalls eine Rollenkarte wählt usw. - bis jeder Spieler eine Rollenkarte hat. Die beiden übrig gebliebenen Rollenkarten werden auf dem Rollenkartensapfel verdeckt abgelegt.

2.DIE ROLLE AUSSPIELEN

Der Startspieler liest nun langsam die Tinker Tailor-Rollen mithilfe der Reimkarte der Reihe nach vor:

Kesselflicker - Schneider - Soldat - Seemann - Geldsack - Armer Schlucker
- Bettler - Dieb - Prediger - Pirat - Gesetzloser - Kerkermeister Greis -
Jüngling - Händler -Hexe und zuletzt Schauspieler.

Sobald die gewählte Rolle eines Spielers vorgetragen wird, deckt dieser seine Rollenkarte auf, liest die durchzuführende Aktion laut vor und führt sie,

wenn möglich, aus. Immer wenn dann eine Waren- oder Geldkarte an einen beliebigen Spieler gegeben wird, entscheidet der die Rolle ausspielende Spieler, wer diese Karte erhält. Wenn die Aktion dazu führt, dass der Spieler Karten aus dem Markt entfernt, werden sie am Ende der Aktion vom jeweiligen Stapel ersetzt. Beachte: wenn die gewählte Rolle der Pirat ist, werden die Karten nicht durch Karten vom Stapel ersetzt. Jede entfernte Karte wird mit einer Piratenkarte ersetzt, die erst entfernt werden, wenn die Rolle des Piraten in der nächsten Runde ausgerufen wird (auch wenn kein Spieler den Piraten gewählt hat).

3.WAREN KAUFEN

Sobald die spezifische Rollenaktion ausgeführt wurde, kann der aktive Spieler Waren kaufen, wenn er Geldkarten zur Verfügung hat. Die Kosten für eine Ware findet ihr auf den Karten in einem Kreis rechts unten. Der Spieler kann so viele Geldkarten einsetzen wie er möchte, um eine beliebige Anzahl an Waren zu erwerben. Um Geld zu wechseln, kann er Geldkarten aus dem Markt entnehmen; er kann kein Wechselgeld vom Nachziehstapel erhalten.

Beispiel: Der Spieler besitzt eine Geldkarte mit dem Wert 5. Er legt diese offen auf dem Ablagestapel ab und nimmt sich dafür eine Weinkarte mit dem Wert 4 sowie eine ausliegende Geldkarte mit dem Wert 1 vom Markt.

Jede Karte, die vom Markt entfernt wird, wird vom entsprechenden Kartenstapel ersetzt, nachdem alle Karten genommen wurden.

Ungenutzte Geldkarten behält der Spieler für einen spätere Runde auf der Hand.

Danach fährt der Startspieler fort, die Rollen von der Reimkarte vorzutragen, bis jeder Spieler an der Reihe war.

ENDE DER SPIELRUNDE

Die Reimkarte erhält nun der Spieler links des Startspielers und wird damit der neue Startspieler. Er oder sie sammelt alle gespielten Rollenkarten ein und mischt sie wieder in den Stapel aller Rollenkarten. Die neue Runde beginnt wieder mit dem Auswählen einer Rolle. (s. l. Rolle auswählen)

Alle weiteren Runden des Spiels folgen diesem Ablauf.

Während des Spiels halten die Spieler alle ihre Waren- und Geldkarten geheim. Spieler müssen nie die Anzahl Ihrer Karten nennen, außer eine Rollenkarte zwingt sie dazu.

SPIELENDEN UND WERTUNG

Sobald alle Runden gespielt sind, zählen die Spieler ihre Punkte zusammen.

1. SETS GLEICHER WARENKARTEN

Auf jeder Warenkarte befindet sich eine Tabelle, die anzeigt, wie viele Punkte (untere Zeile) für wie viele gleiche Warenkarten (obere Zeile) vergeben werden.

Beispiel: 3 Brotkarten bringen 3 Punkte, während 8 Brotkarten 18 Punkte einbringen. Dies ist aber das Maximum, 10 Brotkarten wären weiterhin 18 Punkte wert. Für 8 Edelsteinkarten gibt es 90 Punkte.

2. SETS VERSCHIEDENER WARENKARTEN.

Jedes komplette Set aus 5 verschiedenen Waren (Brot - Fische - Stoffe - Wein - Edelsteine) bringt 10 Punkte.

Warenkarten können gleichzeitig für Sets gleicher und Sets verschiedener Waren gewertet werden!

3. GELDKARTE

Geldkarten zählen die Hälfte ihres Wertes (aufgerundet).

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit den meisten Edelsteinen. Ist der Punktstand immer noch gleich, gewinnt der Spieler mit den meisten Weinkarten usw.

2-SPIELER VARIANTE

Das Spiel wird nach den Regeln für 4 Spieler aufgebaut, mit 6 Geldkarten und 6 Warenkarten im Markt. Der Startspieler wird zufällig bestimmt. Es werden 6 Runden gespielt, so dass jeder Spieler 3x Startspieler ist. Das Spiel verläuft folgendermaßen:

1 ROLLEN AUSWÄHLEN

Der Startspieler nimmt sich 4 Karten davon, wählt eine aus und gibt die

übrigen 3 seinem Gegner. Dieser wählt ebenfalls eine Karte, legt eine verdeckt ab und gibt eine an den Startspieler zurück. Der Startspieler fügt dieser Karte 3 neue vom Stapel hinzu, wählt wiederum eine aus und gibt die übrigen 3 an seinen Gegner. Dieser wählt eine Karte aus und legt die übrigen 2 verdeckt ab.

2 ROLLE AUSSPIELEN

Der Startspieler liest den Reim mithilfe der Reimkarte vor und beide Spieler spielen wie im regulären Spielablauf ihre Rollen aus, sobald sie genannt werden, bis beide Spieler ihre beiden Rollenkarten ausgespielt haben.

Die Spieler können davon profitieren, eine bestimmte Kombination von Karten zu besitzen, ignorieren aber potentielle negative Effekte.

Beispiel 1: Ein Spieler wählt den Prediger und den Bettler. Wenn er also die Rolle des Predigers ausspielt, kann er sowohl eine Warenkarte behalten (als Prediger) als auch eine weitere erhalten (als Bettler).

Beispiel 2: Ein Spieler wählt den Kerkermeister und den Dieb. Wenn er also die Rolle des Kerkermeisters ausspielt, verliert der Dieb keine Karte. (Wenn der gegnerische Spieler aber den Gesetzlosen oder Piraten als Rolle gewählt hat, verlieren diese ganz normal Karten.)

Beachte: Alle Waren- und Geldkarten eines Spielers bilden eine Hand und werden nicht danach getrennt, durch welche Rolle sie erworben wurden.

3 WAREN KAUFEN

Wie im regulären Spiel kann jeder Spieler nach Ausspielen einer Rolle Geldkarten für Waren einsetzen. Erhaltene Geldkarten von einer Rolle können zusammen mit denen einer anderen Rolle ausgegeben werden.

ENDE DER SPIELRUNDE

Die Reimkarte wird an den Gegner gereicht. Dieser sammelt alle Rollenkarten ein, mischt sie wieder unter den Stapel aller Rollenkarten und beginnt als neuer Startspieler die neue Runde.

SPIELENDE

Die Wertung wird wie im regulären Spiel vorgenommen.

DER REIM

“Tinker Tailor” ist ein alter Abzählreim, Kindervers und Liedvers zu Wahrsagezwecken, der seinen Ursprung auf den britischen Inseln hat. Zum Beispiel können Kirschkerne, Knöpfe, Blütenblätter und andere Gegenstände nach dem Reim abgezählt werden, um herauszufinden, welchen Beruf man einmal ausüben wird. Viele Versionen des Reims sind überliefert.

Die alte Überlieferung Version eines ähnliches Reims findet sich in dem Werk “The Game and Playe of the Chesse” (ca. 1475) von William Caxton, in dem Spielfiguren benannt werden: “Labourer, Smith, Clerk, Merchant, Physician, Taverner, Guard and Ribald.” (dt.: Arbeiter, Schmied, Geistlicher, Händler, Physikus/Arzt, Wirt, Wache und Lästermaul)

Der erste Beleg einer Version, in der die ersten vier Berufe des bekannten Verses zusammen gruppiert werden, findet sich in William Congreves Theaterstück “Love for Love” (1695), das folgende Zeile enthält: “A Soldier and a Sailor, a Tinker and a Taylor, Had once a doubtful strife, sir.” (dt.: Ein Soldat und ein Seemann, ein Kesselflicker und ein Schneider, hatten einen dubiosen Streit, Herr.)

Die heute bekannten Zeilen - und ihre Varianten - tauchten dann im Laufe des 19. Jahrhunderts in den USA auf und sind heute aber auch in Großbritannien so bekannt und verbreitet.

IMPRESSUM

Das Spieldesign von Tinker Tailor stammt von Richard Denning, die Illustrationen dieser 2. Edition stammen von Andree Schneider das Layout von Matthew Comben.

Mein Dank geht an die Testspieler: Jane, Helen, John, Margaret und Matthew Denning, Tim, Lisa und Sarah Oakley, Heather und Martin King, Jacob und Bethan Taylor, Patrick Campbell, Mick Pearson, Lindsey und Malcom Harrison, James Wale, Alex Hickman, Pete Heatherington und Jason Hall.

Deutsche Übersetzung: Stefanie D. Kuschill (www.rampenschau.de)

Das Spieldesign ist das Copyright von Medusa Games.

©2019 Medusa Games www.medusagames.co.uk

Published by Medusa Games, 16 Boldmere Drive, Sutton Coldfield, UK, B735ES

