

Die Tafelrunde 2 ist für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer ca. 30 – 45 Minuten.
Schurken-Illustrationen von Hans-Jörg Brehm

Nach der große Razzia konnten nur wenige aus Dracos Diebesbande in die nahen Wälder flüchten – die „Tafelrunde“ ist womöglich für immer zerschlagen. Zunächst war jeder im täglichen Kampf ums Überleben auf sich allein gestellt. Bald jedoch fanden sich viele der Flüchtigen erneut zusammen, um Postkutschen und unvorsichtige Reisende zu überfallen. Doch es hatte sich nichts geändert: Wenn es ums Geld geht, ist sich jeder selbst der nächste.

Jeder Spieler führt eine Gruppe von 3 Schurken. Die Schurke haben verschiedene Vorlieben für Edelsteine – erkennbar an den Farben. Daher sollte man die Schurken so geschickt einsetzen, dass sie viele Edelsteine erbeuten.

SPIELMATERIAL: 65 Karten, 24 Truhen (mit den Werten 2, 3 und 4)



Startspielerkarte

VORBEREITUNG

- Ein Startspieler wird bestimmt. Er erhält die Startspielerkarte, die er offen vor sich auslegt.
- Jeder Spieler erhält einen Satz mit 16 Karten der gleichen Rückseitenfarbe. Jeder mischt seine Karten und bildet damit einen verdeckten Nachziehstapel, den er vor sich bereit legt.
- Die obersten 5 Karten davon nimmt er verdeckt auf die Hand.
- Die 24 Truhen werden gemischt und als verdeckter Stapel in der Mitte bereit gelegt.

SPIELVERLAUF

Das Spiel ist unterteilt in mehrere Beutezüge. Jeder Beutezug besteht aus den folgenden 6 Phasen, die der Reihe nach durchgespielt werden:

- 1) Truhen auslegen
- 2) Karten ausspielen
- 3) Abrechnung
- 4) Beute sichern
- 5) Karten nachziehen
- 6) Startspielerkarte weitergeben

Es folgt der nächste Beutezug.

1) Truhen auslegen

Es werden so lange Truhen aufgedeckt und in die Mitte gelegt, bis alle 3 Edelsteinfarben auf dem Tisch ausliegen. **Wichtig:** Sollten später auch vor den Spielern Truhen offen ausliegen, zählen diese dabei mit.

Beispiel: Andy hat noch eine rote Truhe vom letzten Beutezug offen vor sich ausliegen. Es werden neue Truhen ausgelegt. Es werden zunächst 2 blaue aufgedeckt und in die Mitte gelegt, bevor dann eine gelbe aufgedeckt wird. Nun liegen alle 3 Farben aus und die 2. Phase beginnt.

Anmerkung: Es ist oft der Fall, dass in der 1. Phase gar keine Truhen nachgelegt werden, weil immer noch alle 3 Edelsteinfarben offen ausliegen.

2) Karten ausspielen

Reihum spielen die Spieler so lange Handkarten aus, bis jeder gepasst hat. Dabei beginnt der Startspieler und **muß** eine seiner Handkarten ausspielen, die er offen vor sich auslegt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und **können** eine Handkarte ausspielen (die sie offen vor sich auslegen) oder passen.

Wer passt, scheidet für den **laufenden** Beutezug aus und wird in der 2. Phase von nun an übersprungen.

Anmerkung: der Startspieler muß nur eine erste Karte spielen, später darf er natürlich auch passen.

Die meisten Karten sind zweifarbig. Spielt man eine solche Karte aus, gilt **nur** die Farbe des Balkens, der oben liegt (der zur Tischmitte zeigt).

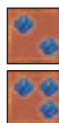
Das Wappen mit der kleinen Zahl unter dem Balken dient nur der Übersicht – es zeigt Wert und Farbe des auf der Karte gegenüberliegenden Balkens an.

Liegen mehrere Karten vor einem aus, sortiert man sie nach Farben. Dabei läßt man die Karten so überlappen, daß stets die oberen Farbbalken zu erkennen sind (siehe Abbildung).

Anmerkung: Eine ausliegende Karte darf später nicht mehr gedreht werden.

3) Abrechnung

Haben alle Spieler gepasst, folgt die Abrechnung und das Aufteilen der Beute. Dabei werden die 3 Farben eine nach der anderen abgerechnet.



Der Spieler, der mit seinen Karten die größte Summe in einer Farbe ausliegen hat („am stärksten ist“), bekommt **alle** Truhen mit Edelsteinen dieser Farbe – also auch die Truhen dieser Farbe, die andere Spieler offen vor sich ausliegen haben. Die erbeuteten Truhen legt er **offen** vor sich aus und die Karten dieser Farbe legt er auf den Ablagestapel*.

Die in dieser Farbe unterlegenen Spieler nehmen ihre in dieser Farbe gespielten Karten zurück auf die Hand.

Stärkebonus:

Truhen, die vor einem Spieler offen ausliegen, stärken die Motivation der Schurken für Truhen dieser Farbe zu kämpfen.

Bei der Abrechnung einer Farbe zählt die wertvollste Truhe in dieser Farbe, die offen vor einem Spieler liegt, mit.

Beispiel: In der linken Abbildung hat Andy eine blaue 7 und eine blaue 5 gespielt. Ausserdem hat er Truhen mit 2 und mit 3 blauen Edelsteinen offen vor sich ausliegen. Die Summe in blau beträgt für ihn $(7+5)+3=15$ Stärkepunkte.

Gleichstand:

Bei einem Gleichstand kommen **alle** Truhen dieser Farbe in die Mitte und die Spieler nehmen ihre gespielten Karten dieser Farbe zurück auf die Hand.

Nachdem alle 3 Farben abgerechnet und die Beute verteilt ist, folgt die 4. Phase.

4) Beute sichern

Nun bringt jeder Spieler eine offen vor ihm ausliegende Truhe in Sicherheit (wenn er welche hat). Dabei dreht er die Truhe und legt sie verdeckt vor sich ab.

Wichtig: Verdeckte Truhen sind bis zum Spielende tabu und können einem Spieler nicht weg genommen werden.

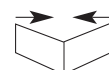
5) Karten nachziehen

Jeder Spieler zieht die obersten beiden Karten von seinem Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.

6) Startspielerkarte weitergeben

Die Startspielerkarte wird an den nächsten Spieler nach links weiter gegeben.

Es folgt der nächste Beutezug und es geht damit weiter bei **1**.



2.



1.

Die Spielregel erst an den gestrichelten Linien entlang wie rechts falten und dann an der grauen Linie ausschneiden. Dann hat sie die gleiche Größe, wie die Spielkarten.

Spielende

Wenn in Phase 1) keine Truhe mehr nachgelegt werden kann **und** auf dem Tisch nur noch 1 oder 2 Edelsteinfarben offen ausliegen, endet das Spiel sofort.

Zuerst werden die offen in der Mitte und vor den Spielern ausliegenden Truhen in die Schachtel zurückgelegt, denn sie sind am Ende nichts wert.

Nun zählt jeder alle Edelsteine seiner verdeckten Truhen.

Anmerkung: Es kommt am Ende also nicht darauf an, welche Farbe die Edelsteine haben.

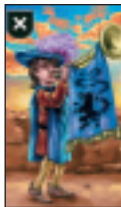
Der Spieler mit den meisten Edelsteinen gewinnt.

Haben mehrere Spieler gleich viele Edelsteine, gewinnt der Spieler mit mehr Handkarten.

Die 4 Sonderkarten

Jeder Spieler hat bei seinen Karten neben den 3 Schurken auch eine Sonderkarte. Sie wird genauso gespielt wie die anderen Karten.

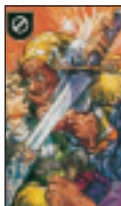
Allerdings bietet jede Sonderkarte eine besondere Aktion, die nur für den aktuellen Beutezug gilt.



„Feierabend“

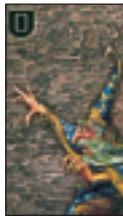
Es darf ab sofort keine weitere Karte mehr ausgespielt werden und es geht direkt bei Phase 3) weiter.

Diese Karte darf nicht als allererste Karte in Phase 2) gespielt werden. Sie kommt nach der Abrechnung auf den Ablagestapel.



„Letzte Warnung“

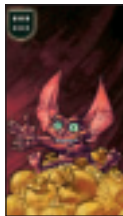
Der Spieler legt diese Sonderkarte neben die offen vor ihm liegenden Truhen einer Farbe. Diese Truhen dürfen in diesem Beutezug nicht von anderen Spielern weggenommen werden. Sie kommt nach der Abrechnung auf den Ablagestapel.



„Wiederbelebung“

Der Spieler darf eine Karte aus dem Ablagestapel wählen und wieder auf die Hand nehmen.

Sie kommt nach der Abrechnung auf den Ablagestapel.



„Zork“

Der Spieler darf bei der Abrechnung Truhen im Wert von maximal 6 Edelsteinen in Sicherheit bringen.

Z. B. 3 Truhen mit 2 Edelsteinen. Aber nicht eine Truhe mit 4 Edelsteinen und eine mit 3 Edelsteinen.

Sie kommt erst nach dem Beute sichern auf den Ablagestapel.

Anmerkung: Wer möchte, kann den Sonderkarten natürlich auch andere Bedeutungen geben. Man sollte dann aber darauf achten, daß die Karten ungefähr gleich stark sind.

Ablagestapel*

Zur besseren Übersicht sollte man folgendermassen vorgehen: Muss man Karten abwerfen, steckt man sie unter seinen Nachziehstapel mit der Vorderseite nach oben.

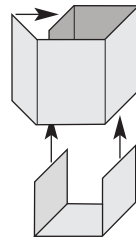
Nachziehstapel aufgebraucht

Zieht man dann die letzte verdeckte Karte vom Nachziehstapel, wird der Rest des Nachziehstapels gemischt und als neuer Nachziehstapel verdeckt vor sich gelegt.

Bastelanleitung

Um „Die Tafelrunde 2“ spielbar zu machen, sind die Karten auf der Innenseite des Bogens an den feinen hellen Linien zwischen den Karten mit Schneidmesser (Cutter) und Lineal (besser: Stahllineal) vorsichtig auseinanderzuschneiden.

Für die Verpackung ist der Streifen links innen auf dem Bogen. In ihn werden die Karten, Truhen und die Regel quasi eingewickelt. Der Boden verhindert, das die Karten unten rausfallen. Überstehendes einfach abschneiden und zusammenkleben.



Bisher erschiene Spiele

1999: Zock!*

2000: Die Tafelrunde*

2001: Crazy Race*, Contra*, Gods*, Kardinal & König Kartenspiel*

2002: Revolte*, Banditos, Crazy Race Box-Edition, Mogul, Station Manager

2003: Die Sammelbox

2004: Das grosse Fressen, Die Tafelrunde 2

Bisher erschienene Erweiterungen

2000: Kontor - Das Exportlager*

2001: Kontor - Die Ereigniskarten*, - Die Aktionstafeln*, K & K - Der Vatikan*

2002: Kardinal & König - Das Duell*, Kontor - Erweiterung für 3 + 4 Spieler*

2004: Hansa - Die Extrakarte, Coloretto - Die Extrakarten

*vergriffen

Fragen oder Anregungen bitte an:

Michael Schacht, Grüneburgweg 87, D-60323 Frankfurt oder post-timbuktu@web.de

Spiele aus Timbuktu ist eine limitierte Edition von Spielen zum Selbermachen.
<http://www.spiele-aus-timbuktu.de>

© m.schacht 2004