



2-4 Spieler



Ab 8 Jahre



Ca. 30 Min.

DIE HÄNDLER VOM TAUBERTAL

Das Kartenspiel



SPIELMATERIAL

53 ×



Aktionskarten

(davon 2 × „Schwarzer Ritter“ und 1 × „Hochwasser“)

97 ×



Ortskarten

(9 × Culllesheim und je 8 × Bronnbach, Werbach, Grossrinderfeld, Grünsfeld, Wittighausen, Königshofen, Königheim, Bischofsheim, Lauda, Boxberg, Mergentheim)

Hinweis: Die 48 Aktionskarten mit den Zahlenwerten von „1“–„4“, die Karten **SCHWARZER RITTER** und **HOCHWASSER**, die beiden „?“-Karten sowie die 40 Ortskarten mit den Waren **Mehl** (Werbach), **Wein** (Lauda), **Werkzeug** (Königheim), **Tuch** (Grossrinderfeld) und **Gewürz** (Grünsfeld) werden nachfolgend als „**Handkarten**“ bezeichnet und haben zur Kennzeichnung eine einheitliche Rückseite.



SPIELIDEE

Das Taubertal ist in Aufruhr! Von Bronnbach bis Mergentheim treibt der Schwarze Ritter sein Unwesen. Am meisten leiden die Kaufleute unter der berüchtigten Gestalt, denn auf seinen Raubzügen sind sie sein bevorzugtes Angriffsziel. Die Händler aus dem Mittleren Taubertal verbünden sich entschlossen zu einem Gegenangriff. Gemeinsam wollen sie den Schwarzen Ritter vertreiben und seine Burg dem Erdboden gleichmachen. Dazu sind jedoch einige Kanonenkugeln erforderlich – und diese sind kostspielig. Das schnelle Spiel ums „Bombengeschäft“ beginnt ...

SPIELVORBEREITUNG

- Alle 53 Aktionskarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel ausgelegt.
- Die Ortskarten werden – jede Ortschaft separat für sich – als 12 Kartenstapel nach der unten skizzierten Anordnung ausgelegt.
- Jeder Spieler zieht 3 Aktionskarten vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.

Nachziehstapel	BRONNBACH	WERBACH	GROSSRINDERFELD	GRÜNSFELD	WITTIGHAUSEN	KÖNIGSHOFEN
Ablagestapel	CULLESHEYM	KÖNIGHEIM	BISCHOFSCHEIM	LAUDA	BOXBERG	MERGENTHEIM

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, entscheidet sich für eine der folgenden Möglichkeiten:

- 2 Aktionskarten vom Nachziehstapel ziehen
- Eine bestimmte Aktion ausführen
→ Nach dem Ausführen einer Aktion wird die jeweilige Karte unter den entsprechenden Stapel geschoben.
- Waren verkaufen

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Ist der Nachziehstapel mit Aktionskarten aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer Nachziehstapel ausgelegt.

Es dürfen sich max. 8 Karten auf der Hand befinden.

Hinweis: Durch die Aktion **RESIDENZSCHLOSS** kann das Handkartenlimit vorübergehend erweitert werden.

Sobald das Handkartenlimit überschritten wird, müssen **alle Handkarten** abgelegt werden. Die Aktionskarten kommen dann auf den Ablagestapel. Die Ortskarten mit den Waren Wein, Werkzeug, Mehl, Tuch und Gewürz werden auf die zugehörigen Kartenstapel LAUDA, KÖNIGHEIM, WERBACH, GROSSRINDERFELD und GRÜNSFELD gelegt.

SPIELZIEL

Es gewinnt, wer zuerst eine bestimmte Anzahl an Kanonenkugeln erworben hat:

Bei 2 Spielern: 4 Kanonenkugeln

Bei 3 oder 4 Spielern: 3 Kanonenkugeln



AKTIONEN

In der **MÜHLE**, **WEBEREI**, **KELTEREI**, **SCHMIEDE** und auf dem **SCHWARZ-MARKT** kann man Mehl, Tuch, Wein, Werkzeug und Gewürz erhalten. Man legt die geforderten Handkarten auf den Ablagestapel und nimmt die oberste Karte vom Stapel auf die Hand.

Hinweis: Die „?“-Karte ist ein Joker. Sie kann eine Aktionskarte mit beliebiger Farbe und beliebigem Zahlenwert ersetzen.



Beispiel 1: Um 1 × Tuch zu erhalten, werden zwei blaue Karten mit beliebigen Zahlenwerten abgegeben.



Beispiel 2: Um 1 × Gewürz zu erhalten, werden drei beliebigfarbige Karten mit gleichen Zahlenwerten abgegeben. **Tipp:** Gewürze sind sehr kostbar. Sie werden seltener als die anderen Waren nachgefragt, dafür gibt es dafür mehr Münzen.



In **BRONNBACH** kann man einfach zu Geld kommen, denn der bischöfliche Kurier hat dort eine längst fällige Zahlung hinterlegt. Wer die Aktion **KLOSTER** nutzt, gibt vier beliebigfarbige Aktionskarten „1“, „2“, „3“ und „4“ ab, nimmt die oberste Karte **KLOSTER** vom Stapel und legt sie offen vor sich ab. So wird angezeigt, wie viele Münzen man erhalten hat.

Hinweis: Es gibt 3 Karten mit **2**, 4 Karten mit **3** und 1 Karte mit **1**.



Der Türmersturm ist so hoch, dass man von dort aus die übrigen Händler erspähen kann. Der Spieler, der die Aktion **TURMWÄCHTER** nutzt, gibt 3 Handkarten mit geraden bzw. ungeraden Zahlenwerten ab und fordert seine Mitspieler auf, alle Handkarten offen zu zeigen. Er darf sich davon eine beliebige Karte aussuchen und auf die eigene Hand nehmen.

Wer die Aktion **ZEHNTSCHEUNE** nutzt, gibt die geforderten Handkarten ab, nimmt die oberste Karte **ZEHNTSCHEUNE** und legt sie offen vor sich ab. Verkauft ein Mitspieler das nächste Mal Waren, darf sich der Besitzer der Karte **ZEHNTSCHEUNE** davon eine beliebige Karte aussuchen. Befinden sich mehrere **ZEHNTSCHEUNEN** im Spiel, sucht sich der Händler denjenigen aus, der eine Karte erhält.



Wer die Aktion **TASCHENSPIELER** nutzt, gibt die geforderten Handkarten ab, zieht eine Nachziehkarte vom Stapel und kann dann noch weitere Karten ziehen. Die Zahlenwerte aller gezogenen Karten werden addiert. Man kann nach jedem Nachziehen aussteigen. Kommt man auf **7 oder mehr Punkte**, erhält man **3 Münzen**. Kommt man sogar auf über **10 Punkte**, erhält man **5 Münzen**. Wird eine „1“, die Karte **SCHWARZER RITTER** oder die Karte **HOCHWASSER** gezogen, ist das Taschenspiel sofort vorbei. Wird eine „?“-Karte gezogen, gewinnt man sofort **5 Münzen**. Um anzuzeigen, wie viele Münzen man erhalten hat, legt man die Karte mit der Rückseite nach oben entsprechend vor sich ab.

Mit der Aktion **RESIDENZSCHLOSS** kann man sich wertvolle Privilegien sichern. Man gibt die geforderten Handkarten ab, nimmt sich die entsprechende Karte und legt sie mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Die Vorteile werden auf den Vorder- und Rückseiten der jeweiligen Karten erklärt.



Wer genügend Münzen gesammelt hat, kann beim **BÜCHSENMEISTER** Münzen gegen eine Kanonenkugel eintauschen. Dabei gilt die Devise „Stimmt so“: Der Büchsenmeister erstattet **kein Rückgeld!** Nach dem Erwerb legt der Spieler die Karte mit der Rückseite nach oben vor sich ab.



Auf dem **MARKT** kann man **2 beliebige Warenkarten** (Wein, Werkzeug, Mehl, Tuch) gegen **1 beliebige Warenkarte** tauschen. Gewürz darf **nicht** getauscht werden. Der Spieler nimmt die Warenkarte vom entsprechenden Kartenstapel und legt seine getauschten Warenkarten auf die jeweiligen Stapeln ab.



HOCHWASSER

Wer die Aktionskarte **HOCHWASSER** ausspielt, darf bestimmen, welche vier Ortschaften für die Dauer von zwei Runden nicht erreichbar sind. Um dies anzuzeigen, wird die Karte so gelegt, dass vier Kartenstapel verdeckt werden. Derjenige, der die Hochwasserkarte ausgespielt hat, dreht sie einmal um 180 Grad, sobald er das nächste Mal an der Reihe ist. Nach einer weiteren Runde wird die Hochwasserkarte aus dem Spiel genommen und auf den Ablagestapel gelegt. Die Ortschaften sind dann wieder erreichbar.

Beispiel: **BRONNBACH**, **WERBACH**, **CULLESHEYM** und **KÖNIGHEIM** sind vorübergehend gesperrt.



SCHWARZER RITTER



Wer die Karte **SCHWARZER RITTER** ausspielt, legt sie vor sich ab. Jeder Spieler ist dann noch einmal an der Reihe (auch derjenige, der die Karte ausgespielt hat). Dann zeigen alle Spieler offen ihre Handkarten. Wer die meisten Karten mit geraden bzw. ungeraden Zahlenwerten auf der Hand hat, wird überfallen und muss alle **Münzkarten** abgeben. Sie kommen dann unter die entsprechenden Kartenstapel. Bei Gleichstand entfällt der Raubzug. Wenn der Schwarze Ritter sein Unwesen treibt, darf die zweite Karte **SCHWARZER RITTER** nicht ausgespielt werden.



WAREN VERKAUFEN

Die Ortskarten **KÖNIGSHOFEN**, **BOXBERG**, **MERGENTHEIM** und **BISCHOFSCHEIM** zeigen an, welche Waren nachgefragt werden und wie viele Münzen für die Lieferung bezahlt werden.

Beispiel: Für 1 × Wein und 1 × Werkzeug gibt es 5 Münzen.

Wer über die angegebenen Waren verfügt und diese verkaufen möchte, gibt die entsprechenden Karten von seiner Hand ab. Sie kommen dann auf die jeweiligen Kartenstapel **LAUDA**, **KÖNIGHEIM**, **GROSSRINDERFELD**, **WERBACH** und **GRÜNSFELD** zurück. Der Händler nimmt sich dann die Karte, deren Handelsauftrag er soeben ausgeführt hat, und legt sie mit der Rückseite so vor sich ab, dass die Anzahl der erhaltenen Münzen angezeigt wird.

Beispiel: Man gibt 1 × Wein und 1 × Werkzeug ab, legt die Karte „Wein“ auf den Stapel **LAUDA** und das „Werkzeug“ auf den Stapel **KÖNIGHEIM**. Um anzuzeigen, dass man durch den Warenverkauf 5 Münzen erhalten hat, wird die Karte mit der Rückseite nach oben wie abgebildet auf dem Tisch abgelegt.



Die Händler vom Taubertal – Impressum

Autor: Christoph Kraus

Illustration & Grafikdesign: Starfountain Design

Der Autor bedankt sich bei Familie Schwager, Christoph Haberkorn und allen Testspielern und Regelleseern für die Unterstützung!

