

KURIER DES ZAREN

Wer überbringt die Depesche?
von Christiane Knepel und Antje Graf

Aktuelle Informationen und Hintergründe zum Spiel unter <http://www.winningmoves.de>

2 bis 5 Spieler
20 bis 40 Minuten
ab 10 Jahren

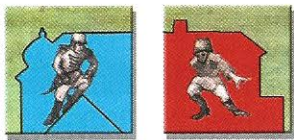
Idee

Dem Zaren muss schnellstens eine Depesche aus den entlegenen Provinzen seines Reiches überbracht werden. Die dortigen Gouverneure schicken sofort ihre Kuriere zum Palast, um die Nachricht als Erster zu überbringen und sich so das Wohlwollen des Zaren zu sichern.

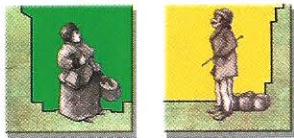
Die Spieler schicken gleich mehrere Kuriere auf die lange Reise, denn einer alleine wird den Palast kaum erreichen. Der beschwerlichen Weg führt durch die weiten Landschaften Russlands und durch 4 Dörfer, in denen die Kuriere in einer der Herbergen übernachten müssen. Möglichst früh soll es weitergehen - doch die anderen schlafen auch nicht. Und wer zu spät aufbricht, bleibt auf der Strecke.

Material

- 1 Spielplan
- 60 Kuriere (3 x 4 unterschiedliche Typen pro Spieler)
- 6 Schilder (**ЗАКРЫТО** = „geschlossen“ auf russisch)
- 5 Depeschen
- 30 Rubelstücke (9x „njet“, 3x **blanko***, 9x **1er**, 6x **2er**, 3x **3er**)
- 1 Spielregel



Kuriere



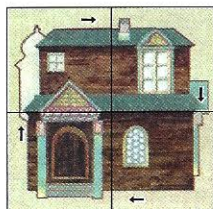
Rubelstücke



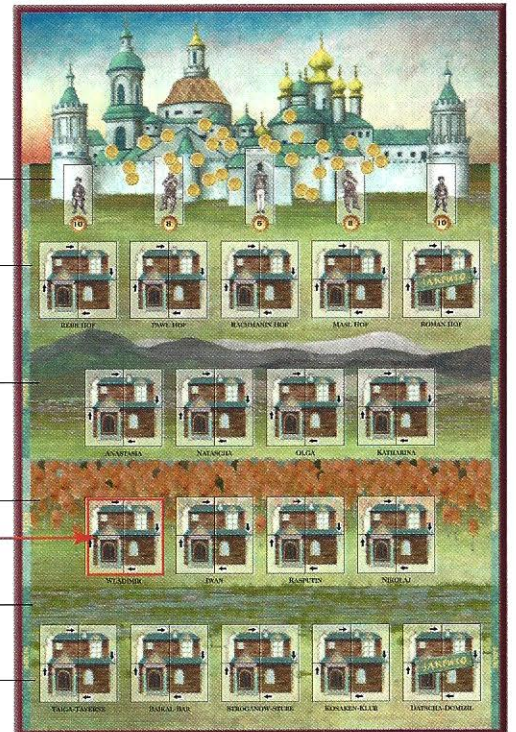
Geschlossen-Schild



Depeschen



Herberge



Spielplan

*Diese Münzen dienen auch als Ersatz für verlorene.

Vorbereitung

Die 30 Rubelstücke werden gut gemischt und verdeckt auf dem Palast verteilt.

Je nach Spieleranzahl werden folgende Herbergen auf dem Spielplan mit Geschlossen-Schildern versehen und stehen nicht zur Verfügung:

2 Spieler: KOSAKEN-KLUB, DATSCHA-DOMIZIL; NIKOLAJ; KATHARINA; MASL HOF, ROMAN HOF

3 Spieler: DATSCHA-DOMIZIL; NIKOLAJ; KATHARINA; ROMAN HOF

4 Spieler: DATSCHA-DOMIZIL; ROMAN HOF

5 Spieler: keine

Man einigt sich auf einen Startspieler.

Jeder Spieler

- erhält 12 Kuriere einer Farbe, mischt sie gut und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab,
- deckt seinen obersten Kurier auf und legt ihn mit seiner **Depesche** in eine **leere** Herberge im untersten Dorf auf seinen entsprechenden Platz (siehe rechts),
- dreht einen weiteren Kurier um, legt diesen offen neben den Stapel und bildet damit seine Auslage.

Ziel

Ziel ist es, die eigene Depesche als Erster per Kurier in den Zarenpalast zu bringen. Die Kuriere starten im untersten Dorf und reisen von Landschaft zu Landschaft zum Palast.

Ablauf

Der Startspieler beginnt, die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.

Pro Zug wird **eine** von 3 Aktionen ausgewählt:

- Kurier einsetzen
- Depesche übergeben
- Zum nächsten Dorf aufbrechen

Abweichend davon gilt: sowie die Depesche eines Spielers den Palast erreicht, beginnt er mit der Aktion „Rubeln“ (s. letzte Seite).

a) Kurier einsetzen

Ein **eigener** Kurier wird im untersten Dorf (in der **Sumpflandschaft**) in eine der Herbergen gesetzt:

- Entweder setzt man einen Kurier von der Auslage ein,
- oder man deckt den obersten Kurier seines Stapels auf, den man dann sofort einsetzen muss.

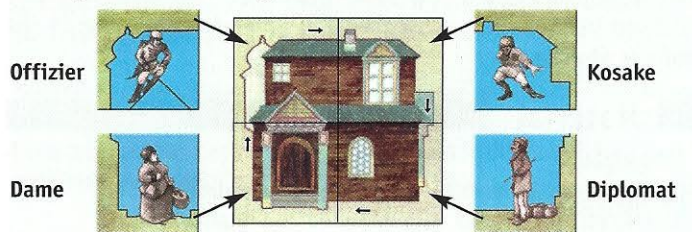
Kann der Spieler seinen gezogenen Kurier nicht einsetzen, weil die entsprechenden Plätze besetzt sind bzw. die Herbergen schon „voll“ sind (siehe rechts), so legt er ihn offen in seine Auslage.

Mögliche Startsituation bei 4 Spielern



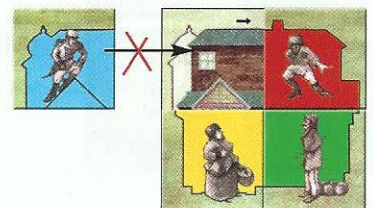
Die 4 Kurier-Typen

Es gibt 4 Kurier-Typen. Jeder muss in allen Herbergen immer das gleiche Zimmer nehmen: der Offizier links oben, der Kosake rechts oben, der Diplomat rechts unten und die Dame links unten. An anderer Stelle der Herberge dürfen sich die Typen nicht aufhalten.



„Volle Herberge“

Eine Herberge gilt schon mit 3 Kurieren als belegt und darf niemals einen vierten Kurier aufnehmen!



Wenn am Ende seines Zuges kein eigener Kurier mehr in der Auslage liegt, dann deckt der Spieler den obersten Kurier auf und legt ihn offen vor sich ab.

Selten: Ist der Stapel eines Spielers aufgebraucht, kann er – solange noch unbenutzte Spielerfarben vorhanden sind – mit den 12 Kurieren einer zusätzlichen Farbe weiterspielen, indem er sie verdeckt vor sich stapelt.

b) Depesche übergeben

Man versetzt seine Depesche **innerhalb desselben Dorfs** von einem eigenen zu einem anderen eigenen Kurier.
Dabei darf man auch die Herberge wechseln.

Wozu? Um eine günstigere Ausgangsposition eines anderen Kuriers taktisch zu nutzen.



Der bei OLGA weilende **Diplomat** übergibt die **Depesche** seinem **Offizierskollegen**, der bei NATASCHA rastet.

c) Zum nächsten Dorf aufbrechen

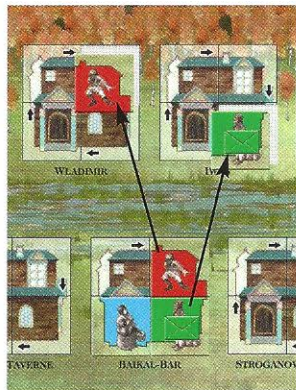
Die Kuriere reisen vom Sumpfland in den Wald, dann ins Gebirge und schließlich über das Grasland zum Palast, und zwar wie folgt:
Nur in einer „vollen“ Herberge (also mit genau 3 Kurieren) mit mindestens einem **eigenen Kurier** kann der Spieler einen Aufbruch einläuten. Aber nur **zwei** der drei Kuriere dürfen weiterziehen: der Kurier, auf den der Pfeil zeigt, und der Kurier daneben. Der dritte bleibt auf seinem Platz. Der **Spieler am Zug** bestimmt, welcher der beiden Kuriere zuerst gezogen wird, sowie die beiden Herbergen im nächsten Dorf, in denen die beiden unterkommen sollen.

Wozu ist die Reihenfolge wichtig? Damit man eventuell eher „durchmarschieren“ (siehe rechts) kann.

Er muss die beiden Kuriere in **verschiedene** Herbergen des nächsten Dorfs setzen. Trägt ein Kurier die Depesche bei sich, nimmt er sie beim Aufbruch mit.

Der Pfeil in der BAIKAL-BAR zeigt auf den **Kosaken**, an ihn grenzt der **Diplomat** (mit **Depesche**). Daher brechen diese beiden auf, während die **Dame** in der Herberge bleiben muss.

Der **Kosake** findet bei WLADIMIR Quartier, der **Diplomat** gesellt sich mit seiner **Depesche** zu IWAN.



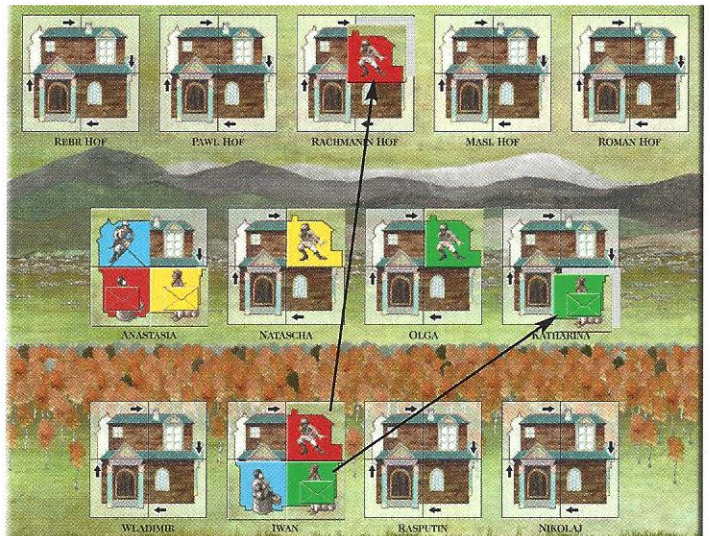
Durchmarsch (Dorf überspringen)

Erreicht ein Kurier ein Dorf, in dessen Herbergen bereits alle erlaubten Plätze besetzt sind, so reist der Kurier ohne Rast weiter zur nächsten Landschaft und wird dort in einer Herberge platziert.

- Dies kann passieren, wenn sein entsprechender Platz in den Herbergen schon besetzt ist und/oder
- Herbergen „voll“ sind und/oder
- der zuerst aufgebrochene Kurier in eine Herberge gesetzt wurde, die der zweite ja deshalb nicht mehr betreten darf.

Sollten auch bei der nächsten Landschaft alle erlaubten Plätze in den Herbergen belegt sein, so macht der Kurier einen noch größeren Durchmarsch, usw.

Beachte: Nur die Kuriere dürfen durchmarschieren, die von einem Dorf zum nächsten aufgebrochen sind. Ein Kurier, der in einer Herberge des ersten Dorfs (im Sumpfland) ins Spiel gebracht werden soll, aber keinen Platz findet, muss warten.



Spieler **Rot** ist am Zug und läutet bei IWAN zum Aufbruch. Er entscheidet sich, den **Diplomaten** als Ersten aufbrechen zu lassen und setzt ihn mit **Depesche** zu KATHARINA.

Der **Kosake** findet nun in keiner Herberge dieser Landschaft mehr Platz. Bei ANASTASIA ist es voll, bei NATASCHA und OLGA sind die betreffenden Plätze besetzt, und bei KATHARINA darf er nicht einkehren, weil er nicht in dieselbe Herberge wie der soeben platzierte **Diplomat** einziehen darf. Dadurch, dass der Spieler die beiden Kuriere in der beschriebenen Reihenfolge aufbrechen lässt, marschiert sein **Kosake** durch.

Die Regeln auf dieser Seite muss man erst dann lesen, wenn der erste Kurier zum Palast aufbricht.

Letzter Aufbruch

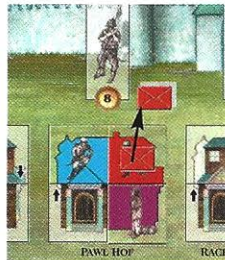
Kuriere, die von einer Herberge im obersten Dorf im Grasland zum Palast aufbrechen, haben ihre Aufgabe erfüllt. Sie werden unter den Stapel des jeweiligen Spielers gelegt. Der dritte Kurier bleibt wie gewohnt auf seinem Platz.

Mitgeführte Depeschen werden dem Wächter oberhalb der jeweiligen Herberge übergeben. Bei einem Wächter dürfen auch mehrere Depeschen liegen.

Kuriere, die einen Durchmarsch bis zum Palast machen, werden ebenfalls unter den Stapel des Spielers gelegt. Dabei mitgeführte Depeschen werden in diesem Fall auf einen Wächter mit der Zahl 10 gesetzt.

Beachte: Hat der Spieler am Zug seine Depesche einem Wächter übergeben, so darf er **im selben Zug** noch eine weitere Aktion ausführen, nämlich „Rubeln“ (siehe rechts). In seinen folgenden Zügen darf der Spieler dann nur noch „rubeln“.

Der Spieler **Rot** ist am Zug und läutet am **PAWL HOF** den Aufbruch ein. **Offizier** und **Kosake** werden unter den Stapel des jeweiligen Spielers gelegt. Zuvor übergibt der **Kosake** allerdings seine **Depesche** dem Wächter, und der Spieler **Rot** beginnt zu „rubeln“.



Rubeln

Nur wer seine Depesche beim Wächter liegen hat, darf (und muss) rubeln (= den Wächter „überzeugen“).

Der Wächter gewährt nämlich nur dann Einlass in den Palast, wenn er eine bestimmte Anzahl Rubel (6, 8 oder 10) erhält.

Der Spieler deckt nacheinander ein oder mehrere Rubelstücke auf und lässt sie zunächst auf dem Palast liegen. Solange es sich um Blankomünzen (= 0 Rubel), 1er-, 2er- oder 3er-Münzen handelt, kann er das Geld an sich nehmen und damit seinen Zug beenden.

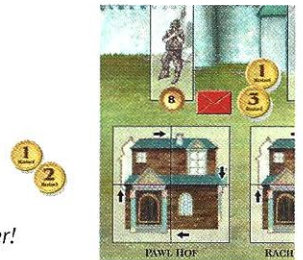
Sobald er allerdings auf Falschgeld („njet“) stößt, ist sein Zug sofort beendet. Alle in diesem Zug aufgedeckten Rubelstücke werden dann in die Schachtel zurückgelegt und nicht mehr verwendet.

Beendet der Spieler seinen Zug, ohne Falschgeld aufzudecken, nimmt er die aufgedeckten Münzen vom Palast und legt sie offen vor sich ab. Diese Münzen sind ihm sicher; er kann sie auch in den folgenden Zügen nicht mehr verlieren.

Spieler **Rot** hat sich in den Zügen zuvor 3 Rubel gesichert und im aktuellen Zug bisher 4 Rubel gesammelt.

Ihm fehlt nur noch 1 Rubel zum Sieg. Riskiert er es, noch eine Münze aufzudecken?

Zieht er „njet“, verliert er die 4 Rubel wieder!



Ende

Sobald ein Spieler die erforderliche Summe Rubel gesammelt hat, übergibt er die Depesche dem Zaren und hat damit gewonnen. Er darf nun den Titel „Kurier des Zaren“ tragen.

Sollten alle Münzen aufgedeckt worden sein, bevor ein Spieler die erforderliche Anzahl Rubel vorweisen konnte, so gewinnt der Spieler, der als Erster mit „Rubeln“ begonnen hat.

Redaktionelle Bearbeitung:
Team Annaberg

Verlag, Redaktion und Autorinnen
danken allen Testspielern, Regellesern und allen anderen,
die zum Gelingen des Spiels beigetragen haben.

© 2003 by Winning Moves

