

Tara, Sitz der irischen Könige

Ein Strategiespiel für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahre

Spielregeln

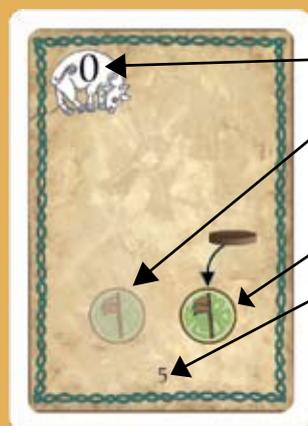
Bei **Tara, Sitz der irischen Könige**, dreht sich alles darum, zum Hochkönig von Irland, dem Ard Ri, gekrönt zu werden, und zwar in Tara, dem alten Sitz der Könige. Durch das Ausspielen von Karten, die ihre Gefolgsleute darstellen, und den Einsatz von „Cumals“ (ein Cumanal entspricht dem Wert von drei Kühen), versuchen die Spieler, vom Bauern zum Hirten, Krieger und Hauptmann und zu guter Letzt zum König der Region aufzusteigen. Doch Vorsicht vor dem Verräter!

Wem es zuerst gelingt, in zwei verschiedenen Regionen den Thron zu erringen, wird zum Hochkönig von Irland in Tara gekrönt und gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

- 1 Tara-Spielbrett
- 36 Tara-Karten
- 4 Rath-Karten
- 8 Referenzkarten (4 in Englisch, 4 in Deutsch)
- 4 Sets Spielsteine (je 20 in Blau, Rot, Weiß und Gelb, plus 2 Königssteine in jeder Farbe)
- Cumals (36 x 1 Cumanal, 7 x 5 Cumals)
- Startspielerstein (schwarzer, viereckiger Stein)

Rath ist der altertümliche Begriff für ein irisches Fort.



Eine Beispielparte

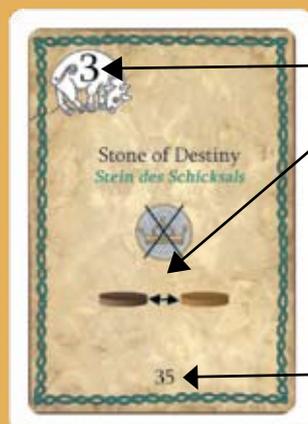
Aktivierungskosten in Cumals (0 bis 4)

Diese Felder (egal, ob besetzt oder frei) müssen in der dargestellten Anordnung zum Platzierungsfeld vorhanden sein.

Platzierungsfeld

Duell-Wert (1 bis 36)

Auf den Karten ist angegeben, wie viele Spielsteine gesetzt werden dürfen, wo sie platziert werden dürfen und wie viel es kostet, sie für einen Aufstieg zu aktivieren. Außerdem gibt es auf jeder Karte noch einen Duell-Wert, mit dem Gleichstände im Spiel entschieden werden.



Beispiel für eine „Stein des Schicksals“-Karte

Aktivierungskosten

Ein Spieler darf zwei beliebige Spielsteine in einer Region (ausgenommen Spielsteine auf dem Königsfeld) miteinander tauschen. Anschließend kann er durch Zahlung der Aktivierungskosten den soeben bewegten, eigenen Spielstein aktivieren. Gehören dem Spieler beide Steine, die bewegt wurden, so darf er beide aktivieren.

Duell-Wert (1 bis 36)



Beispiel für eine Rath-Karte

Hierhin kommen die Cumals des Spielers

Hierhin kommen die Häftlinge.

Spielablauf

Tara, Sitz der irischen Könige wird in Runden mit je drei Karten gespielt. Eine Runde ist zu Ende, sobald alle Spieler ihre drei Karten verbraucht haben.

Zu Beginn jeder zweiten Runde verteilt der Startspieler je sechs Karten an jeden Spieler. Daraus wählen die Spieler jeweils drei Karten für die erste Runde aus und legen die restlichen drei Karten beiseite (am besten unter ihre Rath-Karten), denn diese drei Karten kommen erst in der nächsten Runde zum Einsatz. In jeder Runde werden alle drei Handkarten ausgespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt eine seiner Handkarten und spielt sie aus. Dann kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum Zug und so weiter, bis alle Spieler ihre drei Handkarten ausgespielt haben.

Wer an der Reihe ist, führt eine der folgenden vier Aktionen aus:

- Der Spieler spielt eine Karte aus und setzt Spielsteine in eine Region.
- Der Spieler spielt eine „Stein des Schicksals“-Karte aus und tauscht zwei Spielsteine in einer Region miteinander.
- Der Spieler wirft eine beliebige Karte ab und zahlt 4 Cumals, um eine Amnestie in einer Region auszurufen und alle Gefangenen zu befreien.
- Der Spieler legt eine beliebige Karte ab und zieht dafür 2 Cumals ein.

Hat der Spieler Spielsteine gesetzt oder getauscht, kann er gegen Zahlung der auf der Karte angegebenen Aktivierungskosten in das Feld aufsteigen, das sich direkt über zwei seiner benachbarten Spielsteine befindet (siehe Beispiel 5 auf Seite 8). Hat der Spieler zum Beispiel einen Hirten neben einen anderen eigenen Hirten gesetzt, dann darf er gegen Zahlung der Aktivierungskosten einen weiteren Spielstein auf das Kriegerfeld über den beiden Hirten setzen. Das Ziel ist es, bis zum Königsfeld aufzusteigen und so einen König in der Region zu bekommen.

Durch das Platzieren oder den Aufstieg von Spielsteinen kann ein Spieler gegnerische Spielsteine gefangen nehmen und zuvor gefangen genommene, eigene Spielsteine befreien.

Nachdem alle Spieler ihre drei Handkarten ausgespielt haben, folgt die Rundenende-Phase. In jeder Region kann es einen Verräter geben (siehe Verräter-Phase auf Seite 8). Der Spieler, der im Besitz des Verräters ist, tauscht einen eigenen Spielstein gegen einen gegnerischen aus und kann anschließend von dem Feld des Verräters aus aufsteigen. Danach zieht jeder Spieler sein Einkommen ein, welches von der Anzahl und dem Rang der Spielsteine bestimmt wird, die der jeweilige Spieler auf dem Brett hat. Dann werden aus den Regionen, in denen es einen neuen König gibt, die Spielsteine

Ablauf eines Spielzuges

Rundenbeginn

- Sofern die Spieler keine Karten haben, wird gemischt und jeder Spieler erhält 6 Karten.
- Entweder:
 - wählt jeder Spieler 3 Karten für die aktuelle Runde aus und legt die restlichen 3 für die nächste Runde zur Seite oder
 - jeder Spieler nimmt die 3 Karten in die Hand, die er in der Vorrunde zur Seite gelegt hat.

Spielzug

- Der Spieler wählt eine Region, in der er spielen möchte.
- Der Spieler spielt eine Karte aus und führt alle damit verbundenen Aktionen durch.
- Die ausgespielte Karte wird auf den Ablagestapel gelegt.
- Sofern nicht das Rundenende erreicht ist, ist nun der nächste Spieler an der Reihe.

Rundenende

- Die Verräter werden ausgespielt.
- Die Spieler ziehen ihr Einkommen ein.
- Die Regionen werden geräumt (in denen es einen König gibt).
- Austausch und Lösegeldzahlungen werden durchgeführt.
- Der bisherige Startspieler wählt einen neuen Startspieler.

Aktionen

Der Spieler wählt eine der folgenden Aktionen:

- Der Spieler spielt eine Karte aus und **setzt Spielsteine**, wie auf der Karte angezeigt, auf ein oder mehrere Platzierungsfeld/er. Aufstieg möglich.
- Der Spieler spielt eine „**Stein des Schicksals**“-Karte aus und darf zwei beliebige Spielsteine in einer Region, die sich nicht auf dem Königsfeld befinden, gegeneinander austauschen. Aufstieg möglich.
- Der Spieler wirft eine beliebige Karte ab und zahlt 4 Cumals, um eine **Amnestie** in einer Region auszurufen und alle Gefangenen zu befreien.
- Der Spieler **wirft** eine beliebige Karte **ab** und zieht dafür 2 Cumals ein.

entfernt. Der Spieler mit dem neuen König kann, wenn er möchte, eine Garnison in dieser Region einrichten. Die Gefangenen kommen auf die Rath-Karten und ein Austausch oder eine Freilassung gegen Lösegeld kann erfolgen. Zuletzt wählt der Startspieler noch einen neuen Startspieler für die nächste Runde aus. Dann beginnt eine neue Runde, in der die zuvor beiseite gelegten, verbleibenden drei Karten zum Einsatz kommen, sofern sie noch nicht verbraucht worden sind. Ansonsten bekommt jeder Spieler sechs neue Karten, die er dann wieder in zwei Sätze zu je drei Karten aufteilt.

Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Spieler gleichzeitig in zwei Regionen die Kontrolle über das Königsfeld innehat. Dieser Spieler ist der Gewinner.

Spielvorbereitungen

Das Tara-Spielbrett wird so hingelegt, dass es von allen Spielern gut zu erreichen ist.

Bei vier Spielern werden alle vier Regionen des Spielbretts benutzt. Bei drei Spielern wird nur in drei Regionen gespielt.

Jeder Spieler bekommt eine Referenzkarte, 2 Cumals, eine Rath-Karte und einen Satz farbiger Spielsteine.

Der Startspieler für die erste Runde wird ermittelt.

Dazu dreht jeder Spieler eine Karte um. Der Spieler mit dem höchsten Duell-Wert ist der Startspieler und nimmt den Startspielerstein an sich.

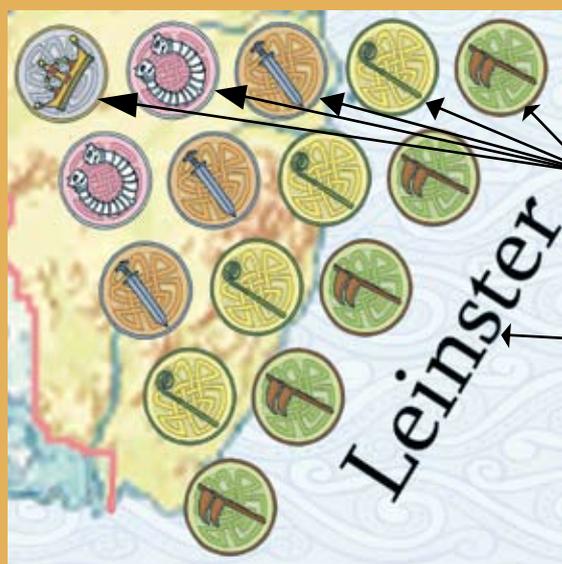
Der Startspieler mischt den Kartenstapel und gibt jedem Spieler verdeckt sechs Karten. Die übrigen Karten werden mit der Bildseite nach unten auf das Tara-Spielbrett gelegt.

Jeder Spieler sucht sich, ohne es den anderen zu zeigen, drei der sechs Karten als Handkarten für die erste Runde aus und legt die übrigen drei Karten unter seine Rath-Karte. Die erste Runde endet, sobald alle Spieler ihre drei Karten ausgespielt haben.

Der Startspieler kommt als erster zum Zug.

Tara für zwei

Es wird ganz normal gespielt, allerdings nur in zwei Regionen. Sobald eine Region gewonnen wird, markiert der Spieler, der den König besitzt, diese Region mit einem Königsstein und danach darf in dieser Region nicht mehr gespielt werden. Der Spieler, der beide Regionen gewinnt, ist Sieger des Spiels. Wenn beide Spieler einen König haben und es unentschieden steht, dann verbleiben die Königssteine auf ihrem jeweiligen Königsfeld und es wird eine dritte Region gewählt. Der Sieger der dritten Region gewinnt das Spiel.



Beispiel für eine Region

Fünf unterschiedliche Ränge

Name der Region

Legende



Rundenbeginn

Zu Beginn des Spiels und nach jeder zweiten Runde mischt der Startspieler den gesamten Kartenstapel (einschließlich des Ablagestapels) und gibt jedem Spieler verdeckt sechs neue Karten. Aus diesen sechs Karten wählt dann jeder Spieler drei für die neue Runde aus und legt die übrigen drei für die danach folgende Runde beiseite (unter seine Rath-Karte).

Spielzug

Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt eine Region, in der er spielen möchte, und führt EINE der folgenden Aktionen durch:

- A. Der Spieler wählt eine seiner Handkarte und setzt gemäß der auf der Karte gezeigten Anordnung (siehe Beispielkarte auf Seite 1) Spielsteine auf eins oder mehrere Platzierungsfelder. Je nach Karte darf er auf ein oder zwei Felder setzen. Dann kann der Spieler gegen Zahlung der auf der Karte angegebenen Aktivierungskosten die Spielsteine auf den ausgewählten Platzierungsfeldern aktivieren und – sofern möglich, von diesen Spielsteinen aus einen Aufstieg durchführen.
- B. Der Spieler spielt eine „Stein des Schicksals“-Karte aus und darf zwei beliebige Spielsteine in einer Region, die sich nicht auf dem Königsfeld befinden, gegeneinander austauschen. Anschließend kann er gegen Zahlung von 3 Cumals den soeben bewegten, eigenen Spielstein aktivieren. Gehören dem Spieler beide Steine, die bewegt wurden, so darf er beide aktivieren und, sofern möglich, von diesen Spielsteinen aus einen Aufstieg durchführen.
- C. Der Spieler ruft eine Amnestie aus. Dazu wählt er eine Region, legt eine beliebige Handkarte ab und zahlt 4 Cumals in den Stock. Alle Gefangenen in der betreffenden Region werden freigelassen und die Spielsteine in den Vorrat ihrer jeweiligen Besitzer zurückgegeben.
- D. Der Spieler legt eine beliebige Handkarte ab und zieht dafür 2 Cumals ein.

Nach dem Ende seines Zugs legt der Spieler die Karte auf den Ablagestapel.

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Dies geht so lange weiter, bis alle Spieler in dieser Runde drei Karten ausgespielt haben.

Sonderfälle:

1. Wenn der Spieler einen oder auch mehrere Spielstein/e in eine noch unbesetzte Region setzt (d.h. in der sich noch überhaupt keine Spielsteine befinden), muss er 2 Cumals in den Stock bezahlen. Diese Regel gilt nicht für den ersten Spieler in der ersten Spielrunde.
2. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt eine Region komplett von den Spielsteinen eines einzigen Spielers besetzt ist, dann wird diese Region geräumt (wie beim Rundenende) und die Runde anschließend normal fortgesetzt. Dabei kommen keine Verräter zum Einsatz, es wird kein Einkommen eingezogen, es finden kein Häftlingsaustausch und keine Lösegeldzahlungen statt und es wird kein neuer Startspieler gewählt.

Bei der Wahl einer Aktion sollten die Spieler stets bedenken, wie viele Cumals ihnen zur Verfügung stehen. Wenn ein Spieler nicht genügend Cumals besitzt um die Aktivierungskosten zu zahlen, können seine Spielsteine auch nicht aufsteigen.

Zugmöglichkeiten:

Spielsteine setzen oder eine „Stein des Schicksals“-Karte ausspielen oder eine Amnestie ausrufen oder eine Karte ablegen und 2 Cumals einnehmen.

Alle Spielsteine unter dem obersten in einem Stapel heißen „Gefangene“ (siehe Seite 6).

Das Platzieren der Spielsteine ist kostenlos. Die Aktivierungskosten werden nur dann fällig, wenn man einen Aufstieg durchführen möchte.

Die Wahl der Region erfolgt vor dem Setzen der Spielsteine. So ist ein Spieler nicht gezwungen, in einer bestimmten Region zu spielen, nur weil sich dort leere Felder befinden.

Die Eröffnung einer neuen Region kostet 2 Cumals.

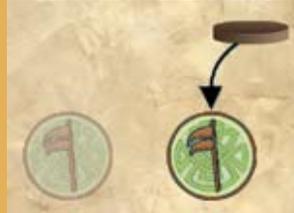
Für die Besetzung einer kompletten Region benötigt ein Spieler beinahe all seine Spielsteine, da es in jeder Region 15 Felder gibt.

Spielsteine setzen

Auf den meisten Karten sind mehrere Felder zu sehen, von denen einige blass und andere kräftig gefärbt sind. Die Spielsteine dürfen nur auf die kräftig gefärbten Felder gesetzt werden, und zwar dort, wo es durch einen Spielstein und einen Pfeil angezeigt wird. Diese Felder heißen „Platzierungsfelder“. Es darf nur auf Felder des angezeigten Ranges gesetzt werden. Die blassen Felder geben an, welche anderen Felder (besetzt oder frei) in der Region vorhanden sein müssen, und beschränken damit die Platzierungsmöglichkeiten des Spielers.

Beispiel 1:

Bauernkarte



Bei der Wahl der Platzierungsfelder in der gewählten Region muss sich der Spieler an die auf der Karte dargestellte Anordnung halten und außerdem noch folgende Kriterien beachten:

1. Sofern möglich, muss der Spieler freie Platzierungsfelder in der Region wählen. Falls keine freien Platzierungsfelder vorhanden sind, dann
2. muss der Spieler solche Platzierungsmöglichkeiten wählen, bei denen es die meisten leeren Platzierungsfelder gibt. Falls auch das nicht möglich ist, dann
3. darf der Spieler sich beliebige Platzierungsfelder aussuchen, die auf der Karte angegeben sind.

Der Spieler darf seine Platzierungsfelder frei wählen, so lange er die oben beschriebenen Kriterien und die auf der Karte dargestellte Anordnung befolgt.

Beispiel 2:

Platzierung



Die Anzahl der Spielsteine ist begrenzt (20). Wenn ein Spieler keine Steine mehr im Vorrat hat, kann er auch keine mehr setzen.

Das Setzen von Spielsteinen ist freiwillig. Wenn auf der Karte zwei Platzierungsfelder angegeben sind, darf der Spieler auf eines oder auch auf beide dieser Felder setzen.

Beispiel 3

Karte mit einem einzelnen Hirten



Beispiel 1:

Bauernkarte

Bei dieser Karte dürfte der Spieler einen Spielstein auf jedes beliebige Bauernfeld außer dem ganz links setzen, da sich links neben dem Platzierungsfeld noch ein Bauernfeld befinden muss.

Beispiel 2:

Platzierung

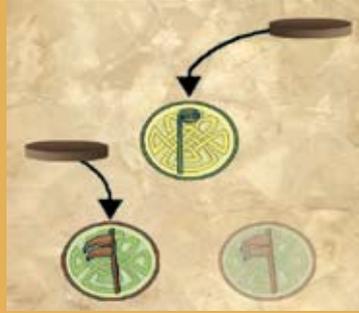
Würde der Spieler hier die Karte aus Beispiel 1 ausspielen, dann müsste er seinen Spielstein auf das Bauernfeld ganz rechts setzen. Das Feld ganz links käme nicht in Frage, weil sich links vom Platzierungsfeld mindestens noch ein weiteres Bauernfeld befinden muss, und die drei mittleren Felder ständen ebenfalls nicht zur Wahl, da immer auf ein freies Feld gesetzt werden muss, so lange dies möglich ist.

Beispiel 3:

Karte mit einem einzelnen Hirten

Mit dieser Karte darf der Spieler einen einzigen Spielstein auf ein beliebiges freies Hirtenfeld setzen. Wenn bereits alle Hirtenfelder besetzt sind, dann darf der Spieler auf ein beliebiges Hirtenfeld setzen.

Beispiel 4: Karte mit zwei Platzierungsfeldern



Wenn ein Spieler einen Spielstein auf den Spielstein eines anderen Spielers setzt, so nimmt er diesen Spielstein gefangen (siehe „Spielsteine gefangen nehmen“). Setzt er hingegen einen Spielstein auf einen anderen eigenen Spielstein, so errichtet er damit ein Fort (siehe „Errichtung eines Forts“).

Spielsteine gefangen nehmen

Wenn kein Feld frei ist, auf das ein Spieler setzen könnte, so darf er seinen Spielstein auf einen gegnerischen Spielstein setzen. Dadurch nimmt er alle gegnerischen Spielsteine auf diesem Feld gefangen und bewirkt die sofortige Freilassung aller eigenen Spielsteine auf diesem Feld, die er dann wieder in seinen Vorrat zurücknehmen darf. Bei nachfolgenden Zügen können andere Spielsteine dasselbe Feld erobern, sodass sich so ein ganzer Spielsteinstapel bildet.

Der oberste Spielstein zeigt an, welcher Spieler das jeweilige Feld kontrolliert. Alle Spielsteine unter dem obersten in einem Stapel heißen „Gefangene“. Dazu zählen auch Befestigungs-Spielsteine (siehe „Errichtung eines Forts“)

Errichtung eines Forts

Wenn kein Feld frei ist, auf das ein Spieler setzen könnte, so darf er seinen Spielstein auf ein Feld setzen, das er bereits kontrolliert, d.h. auf einen anderen eigenen Spielstein. An der Spitze eines Stapels dürfen sich maximal zwei Spielsteine desselben Spielers befinden. Auf diese Weise errichtet man auf diesem Feld ein Fort.

Ausnahme: Auf dem Königsfeld kann kein Fort errichtet werden.

Wenn ein Spieler versucht, einen Spielstein auf ein befestigtes gegnerisches Feld zu setzen (entweder durch die Aktion „Spielsteine setzen“ oder durch einen Aufstieg), dann wird der oberste Spielstein des befestigten Stapels entfernt und dem Besitzer zurückgegeben, es wird jedoch kein neuer Spielstein platziert. Das Fort ist nun zerstört worden, aber der Spieler, dem es gehörte, hat noch immer die Kontrolle über das Feld. Die Befestigung eines Feldes (d.h. die Errichtung eines Forts) schützt nicht vor Verräter- oder „Stein des Schicksals“-Tauschaktionen.

Der Spielstein unter dem obersten Spielstein auf einem befestigten Feld gilt als Gefangener, obwohl er dem Spieler gehört, der das Feld kontrolliert.

Jeder Spieler darf pro Region nur ein Fort errichten.

Möchte ein Spieler in einer Region, in dem er bereits ein Fort besitzt, ein neues Fort errichten, so muss er eine Karte ausspielen, die es ihm ermöglicht, einen Spielstein auf den Stapel auf einem Feld zu setzen, das er bereits kontrolliert. Anschließend nimmt er den obersten Spielstein seines alten Forts in dieser Region zurück in seinen Vorrat.

Beispiel 4:

Karte mit zwei Platzierungsfeldern

Bei dieser Karte darf der Spieler zwei Spielsteine setzen, einen auf ein Hirtenfeld und einen auf ein Bauernfeld. Der Hirte muss auf das Feld unmittelbar rechts über dem neu platzierten Bauern gesetzt werden. Der Bauer darf nicht auf das Bauernfeld ganz rechts gesetzt werden.

Gefangene kommen erst im Schritt „Region räumen“ am Rundenende auf die Rath-Karten und dann auch nur, wenn ein Spielstein den Aufstieg bis zum Königsrang geschafft hat.

Ein Spieler darf ein Fort auch in Regionen einrichten, in denen sich bereits Forts anderer Spieler befinden.

Aufstieg der Spielsteine

Aktivierung

Sobald der Spieler die auf der Karte angegebenen Aktivierungskosten bezahlt hat, ist sein Spielstein aktiviert, sofern:

1. der Spieler den Spielstein in diesem Zug auf ein Feld gesetzt hat, das an einen anderen seiner Spielsteine gleichen Rangs angrenzt oder
2. der Spielstein in diesem Zug durch einen Aufstieg auf ein Feld gelangt ist, das an einen anderen Spielstein dieses Spielers mit demselben Rang angrenzt, oder
3. der Spieler bereits ein Feld kontrollierte, auf das er einen Spielstein hätte setzen oder durch einen Aufstieg hätte befördern können, oder
4. mithilfe der „Stein des Schicksals“-Karte oder des Verräters ein Spielstein an die Spitze eines Stapels gesetzt wurde.

Aufstieg

Besitzt der Spieler zwei Spielsteine desselben Rangs auf nebeneinander liegenden Feldern und ist mindestens einer der beiden Spielsteine aktiviert (siehe oben), dann steht einem Aufstieg in das unmittelbar darüber liegende Feld nichts mehr im Wege. Dazu wird ein neuer Spielstein aus dem Vorrat genommen und auf dieses Feld gesetzt (siehe Beispiel 5 auf Seite 8).

Wenn der Spieler einen Aufstieg durchführen möchte, muss er zuerst den auf der Karte angegebenen Preis in Cumals zahlen.

Anschließend fährt er wie folgt fort ...

Wenn das Feld über den nebeneinander liegenden Spielsteinen frei ist, ...

=> kann er einen Spielstein aus seinem Vorrat darauf setzen.

Wenn das Feld von einem Gegner kontrolliert wird, ...

=> kann er einen Spielstein aus seinem Vorrat auf den Stapel setzen und damit alle eigenen Spielsteine aus diesem Stapel befreien (d.h. in seinen Vorrat zurücknehmen).

Wenn er das Feld bereits selbst kontrolliert, ...

=> kann er einen weiteren Spielstein aus seinem Vorrat darauf setzen und damit ein Fort errichten.

Auch der Spielstein, der aufgestiegen ist, mit dem das Feld befestigt wurde oder der sich schon vorher an der Spitze des Stapels auf dem Feld über den zwei nebeneinander liegenden Spielsteinen befand (sofern es ein eigener Spielstein war), ist dann ebenfalls aktiviert.

Ein Spieler kann kostenlos noch weiter aufsteigen, wenn der neu aktivierte Spielstein an einen anderen eigenen Spielstein höheren Ranges angrenzt (siehe Beispiel 5).

Das Setzen von Spielsteinen durch einen Aufstieg ist immer freiwillig.

Amnestie

Als Aktion in seinem Zug kann ein Spieler auch eine Amnestie ausrufen.

Dazu wählt er eine beliebige Region, legt eine seiner Handkarten ab und bezahlt 4 Cumals in den Stock. Alle Gefangenen in der gewählten Region werden freigelassen und kehren in den Vorrat ihrer jeweiligen Besitzer zurück. Auch Forts sind davon betroffen und werden dadurch auf einen Spielstein reduziert. Nach der Amnestie sollten alle Felder in der betroffenen Region leer bzw. nur noch von einem Spielstein besetzt sein. Auf Königssteine hat diese Aktion keinerlei Auswirkungen.

Ein Aufstieg erfolgt, indem der Spieler die Aktivierungskosten bezahlt und dann einen neuen Spielstein auf das Feld des nächst höheren Ranges über den beiden nebeneinander liegenden Spielsteinen setzt.

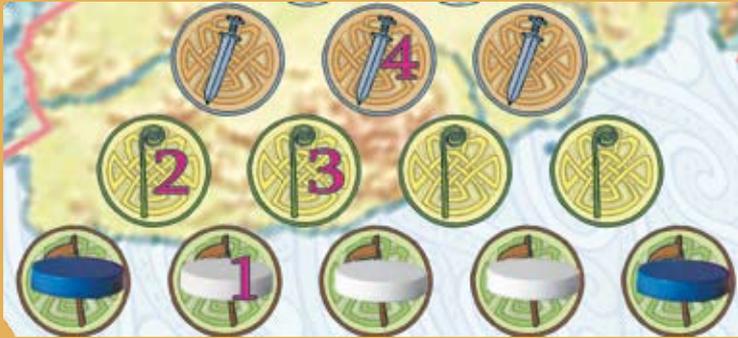
Das Setzen von Spielsteinen ist immer freiwillig.

Ein Feld wird immer von dem Spielstein kontrolliert, der sich an der Spitze des Stapels befindet.

Der Spieler darf seinen Aufstieg ohne weitere Kosten fortsetzen, so lange er stets einen aktivierten Spielstein neben einem anderen eigenen Spielstein desselben Ranges besitzt.

Beispiel 5:

Aufstieg



Rundenende

Wenn alle Spieler ihre drei Karten ausgespielt haben, endet die Runde und es folgt die Rundenende-Phase.

Verräter-Phase

In jeder Region kann sich ein Verräter befinden. Die Verräter-Phase wird beginnend in Connacht und dann im Uhrzeigersinn in allen anderen Regionen durchgeführt. Der Einsatz des Verräters kostet 1 Cumal. Alle Spieler, die mindestens einen Spielstein in der Region besitzen (außer dem derzeit dominanten Spieler in der betreffenden Region) können den Verräter besitzen. Der dominante Spieler einer Region kann den Verräter für diese Region nicht besitzen.

Dominanter Spieler: Wenn ein Spieler das Königsfeld kontrolliert (entweder durch einen Königsstein oder einen normalen Spielstein), dann ist dieser Spieler automatisch der dominante Spieler. Sonst ist der Spieler, der die meisten Felder kontrolliert, der dominante Spieler. Kontrollieren mehrere Spieler gleich viele Felder, ist kein Spieler der dominante Spieler.

Der Spieler, der die meisten Felder in der Region kontrolliert (mit Ausnahme des dominanten Spielers) kann wählen, ob er 1 Cumal für den Verräter bezahlen möchte. Wenn mehrere Spieler gleich viele Felder kontrollieren, dann deckt jeder dieser Spieler die oberste Karte vom Stapel auf und der Spieler mit dem höchsten Duell-Wert darf sich als erster entscheiden, ob er den Verräter haben möchte. Wenn dieser Spieler den Verräter nicht möchte, geht die Wahl an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn (immer mit Ausnahme des dominanten Spielers) und so weiter, bis entweder jemand den Verräter kauft oder alle Spieler gepasst haben. Wenn alle Spieler passen, gibt es in dieser Runde keinen Verräter in dieser Region.

Der Spieler, der den Verräter besitzt, nimmt die oberste Karte vom Stapel. Er darf nun einen Spielstein aus seinem Vorrat gegen einen Spielstein eines Gegners tauschen, und zwar gegen den obersten Spielstein auf einem Platzierungsfeld dieser Region, das auf der Karte dargestellt ist (wenn auf der Karte mehrere Platzierungsfelder angegeben sind, kann der Spieler eines auswählen). Dann kann der Spieler gegen Zahlung der auf der Karte angegebenen Kosten seinen Spielstein aktivieren und, sofern möglich, einen Aufstieg durchführen. Auch wenn der Spieler keine Steine mehr im Vorrat hat, kann er dennoch den Verräter besitzen, nicht jedoch die dazu gehörige Aktion ausführen.

Sonderfall: Zieht der Spieler eine „Stein des Schicksals“-Karte, dann kann er für den oben beschriebenen Verräteraustausch ein beliebiges Feld wählen, das von einem Gegner kontrolliert wird, außer dem Königsfeld.

Beispiel 5:

Aufstieg

In diesem Beispiel kann Blau die Karte aus Beispiel 1 ausspielen und einen blauen Spielstein auf Feld 1 setzen, womit er den weißen Spielstein gefangen nimmt. Die Aktivierungskosten der Karte betragen 0, der Spieler muss also nichts bezahlen. Der Aufstieg erfolgt auf Feld 2, welches sich unmittelbar über den beiden nebeneinander liegenden, blauen Spielsteinen befindet. Wenn sich bereits ein Spielstein des Spielers auf Feld 3 befände, dann könnte der Spieler einen weiteren kostenlosen Aufstieg in den Kriegerrang durchführen. Befände sich auch auf Feld 4 schon ein blauer Spielstein, dann könnte der Aufstieg auch noch bis zum Hauptmannsrank fortgeführt werden.

Wäre das Bauernfeld ganz rechts frei gewesen, so wären diese Aufstiege nicht möglich gewesen, denn Blau hätte den ersten Bauern auf dieses Feld setzen müssen.

Rundenende

Die Verräter werden ausgespielt. Die Spieler ziehen ihr Einkommen ein. Die Regionen werden geräumt (falls es einen König gibt). Austausch und Lösegeldzahlungen werden durchgeführt. Ein neuer Startspieler wird gewählt.

Vor dem Ausspielen seiner Karten sollte ein Spieler bedenken, wie viel Einkommen er voraussichtlich einnehmen wird und wer möglicherweise die Verräter bekommt.

Pro Region kann es immer nur einen Verräter geben.

„Spielsteine tauschen“ bedeutet, einen gegnerischen Spielstein zu entfernen (in den Vorrat des jeweiligen Spielers zurückzugeben; nicht, ihn gefangen zu nehmen) und einen eigenen Stein zu setzen. Wenn sich schon ein ganzer Stapel auf dem Feld befindet, nimmt der Verräter durch seine Aktion die Spielsteine der anderen Spieler gefangen und befreit seine eigenen.

Selbst ein Fort ist nicht vor Verrätern sicher!

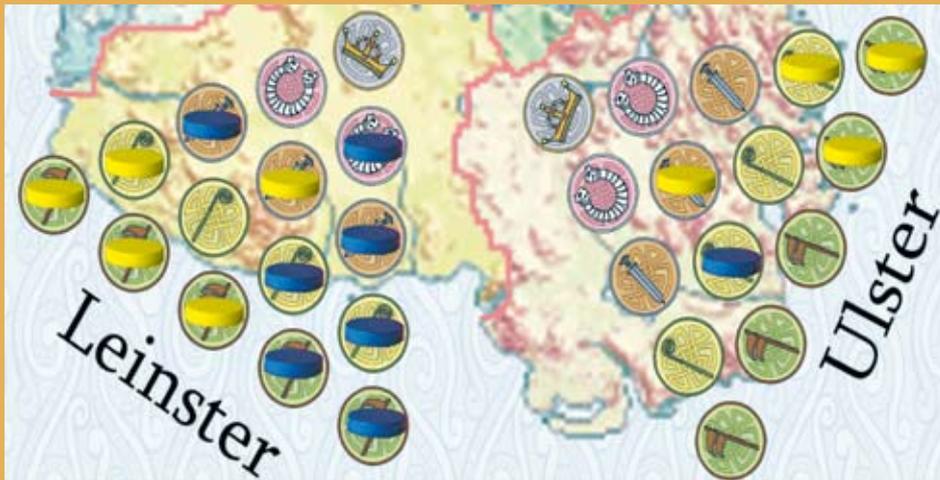
Einkommen

Einmal pro Runde wird Einkommen an die Spieler ausgezahlt.

Nacheinander wird in jeder Region für sich die Anzahl der Felder addiert, die jeder Spieler in den einzelnen Rängen kontrolliert (Bauern, Hirten, Krieger und Hauptmänner, mit Ausnahme des Königs). Der Spieler mit den meisten Spielsteinen eines Ranges in einer Region bekommt 1 Cumal aus dem Stock ausgezahlt. Wenn zwei oder mehr Spieler gleich viele Spielsteine eines Ranges besitzen, wird kein Einkommen für den betreffenden Rang in dieser Region ausgezahlt.

Zusätzlich erhält jeder Spieler 1 Cumal für jeden Rang, auf dem er Spielsteine in mehr als einer Region besitzt.

Beispiel 6: Einkommen



Regionen räumen

Alle Regionen, in denen in einer Runde ein neuer König den Thron errungen hat, werden geräumt. Wenn es keinen neuen König gibt, wird dieser Schritt übersprungen.

Bei der Räumung einer Region nimmt jeder Spieler alle Spielsteine von den Feldern, die er in dieser Region kontrolliert. Die eigenen Spielsteine wandern zurück in seinen Vorrat und die gegnerischen Spielsteine kommen als Häftlinge auf seine Rath-Karte.

Der Königsstein

Nach der Räumung einer Region setzt der Spieler, dem der neue König gehört, einen Königsstein seiner Farbe auf das Königsfeld der Region. Wenn er möchte, kann der Spieler, der den König kontrolliert, in der Region noch eine Garnison aus zwei weiteren Steinen einrichten, die er auf zwei beliebige Felder in der Region setzt.

Ein Königsstein ist immun gegen den Verräter und die „Stein des Schicksals“-Karte. Wenn ein gegnerischer Spieler eine Karte ausspielt, mit der er in das Königsfeld aufsteigen könnte, kann er gegen Zahlung der auf der Karte angegebenen Kosten den Königsstein vom Feld entfernen. Der Stein kommt zurück in den Vorrat seines Besitzers, aber es wird kein neuer Spielstein auf das Feld gesetzt. Der Spieler, dem der entmachtete König gehörte, büßt seine Herrschaft ein und es ist ein neuer Aufstieg auf das Königsfeld nötig, um wieder einen König zu bekommen.

Ein Königsstein kann nur wie oben beschrieben entfernt werden.

Beispiel 6: Einkommen

John (blau) besitzt 2 Bauern, 2 Hirten, 2 Krieger und 1 Hauptmann in Leinster, sowie 1 Hirten in Ulster. Christine (gelb) besitzt 3 Bauern, 1 Hirten und 1 Krieger in Leinster und 2 Bauern, 1 Hirten und 1 Krieger in Ulster. Beginnend in Leinster, werden nun die Spielsteine der einzelnen Ränge addiert. Christine gewinnt den Bauernrang mit 3 zu 2 und bekommt dafür 1 Cumal an Einkommen. John gewinnt den Hirtenrang mit 2 zu 1, den Kriegerrang mit 2 zu 1 und die Hauptmänner mit 1 zu Null und erhält damit 3 Cumals. In Ulster gewinnt Christine die Bauern mit 2 zu Null und die Krieger mit 1 zu Null, was ihr 2 Cumals einbringt. Bei den Hirten gibt es einen Gleichstand von 1, daher bekommt kein Spieler Einkommen für den Hirtenrang. Keiner der Spieler besitzt einen König, für den ohnehin kein Einkommen gezahlt würde. John erhält 1 Cumal als Bonus, weil er in mehr als einer Region Hirten hat. Christine erhält 3 Cumals zusätzlich, weil sie in mehr als einer Region Bauern, Hirten und Krieger hat. Insgesamt wird also wie folgt Einkommen ausgezahlt: 4 Cumals für John und 6 Cumals für Christine.

Das Setzen eines Königssteins ist zwingend. Das Einrichten einer zusätzlichen Garnison aus bis zu zwei weiteren Spielsteinen ist hingegen freiwillig.

Ein Spieler mit einem König kann Spielsteine in einer Region platzieren, in der er eine Garnison eingerichtet hat, normalerweise dann, wenn die Region angegriffen wird.

Austausch/Lösegeld

Beginnend mit dem Startspieler, muss nun jeder Spieler der Reihe nach (im Uhrzeigersinn) Häftlinge austauschen und/oder gegen Lösegeld freilassen.

Wer am Zug ist, muss von den Häftlingen, die er auf seiner Rath-Karte inhaftiert hat, so viele wie möglich austauschen und gegen Lösegeld anbieten. Zuerst tauscht der Spieler die Häftlinge, die er selbst hält, gegen eigene Spielsteine aus, die von anderen Spielern inhaftiert wurden, und zwar immer einen Häftling gegen einen anderen Häftling. Anschließend werden alle noch übrigen Häftlinge, die der Spieler besitzt, gegen Lösegeld angeboten. Die Spieler dürfen einen Häftlingsaustausch nicht verweigern, sind jedoch nicht zur Lösegeldzahlung verpflichtet. Lösegeld wird wie folgt gezahlt: 1 Cumal für einen Häftling, 2 Cumals für zwei Häftlinge oder 3 Cumals für alle auf einer Rath-Karte inhaftierten Spielsteine derselben Farbe. Der Eigentümer der Spielsteine bezahlt das Lösegeld an den Spieler, bei dem seine Steine inhaftiert waren.

Es können nur eigene Spielsteine ausgetauscht oder freigekauft werden. Sonstiger Austauschaktionen oder Lösegeldzahlungen sind nicht erlaubt.

Der Austausch ist zwingend.

Die Lösegeldzahlung ist freiwillig.

1 Cumal = 1 Häftling

2 Cumals = 2 Häftlinge

3 Cumals = alle Häftlinge

Beispiel 7: Austausch und Lösegeld



Beispiel 7:

Austausch und Lösegeld

Blau: Tauscht 2 weiße Häftlinge gegen 2 bei Weiß inhaftierte blaue Häftlinge aus. Anschließend bietet Blau Weiß und Rot die Chance, ihre verbleibenden Häftlinge freizukaufen. Weiß und Rot können nun wählen, ob sie 1 Cumal für das Lösegeld ausgeben möchten. Weiß entscheidet, dass es kosteneffektiver ist, seine Spielsteine von Gelb freizukaufen. Rot entschließt sich, seine Häftlinge noch ein Weilchen länger schmoren zu lassen.

Gelb: Tauscht 2 weiße Häftlinge gegen 2 gelbe aus und bietet Weiß anschließend dessen 4 noch verbleibende Häftlinge gegen Lösegeld an. Weiß bezahlt 3 Cumals und erhält alle 4 Spielsteine auf einmal zurück.

Weiß: Hat keine weiteren Häftlinge und unternimmt deshalb nichts.

Rot: Hat keine Häftlinge, unternimmt also nichts.

Wahl eines neuen Startspielers

Sofern es noch keinen Sieger gibt, erfolgt die nächste Runde. Der bisherige Startspieler bestimmt einen neuen Startspieler für die nächste Runde und gibt diesem Spieler den Startspielerstein.

Sieg

Wenn ein Spieler gleichzeitig in zwei Regionen die Kontrolle über das Königsfeld innehat, werden seine Spielsteine auf den Königsfeldern sofort durch seine Königssteine ersetzt. Der Spieler wird zum Hochkönig gekrönt und gewinnt das Spiel.

Tipps zum Spiel

Bei Tara kommt es auf Strategie, Taktik, den Einsatz von begrenzten Ressourcen und ein wenig Glück an.

Es ist sinnvoll, sich eine Gesamtstrategie für das Spiel zu überlegen. Zum Beispiel, indem man festlegt, auf welche Region man sich zuerst konzentrieren oder wie viele Spielsteine man für das Ansammeln von Einkommen abbestellen möchte. Auch sollte man beim Festlegen der eigenen Strategie berücksichtigen, wie die Gegner ihre Spielsteine einsetzen. Um das Spiel zu gewinnen ist es wichtig zu verhindern, vom Gegner entthront zu werden, wenn man es denn dorthin geschafft hat, und gleichzeitig zu versuchen, einen zweiten Thron zu besteigen.

Die Karten bieten die taktischen Gelegenheiten zur Realisierung der Strategie. So verlockend es auch sein kann, alle drei Züge einer Runde im Voraus zu planen, man sollte immer daran denken, dass die anderen Spieler einem die schönsten Pläne vereiteln können. Daher sollte man stets auch die aktuelle Entwicklung in der Zielregion in seine Spieltaktik mit einbeziehen. Wenn man hauptsächlich Karten mit Platzierungsfeldern im Bauernrang besitzt, kann man sich von unten herauf hocharbeiten und seine Rivalen dabei möglicherweise unterminieren, wohingegen Karten mit höheren Aktivierungskosten einen rascheren Aufstieg zum Königsfeld ermöglichen können. Man sollte nicht vergessen, dass das Setzen von Spielsteinen nichts kostet und ein klug platzierter Spielstein die Pläne der Gegner völlig zunichte machen kann, auch wenn einem selbst dadurch keine Aufstiegschancen entstehen.

Auch die Reihenfolge der Spieler in einer Runde kann wichtig sein. Wer früh in der Runde an der Reihe ist, kann es schon nach oben schaffen, bevor andere Spieler Gelegenheit haben, ihn aufzuhalten. Und wer später dran kommt, kann seine Spielsteine möglicherweise besser platzieren um mehr Einkommen oder eine gute Position für die folgende Runde zu bekommen. Man sollte stets sowohl die derzeitigen Spielpositionen im Auge haben als auch die, die man wahrscheinlich in der nächsten Runde innehaben wird.

Cumals sind eine wichtige Ressource. Mithilfe der Karten lassen sich Spielsteine lediglich in die Ränge Bauer, Hirte und Krieger setzen und um auf die Hauptmanns- und Königsfelder zu gelangen, ist ein Aufstieg nötig. Auch wenn ein Aufstieg aus dem

Bauernrang nicht viel kostet, so wird man irgendwann eine beträchtliche Summe Cumals für eine Aktivierung zahlen müssen. Man sollte daher auf jeden Fall einige Spielsteine so einsetzen, dass sie Einkommen erzielen. Dies geschieht, wenn man die meisten Spielsteine eines Ranges besitzt, Spielsteine desselben Ranges in mehr als einer Region besitzt oder indirekt, indem man Häftlinge gefangen nimmt. Die Verräterphase erfolgt vor der Einkommensphase, also kann sich auch ein geschickter Verrat bezahlt machen, besonders, wenn man der letzte Spieler der Runde ist. Alternativ kann auch das wohl überlegte Ablegen einer unvorteilhaften Karte helfen, Geld aufzutreiben.

Man sollte sich davor hüten, zu viele Spielsteine einzusetzen. Wenn man zu viele Spielsteine auf verschiedene Regionen verteilt oder durch Gefangennahmen große Verluste erleidet, kann es passieren, dass einem der Aufstieg in den Königsrang deshalb verwehrt bleibt, weil man keine Spielsteine mehr übrig hat, und nicht aus Mangel an Cumals oder Karten.

Und nicht vergessen: Das Spiel endet, sobald ein Spieler einen zweiten König bekommt. Daher sollte man einem Spieler, der bereits einen König hat, auf keinen Fall freie Hand in einer noch leeren Region lassen!

Zu guter Letzt noch ein Rat: Nicht verzweifeln! Auch wenn es noch so düster aussieht, kann ein Verräter das Blatt immer noch wenden!

Credits

Author: Alan Paull

Illustration: Tony Boydell

Graphic Design: Charlie Paull

Translation: Melanie Koster

Playtesting: Special thanks to all who play tested from KOTC to TSOK, including Tony Boydell, Richard Breese, Pete Burley, Bruce Coram, David "Brains of the Family" Brain (and friends), Nicolas and Nicola Evans, Simeon Jones, Oliver MacDonald, Paul Mountstevens, Charlie Paull, Pete Piggott, Jonathan Pizzey, James Rogers and the Oxford crowd, Ken Wood and many, many more.

© Surprised Stare Games Ltd 2006

Index

A

Ablagestapel 4
 ablegen 4
 Aktion 2, 4
 aktivieren 1, 7
 aktivierter Spielstein 7
 Aktivierung 7
 Aktivierungskosten 1, 2, 4, 7
 Amnestie 2, 4, 7
 aufsteigen 2, 4, 7, 9
 Aufstieg 6, 7, 8, 9
 Austausch 2, 3, 4, 8, 10

B

Bauer 1, 5, 6, 8, 9
 Befestigungs-Spielstein 6, 7

C

Cumal 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10

D

dominanter Spieler 8
 Duell-Wert 1, 3, 8

E

Einkommen 2, 4, 8, 9
 Errichtung eines Forts 6

F

freies Feld 6
 freilassen 6, 7, 9
 Fort 1, 6, 7, 8

G

Garnison 3, 9
 gefangen nehmen 2, 6
 Gefangener 3, 4, 6
 Gewinner 3, 10

H

Häftling 2, 3, 9, 10
 Hauptmann 1, 8, 9
 Hirte 1, 2, 5, 6, 9

K

König 1, 2, 3, 6, 9
 Königsfeld 4, 6, 8, 9, 10
 Königsstein 1, 7, 8, 9
 kontrollieren 7
 kontrollierte Felder 8, 9

Krieger 1, 2, 8, 9

L

Lösegeld 2, 3, 4, 8, 10

N

neuer König 9
 Nicht-Königsfeld 8

P

Platzierungsfeld 1, 4, 5, 6, 8

R

Rang 2, 5, 7, 9
 Rath-Karte 1, 2, 3, 4, 6, 9, 10
 Referenzkarte 1, 3
 Region 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
 Regionen räumen 2, 9
 Rundenbeginn 4
 Rundenende 8
 Rundenende-Phase 2, 8

S

Setzen von Spielsteinen 5, 7
 Sieg 10
 Sonderfälle 4
 Spielablauf 2
 Spielmaterial 1
 Spielsteine 3, 5
 Spielsteine gefangen nehmen 6
 Spielsteine setzen 5
 Spielvorbereitungen 3
 Spielzug 4
 Stapel 6, 7, 8
 Startspieler 2, 3, 4, 8, 10
 Startspielerstein 1, 3, 10
 Stein des Schicksals.. 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9

U

unbesetzte Region 4

V

Verräter 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9
 Verräter-Phase 2, 8