

Tintenblut

Für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren

„Nur einmal den Speckfürsten sehen... und Fenoglio und Farid ... und natürlich auch Staubfinger ...“

Spielidee

Die Spieler erleben Abenteuer in der Tintenwelt. Dabei müssen sie jedoch immer auf der Hut sein vor den Schergen des Natternkopfes. Denn Basta, der Schlitzer und andere Bösewichte sind ihnen auf den Fersen. Wer – auch mit Staubfingers Hilfe – geschickt Erfahrungsplättchen sammelt und diese im richtigen Moment gegen Siegpunkte eintauscht, hat gute Chancen, das Spiel zu gewinnen. Doch Vorsicht: Gegen Ende muss man sich vorsehen, nicht in die Hände der Weißen Frauen zu geraten.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, durch Eintauschen von gesammelten Erfahrungsplättchen auf der Siegpunkteleiste möglichst weit voranzukommen.

Spielmaterial

1 Spielplan



40 Ortskarten

15 Bösewichtkarten

27 Vorteilskarten

4 Übersichtskarten



4 Spielerfiguren



1 Figur „Staubfinger“



1 Figur „Weiße Frauen“



4 Siegpunktsteine



1 Startspielerzeichen

72 Erfahrungsplättchen:



18 x Mut



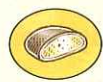
18 x Stärke



18 x Klugheit



18 x Ehre



32 Proviantchips

Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Die Erfahrungsplättchen werden nach den vier Sorten getrennt und zusammen mit dem Proviant als Vorrat neben dem Plan bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält in einer Farbe: 1 Spielfigur, 1 Siegpunktstein, 1 Kartensatz mit 10 Ortskarten und 1 Übersichtskarte. Außerdem erhält jeder 2 Proviantchips.
- Die Bösewichtkarten werden nach den römischen Ziffern I, II und III auf den

Rückseiten getrennt gemischt und anschließend verdeckt übereinander auf dem Plan bereitgelegt: ganz unten liegen die Karten mit der III, darauf die Karten mit der II und zuoberst die Karten mit der I.

- Die Vorteilskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf dem Spielplan bereitgelegt.
- Die graue Figur „Staubfinger“ wird auf „Das geheime Lager“ gestellt.
- Die Spielfigur „Weiße Frauen“ wird neben dem grünen Eckfeld der Siegpunkteleiste auf die zugehörige Abbildung gestellt.
- Der Siegpunktstein jedes Spielers wird auf das Startfeld der Siegpunkteleiste gesetzt.
- Der Jüngste erhält das Startspielerzeichen und beginnt. Er mischt seine Ortskarten und deckt seine oberste Karte auf. Auf diesen Ort stellt er seine Spielfigur. Reihum machen das die anderen Spieler ebenso mit ihren Stapeln. Sollte die Karte „Die Tintenwelt“ oder ein Ort aufgedeckt werden, auf dem schon die Figur eines anderen Spielers steht, wird die nächste Karte aufgedeckt usw. Zu Staubfinger im geheimen Lager darf eine Spielfigur jedoch gestellt werden. Haben alle Spieler ihre Figuren auf den Plan gestellt, nehmen sie alle ihre Karten wieder zurück auf die Hand.

So könnte der Spielplan aufgebaut werden:



Überblick über den Spielverlauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, in denen die Spieler durch Ausspielen von Ortskarten in der Tintenwelt umherreisen und Erfahrungsplättchen erhalten. Welche Erfahrungsplättchen sie an einem Ort bekommen, hängt davon ab, ob sie sich alleine an diesem Ort befinden oder ob sich dort eine oder mehrere weitere

Figuren aufhalten. Nach jeder Runde wird festgestellt, welcher Spieler die Ortskarte mit der höchsten Zahl ausgespielt hat. Dieser Spieler hat die Aufmerksamkeit der Schurken im Dienste des Natternkopfes auf sich gezogen und muss eine Bösewichtkarte nehmen. Taucht dabei der Natternkopf selbst auf, verliert ein Spieler Erfahrungsplättchen und Proviant.

Jede Runde besteht **entweder** aus 3 Phasen, die von dem Spieler, der an der Reihe ist, nacheinander durchgeführt werden:

1. Eine Ortskarte ausspielen, Spielfigur bewegen und Belohnung erhalten
2. In einer Burg einmal 2 : 1 tauschen
3. Erfahrungsplättchen in Siegpunkte umwandeln

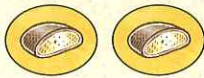
oder

Der Spieler kann passen und alle seine Ortskarten wieder aufnehmen.

1. Eine Ortskarte ausspielen, Spielfigur bewegen und Belohnung erhalten

- ☞ Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt eine seiner Ortskarten und legt diese offen vor sich ab. Die Karte gibt an, zu welchem Ort der Spieler seine Spielfigur hinzieht.
- ☞ Eine ausgespielte Ortskarte steht dem Spieler in den nächsten Runden nicht mehr zur Verfügung. Erst wenn er alle seine Ortskarten ausgespielt hat, darf er sie zu Beginn seines nächsten Zuges wieder auf die Hand nehmen. *Ausnahme: Passt der Spieler und verzichtet auf seinen Spielzug, darf er alle seine ausgespielten Ortskarten schon vorher auf die Hand zurücknehmen.*
- ☞ Für den **ersten Ort** auf seiner Reiseroute benötigt der Spieler **keinen** Proviant. Für **jeden weiteren Ort** muss er **1 Proviant** abgeben.

Beispiel: Der Spieler will vom „Gasthaus an der Grenze“ zur „Mäusemühle“ reisen. Die erste Strecke – bis zur Nachtburg – ist kostenlos. Für den Abschnitt von der Nachtburg bis zur Mäusemühle muss der Spieler 2 Proviant abgeben.



Mit seiner Ortskarte „Die Tintenwelt“ darf der Spieler auf ein **beliebiges** Ortsfeld ziehen. Den erforderlichen Proviant für die zurückzulegende Strecke muss er aber dennoch abgeben.

- ☞ Hat der Spieler nicht genug Proviant für die ganze Strecke, darf er die Ortskarte nicht spielen. Er muss dann eine andere Karte wählen.
- ☞ Der Proviant für die Reise muss **vor** der Bewegung abgegeben werden. Es ist nicht erlaubt, die Kosten mit Proviantchips zu verrechnen, die der Spieler erst am Zielort erhält. *Hinweis: Es ist auch nicht erlaubt, die Vorteilskarten „Die Nessel“ oder „Schleierkauz“ für die Abgabe des benötigten Proviant einzusetzen.*

Belohnung erhalten

- ☞ An seinem Zielort erhält der Spieler eine Belohnung in Form von Erfahrungsplättchen, Proviant oder Vorteilskarten.
- ☞ An jedem Ort und an jeder Burg ist angegeben, welche Belohnung der Spieler dort erhält. Die **obere** Zeile mit **einer** abgebildeten Figur gilt, wenn sich der Spieler **alleine** an dem Ort oder in der Burg befindet. Die **untere** Zeile mit **zwei** Figuren gilt, wenn sich **zwei oder mehr Figuren** (andere Spieler und/oder Staubfinger) dort aufhalten.

Beispiel:

In Ombra erhält ein Spieler, der dort alleine ist, 3 Erfahrungsplättchen „Ehre“ aus dem Vorrat und 1 Vorteilskarte vom Stapel.

Befindet sich dort noch eine andere Spielfigur, erhält der Spieler 2 Erfahrungsplättchen „Mut“ und 1 Proviantchip aus dem Vorrat.



Die Vorteilskarten

- ☞ Wenn ein Spieler eine Vorteilskarte erhält, schaut er sie sich an und legt sie **verdeckt** vor sich ab.
- ☞ Die meisten Vorteilskarten bringen einen einmaligen Vorteil, den der Spieler zu einem späteren Zeitpunkt nutzen darf, indem er die Karte einsetzt.
- ☞ Wird eine Vorteilskarte während des Spiels nicht eingesetzt, bringt sie am Ende 1 Siegpunkt.
- ☞ Einige Vorteilskarten bringen während des Spiels keinen Vorteil. Sie sind am Ende jedoch 3 Siegpunkte wert.



Eine Vorteilskarte einsetzen

- ☞ Ein Spieler darf in seinem Spielzug **nur eine** Vorteilskarte einsetzen, auch wenn er mehrere besitzt.
- ☞ Diese Vorteilskarte muss er bereits zu Beginn seines Zuges auf der Hand haben. Eine Vorteilskarte, die er erst am Zielort bekommt, darf er erst in der nächsten Runde spielen.
- ☞ Die Vorteilskarte setzt der Spieler nach seiner Bewegung ein, nachdem er an seinem Zielort angekommen ist. *Ausnahme: Die Vorteilskarte „Der Schwarze Prinz“ wird vor der Bewegung ausgespielt.*
- ☞ Eingesetzte Vorteilskarten sind aus dem Spiel und werden in die Schachtel zurückgelegt.



Staubfinger bewegen

- ☞ Gegen Abgabe von Proviant darf der Spieler zusätzlich Staubfinger bewegen. Das ist z. B. sinnvoll, wenn man an einem Ort Erfahrungsplättchen aus der unteren Zeile erhalten möchte, sich dort aber keine weitere Figur befindet.
- ☞ Anders als bei der eigenen Spielfigur muss man jedoch für **jeden** Ort, den Staubfinger weiterzieht, 1 Proviant abgeben – also auch schon für den ersten Ort, den er auf seiner Reise betritt.
- ☞ Staubfinger darf als einzige Figur den geheimen Pfad zwischen den beiden Gasthäusern nutzen, wenn der Spieler dafür 1 Proviant abgibt.

Alleine in der Nachtburg

- ☞ Endet der Zug eines Spielers in der „Nachtburg“ und er befindet sich dort **alleine**, muss er **sofort** eine **Bösewichtkarte** vom Stapel ziehen und offen vor sich ablegen.
- ☞ Falls eine Karte „Der Natternkopf“ gezogen wird, wird sofort ermittelt, welcher Spieler von den Auswirkungen betroffen ist und Erfahrungsplättchen und Proviant abgeben muss. Wie das genau abläuft, wird auf Seite 3 unter „Die Bösewichtkarten“ erklärt. *Hinweis: Auf diese Weise kann es in einer Runde zweimal zu Begegnungen mit dem Natternkopf kommen: während der Runde in der Nachtburg und am Ende der Runde noch einmal.*



2. In einer Burg einmal 2 : 1 tauschen



- Burgen sind besondere Orte. Befindet sich der Spieler am Ende seines Zuges in einer Burg (Ombra, Capricorns Festung, Nachtburg), darf er **einmal** 2 Proviant in 1 beliebiges Erfahrungsplättchen tauschen oder 2 beliebige (gleiche oder verschiedene) Erfahrungsplättchen in 1 Proviant.
- Es ist nicht erlaubt, Erfahrungsplättchen gegen andere Erfahrungsplättchen zu tauschen.
- Ein Tausch an einem anderen Ort als in einer Burg ist nicht möglich. *Ausnahme:* Die Vorteilskarte „Der Speckfürst“ ermöglicht einen 2:1-Tausch auch an anderen Orten und in einer Burg darf damit sogar 1:1 getauscht werden.

3. Erfahrungsplättchen in Siegpunkte umwandeln

- Am Ende seines Spielzuges darf der Spieler Erfahrungsplättchen in den Vorrat zurücklegen und dafür seinen Siegpunktstein auf der Siegpunktleiste im Uhrzeigersinn nach vorne bewegen. Je mehr verschiedene Erfahrungsplättchen ein Spieler abgibt, desto mehr Punkte erhält er. Folgende Kombinationen gibt es:
 - 2 verschiedene Erfahrungsplättchen: 2 Felder vor
 - 3 verschiedene Erfahrungsplättchen: 4 Felder vor
 - 4 verschiedene Erfahrungsplättchen: 7 Felder vor
- Hinweis:* Auf den Übersichtskarten ist für jede Kombination ein Beispiel abgebildet. Natürlich sind auch andere Zusammenstellungen möglich, sofern es sich dabei jeweils um verschiedene Erfahrungsplättchen handelt.
- In jedem Spielzug darf der Spieler **jede Kombination** aber höchstens **einmal** abgeben, z. B. einmal 3 verschiedene Erfahrungsplättchen und einmal 2 verschiedene Erfahrungsplättchen. Damit dürfte er seinen Siegpunktstein 4 Felder + 2 Felder = insgesamt 6 Felder vorziehen. Zweimal die gleiche Anzahl Erfahrungsplättchen abzugeben, ist aber nicht erlaubt – auch dann nicht, wenn diese Kombinationen aus unterschiedlich zusammengestellten Erfahrungsplättchen bestehen.

Beispiel: Spieler Blau befindet sich in Ombra und möchte Erfahrungsplättchen in Siegpunkte umwandeln:

Spieler Blau besitzt diese sieben Erfahrungsplättchen:

Er gibt eine 4er-Kombination ab und zieht 7 Felder vor:

Er könnte auch noch eine 3er-Kombination abgeben, dafür dürfte er weitere 4 Felder vorziehen. Da er aber in einem Spielzug nicht über das rote und das blaue Sonderfeld ziehen kann und keine Punkte verfallen lassen darf, wandelt er mit noch eine 2er-Kombination um = 2 Felder.

Somit hat er ein Erfahrungsplättchen übrig.

Die Sonderfelder

- Einige Felder auf der Siegpunktleiste sind **Sonderfelder**. Sie dürfen mit dem Siegpunktstein nur betreten oder überquert werden, wenn sich die Spielfigur des Spielers zu diesem Zeitpunkt an einem zugehörigen Ort auf dem Spielplan befindet.
- Beim ersten Feld (rot) sind das die drei Burgen (Ombra, Capricorns Festung, Die Nachtburg).
- Beim zweiten Feld (blau) handelt es sich um das geheime Lager, das Gasthaus der Spielleute oder das Siechenhaus.
- Und um das grüne Feld in der Ecke betreten zu dürfen, muss sich die Spielfigur im Gasthaus an der Grenze, an der Mäusermühle oder auf Roxanes Hof befinden.
- Auch für das letzte Sonderfeld ist wieder der Aufenthalt in einer Burg erforderlich.
- Ein Spieler darf Siegpunkte nicht verfallen lassen, d. h. er muss für jede Kombination genau die oben angegebene Felderzahl auf der Siegpunktleiste vorziehen. Wenn er dabei ein Sonderfeld betreten würde, das er nicht betreten darf, darf er diese Kombination nicht abgeben.

Passen und alle Ortskarten wieder aufnehmen

- Ein Spieler darf als **einzig**e Aktion in seinem Spielzug passen. Sein Zug ist damit sofort beendet. **Am Ende der Runde** darf er **alle** seine bereits ausgespielten Ortskarten wieder auf die Hand nehmen.
- Für die Ermittlung des Spielers, der die Bösewichtkarte aufnehmen muss (siehe nächster Absatz), zählt dann die oben liegende Ortskarte aus seiner vorherigen Runde.

Die Bösewichtkarten

- Waren reihum alle Spieler an der Reihe, wird zum Abschluss der Spielrunde festgestellt, welcher Spieler von den Schergen des Natternkopfes betroffen ist.
- Der Spieler mit der höchsten Zahl auf seiner zuletzt ausgespielten Ortskarte zieht die oberste Karte vom Stapel der Bösewichtkarten und legt sie **offen** vor sich aus. Die Zahl auf der Bösewichtkarte gibt an, wie stark der Spieler das Böse auf sich zieht.
- Hat der Spieler aus einer früheren Runde schon eine Bösewichtkarte vor sich liegen, legt er die neue so dazu, dass man alle Zahlen gut lesen kann. Das Böse sammelt sich also bei ihm an. Mehr passiert aber zunächst nicht.
- Zieht ein Spieler jedoch eine Karte „Der Natternkopf“, muss jetzt jeder Spieler die Zahlen auf seinen Bösewichtkarten addieren. Der Spieler mit der **höchsten Gesamtsumme** muss die **Hälfte seiner Erfahrungsplättchen und die Hälfte seines Proviantes** abgeben. Bei einer ungeraden Anzahl muss der Spieler den Verlust zu seinen Ungunsten aufrunden. Welche Erfahrungsplättchen der Spieler abgibt, darf er selbst entscheiden.
- Die gerade aufgedeckte Natternkopfkarte zählt für den Spieler, der sie zieht, zu seinen Bösewichtkarten dazu.
- Der Spieler, der vom Natternkopf betroffen ist, legt anschließend alle seine Bösewichtkarten auf einen Ablagestapel, der neben dem Nachziehstapel gebildet wird. Die anderen Spieler lassen ihre Bösewichtkarten vor sich liegen.
- Sollten mehrere Spieler die höchste Gesamtsumme haben, müssen alle diese Spieler den Verlust hinnehmen und legen danach ihre Karten ab.
- Wird kein Natternkopf gezogen, passiert nichts.
- Sollte der Stapel mit den Bösewichtkarten aufgebraucht sein, werden die Karten mit der I auf der Rückseite aus dem Ablagestapel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt. Die Bösewichtkarten mit II und III werden zusammengemischt und als neuer Bösewichtkartenstapel bereitgelegt.



Beispiel für eine Natternkopf-Begegnung:



Spieler Rot hat Basta (Wert 3) und den Pfeifer (Wert 3) vor sich liegen. Spieler Blau hat Mortola (Wert 4) und den Brandfuchs (Wert 4) vor sich ausgelegt. Und Spieler Gelb hatte Bekanntschaft mit dem Schlitzer (Wert 2) und dem Rußvogel (Wert 2) gemacht. Spieler Rot hatte in der Runde die Ortskarte mit der höchsten Bösewichtzahl gespielt und muss daher die oberste Bösewichtkarte ziehen. Es ist der Natternkopf (Wert 2). Somit hat er ebenso wie Spieler Blau einen Gesamtwert von 8. Rot und Blau müssen nun beide jeweils die Hälfte ihres Proviantes und die Hälfte ihrer Erfahrungsplättchen zum Vorrat zurücklegen. Immerhin dürfen sie ihre Bösewichtkarten jetzt auf den Ablagestapel legen. Spieler Gelb ist noch einmal davongekommen. Den Schlitzer und den Rußvogel muss er vor sich liegen lassen und muss damit rechnen, dass er beim nächsten Natternkopf dran ist. Wenn er schlau ist, wandelt er in der nächsten Runde Erfahrungsplättchen in Siegpunkte um. Dann fallen die Verluste nicht so hoch aus.



Neuer Startspieler

Der Spieler, der am Ende der Runde die Bösewichtkarte nehmen musste, bestimmt, ob er in der nächsten Runde **anfangen** oder **letzter Spieler** sein möchte. Das Startspielerzeichen erhält also entweder er selbst oder sein linker Nachbar.

Anschließend beginnt der Startspieler die neue Runde. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



Die Weißen Frauen

Sobald ein Spieler mit seinem Siegpunktstein das grüne Sonderfeld auf der Siegpunktleiste erreicht oder überquert, wird er von den Weißen Frauen gerufen.

Er nimmt die Figur „Weiße Frauen“ und schiebt sie sofort über seine eigene Spielfigur auf dem Plan. Von nun an zieht er immer mit diesen beiden Figuren zusammen.

Ab sofort erhält der Spieler, der sich in den Händen der Weißen Frauen befindet, in einer Burg oder an einem anderen Ort nicht mehr alle Belohnungen in der entsprechenden Zeile, sondern muss sich für eine der beiden Belohnungen entscheiden. Gibt es an dem Ort nur eine Belohnung, darf er diese nehmen.

Für die Feststellung, welche Zeile gilt, zählen die Weißen Frauen zusammen mit einer Spielfigur als **eine** Figur. Damit die zweite Zeile gilt, muss also noch eine andere Spielerfigur oder Staubfinger anwesend sein.

Überholt ein anderer Spieler auf der Leiste mit seinem Siegpunktstein den Spieler mit den Weißen Frauen, wechseln diese **sofort** zur Spielfigur dieses Spielers. Es reicht nicht aus, wenn der Spieler den anderen nur einholt.



Spielende



Sobald ein Spieler das letzte Sonderfeld (die zweite rote Burg) auf der Siegpunktleiste erreicht oder überquert, beginnt die Endphase des Spiels. Die laufende Runde wird zu Ende gespielt und danach gibt es noch eine vollständige Spielrunde als Schlussrunde.

Zieht ein Spieler dabei mit seinem Siegpunktstein über das Startfeld hinaus, zieht er seinen Stein auf der Leiste einfach weiter. Auch hierbei müssen wieder die Sonderfelder beachtet werden.

Nach der Schlussrunde decken alle Spieler ihre nicht eingesetzten Vorteilskarten auf und bewegen ihre Siegpunktsteine entsprechend viele Felder auf der Siegpunktleiste nach vorne.

Die Vorteilskarten Meggie, Mo und Resa bringen je 3 Punkte.

Alle anderen Vorteilskarten bringen jeweils 1 Punkt.

Jetzt dürfen die farbigen Sonderfelder auch dann betreten werden, wenn sich die Spielfiguren nicht an den farblich zugehörigen Orten befinden.

Der Spieler, der auf der Siegpunktleiste am weitesten vorne steht, hat das Spiel gewonnen. Stehen mehrere Siegpunktsteine auf demselben Feld, gewinnt der Spieler, der noch mehr Erfahrungsplättchen und Proviant besitzt. Gibt es auch hierbei einen Gleichstand, dann gibt es mehrere Gewinner.



Autor: Andreas Zimmermann

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Coverillustrationen: Cornelia Funke

Grafik und Illustrationen: Franz Vohwinkel

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Wir bedanken uns bei allen Testspielern und Regelleseern.

Der Autor dankt besonders seinem Dauertester Benjamin Fleck und Familie und natürlich seiner Frau Heike, die ihm den Rücken freihält. Außerdem dankt er den vielen Testern bei den Offenburger Spiele-Freunden, insbesondere Stefan Feld, Thomas Koslowski, Frieder Benzing und Denis Leonhardt.

Wir danken dem Cecilie Dressler Verlag für die Erlaubnis, das Titelbild des Buches „Tintenblut“ sowie Zitate aus dem Buch verwenden zu dürfen.

© 2009 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

www.kosmos.de

Art.-Nr: 690656

T. Nr. 2857418

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY



NEW LINE CINEMA

A Time Warner Company

© MMIX New Line Productions, Inc.

INKSPELL™ and all related characters

and elements are trademarks of and

© New Line Productions, Inc.

All Rights Reserved.

Noch mehr Spielspaß in der Tintenwelt:
Gemeinsam gegen Capricorn!

