



Tyros



Lockerer Handels- und Besiedlungsspiel für 3 - 4 Spieler ab 10 Jahren



Vom antiken Tyros aus, das sich im östlichen Mittelmeerraum im heutigen Libanon befand, erkunden die Spieler als phönizische Händler und Seefahrer mit ihren Schiffen die Mittelmeerküsten. Sie errichten Städte und erschließen von dort neue Handelsrouten. Zum Bauen und Fahren der Schiffe und zur Errichtung von Städten benötigen sie die notwendigen Handelsgüter. Wer diese am besten einsetzt und seine Städte geschickt platziert, wird sich als würdiger Nachfolger der Phönizier erweisen.

Spielziel

Es gewinnt, wer am Ende mit seinen Städten und Schiffen die meisten Punkte erreicht.

Spielmaterial

- 1 Spielplan  40 Städtemarker (je 10 in 4 Spielerfarben) 
- 32 Landschaftskärtchen  80 Imperiums-Chips (in 4 neutralen Farben) 
- 60 Handelskarten  1 Startspielerzeichen 
- 40 Schiffe (je 10 in 4 Spielerfarben) 

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die quadratischen Städtemarker, die runden Imperiums-Chips und das rechteckige Startspielerzeichen vorsichtig aus ihren beiden Stanzrahmen gelöst. Ebenso werden die Landschaftskärtchen aus dem dritten Rahmen gelöst. Von den 35 Kärtchen werden im Spiel nur 32 benötigt. Die drei Landschaftskärtchen mit grauem Balken werden mit den Rahmen entsorgt.

- Jeder Spieler erhält alle Schiffe und Städtemarker in einer Farbe und platziert zwei seiner Schiffe an der Küste des Feldes mit der Stadt Tyros, welches sich zwischen den Feldern 31 und 32 befindet.
- Anschließend werden vier neutrale Reiche gegründet, die während des Spiels unterschiedlich groß werden.



Die Gründung der vier Reiche im ersten Spiel

Um die Vorbereitung fürs erste Spiel abzukürzen und eine ausgeglichene Ausgangslage zu erhalten, legen Sie auf die aufgedruckten Zahlen folgender Felder Imperiums-Chips: 1 orange farbiger Chip auf Feld 7, 1 gelber auf Feld 13, 1 grüner auf Feld 23 und 1 violetter auf Feld 26. Suchen Sie anschließend die vier zugehörigen Landschaftskärtchen heraus und legen Sie diese in die Schachtel zurück, da sie im Spiel nicht mehr gebraucht werden.

Die variable Gründung der vier Reichen

Damit es in jedem Spiel eine andere Ausgangslage gibt, werden ab dem zweiten Spiel die Reiche so gegründet:

1. Die Landschaftskärtchen werden verdeckt gemischt und als Stapel bereitgelegt.
2. Das oberste Kärtchen wird aufgedeckt. Auf das Spielplanfeld, das dieselbe Zahl trägt, wird auf die Zahl in der Mitte ein orange farbiger Imperiums-Chip gelegt.
3. Ein zweites Kärtchen wird aufgedeckt und auf die Mitte des zugehörigen Feldes ein gelber Chip gelegt.
4. Diese Aktion wird noch zweimal durchgeführt und als drittes ein grüner und auf dem vierten Kärtchen ein violetter Chip gelegt.

5. Die vier aufgedeckten Landschaftskärtchen werden in die Schachtel zurückgelegt, sie werden nicht mehr benötigt.

Hinweis: Es dürfen keine zwei Reiche auf waagrecht oder senkrecht benachbarten Feldern beginnen. Wenn dies geschieht, muss ein anderes Kärtchen aufgedeckt werden. Das Kärtchen, das nicht passt, wird unter den Stapel geschoben.

- Wenn für alle vier Reiche ein Imperiums-Chip gelegt wurde, werden die übrigen Landschaftskärtchen gut gemischt und an jeden Spieler 4 Kärtchen verdeckt ausgeteilt. Die restlichen Kärtchen werden als Vorrat neben den Plan gelegt.
- Die Handelskarten werden gemischt und als Stapel bereitgelegt.
- Benötigt werden noch ein Stift und ein Blatt Papier zum Notieren der Siegpunkte.
- Wer zuletzt am Mittelmeer war, beginnt und erhält das Startspielerzeichen. Lässt sich das nicht ermitteln, beginnt der älteste Spieler.

Spielverlauf

Das Spiel besteht aus einer Anzahl von Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen, die nacheinander durchgeführt werden:

1. Handelskarten verteilen
2. Reiche erweitern
3. Kartenaktionen

1 Handelskarten verteilen



Es gibt jeweils 14 Handelskarten in den Farben der vier Reiche. Diese Farben haben nichts mit den vier Spielerfarben zu tun. (Sie zeigen Waren, mit denen die Phönizier

Handel treiben: Kupfer, Öl, Zedernholz und Purpurstoff.) Außerdem gibt es 4 Karten mit grauem Rahmen, die alle vier Waren zeigen und als Joker für jede Farbe genutzt werden dürfen.

Alle Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt bei 3 Spielern 12 Karten, bei 4 Spielern 10 Karten.

2 Reiche erweitern

Reiche werden erweitert, indem neue Landschaftskärtchen an bereits liegende Kärtchen angelegt werden.

- Angefangen beim Startspieler muss reihum jeder Spieler ein Reich erweitern. Dazu muss er eines seiner Landschaftskärtchen ausspielen (und dann in die Schachtel zurücklegen), das zu einem Spielplanfeld gehört, neben dem sich bereits ein Imperiums-Chip befindet. Dieses Feld wird mit einem Chip in der Farbe des benachbarten Reiches markiert. Das Reich wird also größer.
- Gibt es mehrere benachbarte Reiche, darf der Spieler eins davon auswählen.
- Nachdem ein Spieler mit Legen an der Reihe war, zieht er ein Landschaftskärtchen nach, so lange es im Vorrat noch welche gibt.
- Kann ein Spieler keins seiner Landschaftskärtchen spielen, da keins von ihnen an bereits liegende Kärtchen anschließt, muss er passen. Dazu zeigt er alle seine Landschaftskärtchen vor, legt eins unter den Stapel und zieht ein neues Kärtchen, das er nun aber nicht legen darf.
- Wird das Kärtchen 31 oder 32 gespielt, d. h. das Feld ober- oder unterhalb von Tyros markiert, so wird sofort auf das Tyros-Feld ein Imperiums-Chip in derselben Farbe gelegt.

Hinweis: Dies kann auch schon bei der variablen Gründung der vier Reiche zu Spielbeginn geschehen.

Wenn alle Spieler an der Reihe waren, gibt es eine zweite Legerunde.

Achtung: Im Spiel zu viert gibt es nur in der ersten Runde eine zweite Legerunde, in späteren Runden legt jeder Spieler nur ein Landschaftskärtchen. Hingegen gibt es im Spiel zu dritt immer zwei Legerunden.

Ist der Stapel der Landschaftskärtchen aufgebraucht, spielen die Spieler nur noch mit ihren verbliebenen Kärtchen weiter.

3 Kartenaktionen

In dieser Phase findet das eigentliche Spielgeschehen statt. Angefangen beim Startspieler macht jeder Spieler in seinem Zug *eine* der folgenden Aktionen. Dies geht so lange, bis *alle* Spieler nacheinander gepasst haben. Zur Ausführung der Aktionen braucht man die Handelskarten.

Die Aktionen:

A Ein Schiff bewegen

- Ein Schiff darf nur zu einem Spielplanfeld bewegt werden, das bereits zu einem Reich gehört, also mit einem Imperiums-Chip markiert ist.
- Dazu muss der Spieler eine Anzahl Handelskarten abgeben. Sie müssen die Farbe des Reiches haben, zu dem das Schiff zieht. Der Spieler muss genau so viele Karten abgeben, wie sein Schiff Felder weit zieht. Gezogen wird jeweils von einem Feld zu einem waagrecht oder senkrecht benachbarten Feld. Beide Felder müssen durch das Meer direkt miteinander verbunden sein (siehe „Beispiele für die erlaubte Schiffsbewegung“).
- Die Bewegung darf nicht auf einem Feld ohne Imperiums-Chip enden. Es darf nicht über das offene Meer, d. h. über das Feld mit der Seeschlange gezogen werden.
- Beendet ein Spieler seine Bewegung in einem Feld, in dem sich die Stadt eines anderen Spielers befindet, muss er dem Besitzer dieser Stadt eine beliebige Handelskarte geben.
- Während der Fahrt darf ein Schiff durch ein Feld ziehen, in dem sich bereits 1 oder 2 Schiffe aufhalten.
- Am Ende der Schiffsbewegung dürfen sich in einem Feld jedoch höchstens 2 Schiffe befinden. Diese können zwei verschiedenen Spielern gehören.

Ausnahme: Solange es in Tyros noch keinen Städtemarker gibt, darf in Tyros jeder Spieler zwei Schiffe haben.

Beispiele für die erlaubte Schiffsbewegung:

1. Von Tyros aus kann man das Feld 23 erreichen, indem man so fährt: 32 – 28 – 24 – 23. Eine andere erlaubte Route wäre: 31 – 27 – 22 – 23.
2. Will man von Feld 31 nach 29 fahren, ist eine mögliche Route: 31 – 30 – 26 – 25 – 29.
3. Von 22 nach 8 ist der kürzeste Weg: 22 – 17 – 12 – 8.
4. Die kürzeste Verbindung von 22 nach 15 ist: 22 – 17 – 16 – 15.
5. Italien ist ein Sonderfall. Will man um den Stiefel herum fahren, muss man dasselbe Feld zweimal befahren. Die Route von 15 nach 10 lautet: 15 – 16 – 17 – 16 – 11 – 10. Es wäre aber auch 15 – 16 – 17 – 12 – 11 – 10 möglich.

Nicht erlaubt sind z. B. folgende Routen, da es hierbei keine direkten Meerverbindungen gibt:

1. Von 31 nach 29: 31 – 30 – 29
2. Von 26 nach 16: 26 – 21 – 16
3. Von 15 direkt nach 10

B Eine Stadt bauen

- Um eine Stadt zu bauen, muss der Spieler die alleinige Kontrolle über das Feld haben. D. h. er muss ein oder zwei Schiffe dort stationiert haben und es darf sich kein Schiff eines anderen Spielers dort befinden.
- Dann legt der Spieler 5 Handelskarten in der Farbe des zugehörigen Reiches ab. Hat er dort zwei Schiffe, muss er nur 4 Handelskarten abgeben.
- Der Städtemarker der neu gebauten Stadt wird auf den braunen Kreis gelegt.
- Nach dem Stadtbau legt der Spieler *ein* Schiff, das sich dort befindet, zu seinem Vorrat zurück. Auch wenn er zuvor zwei Schiffe dort stehen hatte, muss er nur eins vom Feld nehmen.
- In jedem Feld darf nur eine Stadt gebaut werden.



C Ein Schiff bauen

- Zu Beginn des Spiels darf in Tyros jeder Spieler Schiffe bauen – so lange, bis ein Spieler dort eine Stadt errichtet. Dann darf nur noch dieser Spieler in Tyros Schiffe bauen.
- Ein Spieler darf ein Schiff in einem Feld mit einer eigenen Stadt bauen oder in Tyros (wenn dort noch kein anderer Spieler eine Stadt gebaut hat.)
- Um ein Schiff zu bauen, muss der Spieler *eine* Handelskarte in der Farbe des Reiches abgeben, zu dem das Feld gehört.
- Befindet sich in dem Feld bereits ein Schiff (eigenes oder fremdes), muss der Spieler *zwei* Handelskarten abgeben. Davon muss mindestens eine die Farbe des Reiches haben.
- Baut ein Spieler ein Schiff in Tyros, so lange noch kein Spieler dort eine Stadt errichtet hat, muss er so viele Karten abgeben, wie sich Schiffe in dem Feld befinden (einschließlich seines neu gebauten Schiffes). Dazu darf er beliebige Karten abgeben. *Stehen dort z. B. 3 Schiffe, muss er 4 beliebige Karten abgeben.*
- Das neu gebaute Schiff wird an die Küste der Stadt gestellt, neben den Städtemarken. Dies ist vor allem wichtig bei Feld 16, das zu Italien gehört. Dort werden Schiffe immer an der westlichen Küste des italienischen „Stiefels“ gebaut.



D Handel mit der Bank

Mit der Bank kann auf zwei Arten gehandelt werden:

1. Der Spieler kann bis zu drei beliebige Handelskarten ablegen und dieselbe Anzahl neuer Handelskarten vom verdeckten Nachziehstapel nehmen – so lange es dort noch Karten gibt. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel *nicht* gemischt.

oder

2. Der Spieler kann drei beliebige Handelskarten auf den Ablagestapel legen und sich dafür von den Karten des Ablagestapels *eine* Handelskarte seiner Wahl aussuchen.

E Handel mit einem Mitspieler

Ein Spieler kann andere Spieler fragen, ob sie mit ihm Handelskarten tauschen möchten. Fragen darf er alle Spieler, tauschen darf er jedoch nur mit einem. Hat er einen Tauschpartner gefunden, dürfen die beiden Spieler beliebig viele Handelskarten tauschen. Das kann auch eine unterschiedliche Anzahl sein. Landschaftskärtchen dürfen nicht getauscht werden. Kommt kein Tausch zustande, darf der Spieler eine der anderen Aktionen A – D durchführen.

Hinweis: Auch die Aktionen D oder E zählen als *eine* Aktion. Nach einem erfolgreichen Handel ist daher der Zug beendet und der nächste Spieler an der Reihe.

Passen

Ein Spieler darf in seinem Zug auf seine Aktion verzichten und passen. Er darf, wenn er erneut an die Reihe kommt, wieder eine Aktion durchführen oder erneut passen.

Ende einer Runde

- Wenn alle Spieler nacheinander gepasst haben, endet eine Runde.
- Von seinen Handelskarten darf jeder Spieler höchstens 3 Karten übrig behalten. Den Rest muss er ablegen.
- Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler erhält das Startspielerzeichen und beginnt die neue Runde wieder mit dem Verteilen der Handelskarten (10 Karten bei 4 Spielern, 12 Karten bei 3 Spielern).

Hinweis: Da die Spieler Karten behalten dürfen, kommt es vor, dass sie die neue Runde mit unterschiedlich vielen Karten beginnen.

Spielende und Wertung

- Das Spiel endet nach der Runde, in der ein oder mehrere Spieler ihr letztes Landschaftskärtchen ausgespielt haben. Die Runde wird ganz normal zu Ende gespielt, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben.
Hinweis: Es kommt vor, dass nicht alle Landschaftskärtchen gespielt und somit nicht alle Spielplanfelder mit einem Imperiums-Chip markiert werden.
- Die Spieler erhalten nun Siegpunkte für die Felder, die sie mit ihren Städten oder Schiffen kontrollieren. Um über ein Feld die *Stadtkontrolle* auszuüben, muss man dort eine Stadt gebaut haben. Die *Schiffskontrolle* hat man, wenn sich in einem Feld keine Stadt und nur ein oder zwei Schiffe *eines* Spielers befinden.
- Je größer ein Reich ist, d. h. je mehr Felder es hat, desto mehr Punkte bringt es.
- Diese Punkte notiert man auf einem Blatt Papier.

	Stadtkontrolle	Schiffskontrolle
Größtes Reich	12	6
Zweitgrößtes Reich	10	5
Drittgrößtes Reich	9	4
Kleinstes Reich	8	3

Sind Reiche gleich groß, so gilt die Rangfolge:



Zusätzlich gibt es noch folgende Bonus-Siegpunkte:

1. Der erste Spieler, der in jedem der vier Reiche mindestens eine Stadt errichtet, erhält sofort 7 Siegpunkte.
2. Für jedes Reich wird am Ende einzeln geprüft, ob dort ein Spieler alleine die meisten Städte hat. Diese Spieler erhalten dann jeweils zusätzliche 7 Siegpunkte.

Zur Ermittlung der Punkte geht am besten folgendermaßen vor:

1. Zuerst werden aus allen Feldern, die zwei Schiffe verschiedener Spieler enthalten, diese Schiffe entfernt.
2. Dann werden in Feldern mit Städten dort befindliche Schiffe entfernt.
3. Nun wird festgestellt, welche Spieler Bonuspunkte für die meisten Städte erhalten.
4. Zum Schluss werden nacheinander für jedes Reich pro Spieler die Siegpunkte für die Stadt- und Schiffskontrollen ermittelt, angefangen beim kleinsten Reich bis zum größten. Danach werden die Städte und Schiffe jeweils gleich entfernt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer von den Beteiligten im größten Reich die meisten Punkte erzielt hat.

Der Autor:

Der Engländer Martin Wallace lebt in Manchester und bevorzugt komplexe, anspruchsvolle Spiele. Er selbst hat bereits eine ganze Reihe von Spielen entwickelt und im eigenen Kleinverlag publiziert. Nach „Der weiße Lotus“ und „Vollampf“ ist ihm mit „Tyros“, seinem dritten Spiel im Kosmos Verlag, gelungen, die Geschichte einer vergangenen Kultur mit einfachen Mitteln nachzuerleben.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Bernd Wagenfeld

Gestaltung: Pohl & Rick

Schiffsdesign: Andreas Klover

Foto: Dirk Hoffmann

© 2002 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Telefon: + 49(0)711-2191-0

Fax: + 49(0)711-2191-422

Web: www.kosmos.de

e-mail: info@kosmos.de

Art.-Nr: 689919

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

KURZREGEL



Ablauf einer Spielrunde

1. **Handelskarten verteilen**
Bei 3 Spielern 12 Karten, bei 4 Spielern 10 Karten
2. **Reiche erweitern**
Landschaftskärtchen spielen und Imperiums-Chip legen
(bei 3 Spielern zweimal)
3. **Kartenaktionen**
 - A I Schiff bewegen,**
Zu Feld mit Imperiums-Chip ziehen;
Kosten: pro Feld, das gezogen wird 1 Handelskarte in der Farbe des Ziel-Reiches
 - B I Stadt bauen**
Voraussetzung: alleinige Schiffskontrolle;
Kosten: in der Farbe des Reiches 5 Handelskarten, bei 2 Schiffen nur 4 Handelskarten. Anschließend 1 Schiff entfernen.
 - C I Schiff bauen**
In Feld mit eigener Stadt oder in Tyros,
Kosten: in der Farbe des Reiches 1 Handelskarte plus 1 Karte je vorhandenem Schiff.
 - D Handel mit der Bank**
1:1, max. 3 Karten vom Nachziehstapel ziehen
oder
3:1, nach Wahl vom Ablagestapel
 - E Handel mit einem Mitspieler**
Alle fragen, aber nur mit 1 Spieler beliebiges Tauschen erlaubt.

Passen

Wiedereinstieg später möglich

Ende einer Runde

Wenn alle Spieler nacheinander gepasst haben, 3 Handelskarten behalten erlaubt, Startspielerzeichen weitergeben.

Spielende

Nach der Runde, in der ein Spieler sein letztes Landschaftskärtchen spielt.

Siegpunkte

	Stadtkontrolle	Schiffskontrolle
Größtes Reich	12	6
Zweitgrößtes Reich	10	5
Drittgrößtes Reich	9	4
Kleinstes Reich	8	3

Bei Gleichstand gilt Rangfolge:



Bonus für ersten Spieler mit mindestens einer Stadt in jedem der vier Reiche: 7 Punkte

Bonus für meiste Städte pro Reich: je 7 Punkte

