

Dennis Rappel
und
Alexander Pfister

Tybor der Baumeister



Ein Kartenspiel für 2-4 (8) Spieler
in der Welt von Oh My Goods!
Spieldauer: ca. 30 Minuten

Spielidee

In diesem Spiel heuert ihr Arbeiter und Bürger an, um Gebäude zu bauen. Dazu wählt ihr in vier Durchgängen aus fünf Karten eine aus, spielt sie auf eine von drei möglichen Arten und reicht den Rest eurer Handkarten weiter. Ein Durchgang endet, sobald alle Karten gespielt sind. Am Ende gewinnt, wessen Auslage die meisten Punkte wert ist. Nebenbei wird euch die Vorgeschichte zu „Oh My Goods! Longsdale in Aufruhr“ erzählt.

Spielmaterial

- 40 Gebäude (doppelseitig; je 10 in vier Farben)
- 59 Personen
- 4 Szenarien (+4 auf englisch)
- 8 Kapitel
- 4 Übersichten/Geheimaufträge
- 1 Startspielerkarte

Spielvorbereitung

1. Nehmt euch eine zufällige **Übersichtskarte** und schaut euch den **Geheimauftrag** auf der Rückseite an.
2. Wählt zufällig eines der vier **Szenarien** und legt die Karte so aus, dass die Seite für **Durchgang I** oben liegt.
3. Möchtet ihr die zugrundeliegende Geschichte durchspielen, fangt mit **Kapitel I** an. Andernfalls könnt ihr mit einem beliebigen Kapitel starten.
4. Deckt mit der Kapitelkarte den unteren Teil der Szenariokarte ab, der für Durchgang II bestimmt ist. Lest dann die Texte beider Karten laut vor.
5. Mischt die **Gebäude-** und **Personenkarten** getrennt voneinander. Legt die Gebäude beliebig und die Personen verdeckt aus.
6. Lost aus, wer die **Startspielerkarte** erhält.

Spielablauf

Es werden vier Durchgänge gespielt. In welchem Durchgang ihr euch gerade befindet, zeigt ihr euch mit der Szenariokarte an, indem ihr sie entsprechend dreht. Die Vorderseite zeigt Durchgänge I und II, die Rückseite III und IV an. Nutzt die Kapitelkarte, um den unteren Teil der Szenariokarte abzudecken.

Jeder Durchgang durchläuft die folgenden drei Schritte:

1. Karten verteilen
2. Karten wählen und nutzen
3. Ende des Durchgangs

1. Karten verteilen

Zuerst erhaltet ihr jeweils **5 Personenkarten** vom Nachziehstapel auf die Hand.

Ausnahme: Im Szenario „Stadtflucht“ erhaltet ihr in **ungeraden** Durchgängen 7 Personenkarten auf die Hand.



Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden die Personenkarten im Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

Sonderfall: Sehr selten kann es vorkommen, dass der Nachziehstapel nach Mischen des Ablagestapels nicht mehr genügend Karten enthält. In diesem Fall werden nur so viele Personenkarten verteilt, bis jeder gleich viele Handkarten hat (z. B. 4 Karten pro Spieler).

Zieht dann **von unten** aus dem Stapel **2 Gebäude plus doppelt so viele Gebäude, wie Spieler teilnehmen**. Sortiert sie nach Farben und legt sie mit der „kleinen“ Seite  nach oben für alle gut sichtbar aus. (Bei 2 Spielern sind das 6 Gebäude, bei 3 Spielern 8 Gebäude und bei 4 Spielern 10 Gebäude.)

Bei 2 oder 3 Spielern: Sind nicht alle vier Gebäudefarben in der Auslage vertreten, durchsucht den Stapel von oben nach der oder den fehlenden Farben und legt diese Karten zusätzlich in die Auslage. Mischt dann den Stapel neu.

Ammerkung: Die Farbe eines Gebäudes erkennt ihr am Rand und am Textfeld der Karte.

2. Karten wählen und nutzen

Dieser zweite Schritt wird nun so oft durchlaufen, bis alle Handkarten gespielt sind (*also normalerweise fünfmal*). Er besteht aus drei Zwischenschritten:

- Gleichzeitig eine Karte wählen
- Reihum die gewählte Karte nutzen
- Die übrigen Handkarten weitergeben

a. Gleichzeitig eine Karte wählen

Wählt aus euren Handkarten gleichzeitig eine Karte aus und legt sie verdeckt unter eurer Übersichtskarte ab. Die übrigen Handkarten kommen zunächst beiseite.

b. Reihum die gewählte Karte nutzen

Anschließend werden die gewählten Karten in Spielreihenfolge genutzt. Wer die Startspielerkarte besitzt, fängt an. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Ausnahme: Im Szenario „Stadtflucht“ wird in **geraden** Durchgängen gegen



den Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, deckt seine gewählte Karte auf und nutzt sie auf eine von drei verschiedenen Weisen:

Als Bürger ...

Legt die Karte **oberhalb** eurer Übersichtskarte ab. Mehrere Karten solltet ihr dort überlappen, so dass nur die linke Spalte zu sehen ist. Diese zeigt neben bis zu vier **Farbsymbolen**, die euch Vorteile beim Bauen bringen, eines von sechs **Symbolen**, für die es bei Spielende Punkte gibt.

Als Arbeiter ...

Legt die Karte **rechts** von eurer Übersichtskarte ab. Mehrere Karten solltet ihr dort überlappen, so dass nur die linke Spalte zu sehen ist. Bei den Arbeitern ist lediglich die **Arbeitskraft**  relevant, mit der ihr Gebäude baut.

Als Baumeister ...

Werft die gewählte Karte ab (*auf einen Ablagestapel*). Ihre Werte und Symbole sind für das Folgende irrelevant. Nehmt euch anschließend ein beliebiges Gebäude der Auslage und legt es **links** von eurer Übersichtskarte ab. Wie viel das Gebäude **kostet**, hängt davon ab

- in welchem Durchgang ihr euch befindet, 
- ob ihr das Gebäude **klein** oder **groß** bauen wollt  / 
- sowie von den Bürgern in eurer Auslage.    

3/7   /  Die **zwei Zahlen** neben der Nummer des Durchgangs auf der **Szenario-karte** geben an, wie viel **Arbeitskraft** ein **kleines** bzw. **großes Gebäude** in diesem Durchgang kostet. Ein großes Gebäude ist am Ende **3 Punkte** mehr wert als das entsprechende kleine Gebäude. Wer ein Gebäude in groß baut, dreht die Gebäudekarte auf die Rückseite (*mit dem Symbol* ).

Beispiel: Im ersten Durchgang kosten Gebäude 3 Arbeitskraft, wenn ihr sie in klein baut. In groß kosten sie 7 Arbeitskraft. Diese Werte steigen von Durchgang zu Durchgang um je 1.



Eure **Bürger** unterstützen euch beim Bau bestimmter Gebäudefarben. Am linken Rand der Personenkarten ist abgebildet, welche Farben ein Bürger vergünstigt. Die Baukosten des gewählten Gebäudes reduzieren sich **pro entsprechendem Farbsymbol** auf euren Bürgern um 1 Arbeitskraft. *(Die Kosten können auf 0, aber nicht tiefer fallen. Farbsymbole auf euren Arbeitern zählen nicht.)*



Werft nun aus eurer Ablage einen oder mehrere **Arbeiter** ab, die zusammen mindestens der benötigten **Arbeitskraft** entsprechen. *(Es gibt kein „Wechselgeld“. Eure Bürger dürft ihr nicht als Arbeitskraft abwerfen.)* Sind die Baukosten dank passender Farbsymbole auf euren Bürgern auf 0 gefallen, braucht ihr keine Arbeiter abzuwerfen.



Immer wenn ihr ein Gebäude mit dieser Darstellung baut, zieht ihr, nachdem ihr das Gebäude bezahlt habt, **2 Personenkarten** vom Nachziehstapel, legt eine davon **als Arbeiter** in eure Auslage und werft die andere ab.

c. Die übrigen Handkarten weitergeben

Reicht nun die beiseitegelegten Karten **einschließlich der Startspielerkarte** in Spielreihenfolge weiter. Wiederholt die Schritte a-c, bis alle Karten gespielt sind. Dazu gehört auch, dass ihr die Startspielerkarte weiterreicht, nachdem die letzte Karte gespielt wurde.

3. Ende des Durchgangs

Nun wird geprüft, ob die aktuelle Szenario- bzw. Kapitelkarte Vorgaben für das Ende eines Durchgangs macht (Symbol: ). Die Szenariokarte wird im Zweifel vor der Kapitelkarte ausgewertet. Die Auswertung erfolgt in Spielreihenfolge. Folgende Dinge können am Ende eines Durchgangs gewertet werden:



Habt ihr die meisten  in eurer Auslage (auf Kapitäninnen bzw. den Gebäuden „Promenade“ und „Seeschiffe“), könnt ihr eine Kapitänin oder ein Gebäude mit  abwerfen, um **3 Personen-**

karten zu ziehen, zwei davon **als Arbeiter** in eure Auslage zu legen und die dritte abzuwerfen. Bei Gleichstand dürfen alle Beteiligten diese Option nutzen.



Habt ihr mindestens so viele **unterschiedliche** (\neq) Bürger in eurer Auslage wie angegeben, zieht ihr **2 Personenkarten**, legt

eine davon **als Arbeiter** in eure Auslage und werft die andere ab.



Habt ihr mindestens so viele Gebäude in eurer Auslage wie angegeben, zieht ihr **2 Personen-karten**, legt eine davon **als**

Bürger in eure Auslage und werft die andere ab.



Alle Spieler müssen einen Bürger oder Arbeiter ihrer Wahl **abwerfen**. Wer weder Arbeiter noch Bürger hat, bleibt verschont.

Am Ende kommen alle **nicht gebauten Gebäude** der Auslage aus dem Spiel und die Szenariokarte wird auf den nächsten Durchgang gedreht. Das Spiel endet nach dem vierten Durchgang.

Spielende

Nach dem vierten Durchgang werden eure Auslagen gewertet. Beachtet, dass ihr bei der Wertung keine Karten abgeben müsst. Eine Karte kann in mehreren Kategorien punkten.

Punkte für Gebäude

Jedes Gebäude in eurer Auslage ist so viele Punkte wert, wie die Zahl vor dem  angibt.

Beispiel: Dieses Gebäude ist 6 Punkte wert.



Manche Gebäude bringen zusätzliche Punkte:

MAX



Hat **kein anderer** Spieler mehr Gebäude in der angegebenen Farbe als ihr, bekommt ihr einmalig 3 Punkte (*also auch, wenn ein anderer Spieler gleich viele hat*).



Für **jedes Set** aus vier verschiedenfarbigen Gebäuden in eurer Auslage bekommt ihr zusätzlich 3 Punkte. (*Das Gebäude selbst zählt mit, Farbsymbole auf Bürgern nicht.*)



Für **jedes zweite** Gebäude der angegebenen Farbe in eurer Auslage bekommt ihr zusätzlich 2 Punkte. (*Farbsymbole auf Bürgern zählen nicht.*)

Punkte für Symbole

Acht Gebäude sowie sämtliche Bürger haben links oben eines von sechs Symbolen. Wertet eure Symbole wie folgt (*bzw. wie auf den Karten angegeben*):



Für **jedes dritte**  in eurer Auslage (*auf Bäuerinnen bzw. den Gebäuden „Bauernhaus“ und „Speicher“*) bekommt ihr 5 Punkte.



Für **jeden vierten**  in eurer Auslage (*auf Händlern bzw. den Gebäuden „Markt“ und „Marktplatz“*) bekommt ihr so viele Punkte, wie ihr Bürger habt (*einschließlich der Händler selbst*).



Habt ihr die **meisten Handwerker** in eurer Auslage, bekommt ihr einmalig 6 Punkte. Für die zweitmeisten gibt es 2 Punkte. Bei Gleichstand bekommen alle Beteiligten die vollen Punkte. Gibt es mehrere Erste, entfällt der zweite Platz.



Für die **Gesamtzahl** der  in eurer Auslage (auf Kapitäninnen bzw. den Gebäuden „Promenade“ und „Seeschenke“) bekommt ihr so viele Punkte, wie in der Tabelle angegeben. Bei mehr als 5 , zählt jedes davon 3 Punkte.



Lediglich der erste Priester in eurer Auslage bringt 5 Punkte. Alle weiteren Priester bringen keine Punkte.



Für **jedes vierte**  in eurer Auslage (auf Soldaten bzw. den Gebäuden „Grenze“ und „Zaun“) bekommt ihr 8 Punkte.

Punkte für Szenario- und Kapitelziele

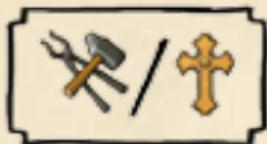
Das Szenario „Größe zählt“ sowie alle Kapitel bis auf Kapitel VII („Bau des Hafens“) bringen euch am Ende zusätzliche Punkte, wenn ihr die Voraussetzungen erfüllt.



Habt ihr in eurer Auslage **mindestens so viele Gebäude wie Bürger**, bekommt ihr einmalig 5 Punkte. (Die acht Gebäude, die ein Symbol aufweisen, zählen nicht als Bürger.)



Könnt ihr **mindestens 4 gleiche Farbsymbole** auf den Bürgern in eurer Auslage vorweisen, bekommt ihr einmalig 5 Punkte.



Habt ihr von den abgebildeten Symbolen zusammen **mindestens 3** in eurer Auslage (*auf Bürgern und Gebäuden*), bekommt ihr einmalig 5 Punkte.

10 

Habt ihr Arbeiter im Gesamtwert von **mindestens 10**  in eurer Auslage, bekommt ihr einmalig 10 Punkte. (*Arbeitskraft auf Bürgern zählt nicht.*)

2 

Habt ihr **mindestens 2**  in eurer Auslage (*auf Soldaten bzw. den Gebäuden „Grenze“ und „Zaun“*), bekommt ihr einmalig 5 Punkte.

5 

Habt ihr **mindestens 5 Bürger** in eurer Auslage (*egal welcher Art*), bekommt ihr einmalig 5 Punkte.

4  = 2 

Für **jedes vierte große Gebäude** in eurer Auslage bekommt ihr zusätzlich 2 Punkte. (*Kleine Gebäude werden hierbei nicht berücksichtigt.*)

Punkte für den Geheimauftrag

Deckt schließlich euren Geheimauftrag auf. Für **jedes Set aus drei Gebäuden** der angegebenen Farben in eurer Auslage bekommt ihr 5 Punkte.

Gewinner des Spiels

Es gewinnt, wer in Summe die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer noch mehr **Arbeitskraft**  übrig hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Das Spiel mit 5-8 Spielern

Mit zwei Exemplaren von „Tybor der Baumeister“ könnt ihr mit bis zu 8 Spielern spielen. Mischt dazu die **Gebäude- bzw. Personenkarten** beider Exemplare zusammen. Denkt daran, zu Beginn jedes Durchgangs die richtige Zahl von Gebäuden auszulegen (*12/14/16/18 bei 5/6/7/8 Spielern*). Am Spielverlauf ändert sich nur **zu fünft** etwas: Nachdem alle Karten gespielt wurden, wird die Startspielerkarte **um insgesamt zwei Positionen** weitergereicht (*statt um eine, wie sonst in Schritt 2c üblich*). Bei allen anderen Spielerzahlen ändert sich nichts.



Österreichisches Spiele Museum e.V.
ZVR-Zahl 004817012
Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan
Raasdorferstrasse 28
A-2285 Leopoldsdorf