

THURN und TAXIS

Der Kurier der Fürstin

Mit der Erweiterung „Der Kurier der Fürstin“ erhält Thurn und Taxis eine weitere Dimension: die Adelsbriefe. Da der Adel in damaliger Zeit so manches Wörtchen mitzureden hatte, können die Spieler Adelsbriefe einsetzen, um sich die Unterstützung weiterer Amtspersonen zu sichern. Der Kurier trägt das Wort der Fürstin in die Lande, wodurch die Adelsbriefe besonderes Gewicht erhalten.

Spielmaterial

- 28 Adelsbriefe
- 1 Stanzfigur „Kurier der Fürstin“



Regeln

Die Regeln von Thurn und Taxis bleiben unverändert, bis auf folgende Punkte:

Spielvorbereitung

Vor Beginn des Spiels wird auf jede Stadt auf dem Spielplan je ein Adelsbrief gelegt. Nach der Bestimmung des Startspielers erhält der zweite Spieler einen Adelsbrief, der dritte Spieler zwei Adelsbriefe und der vierte Spieler drei Adelsbriefe. Nehmen weniger als vier Spieler teil, werden die übrig bleibenden Adelsbriefe aus dem Spiel genommen.

Die Figur „Kurier der Fürstin“ wird neben dem Spielplan bereitgestellt.

Die Adelsbriefe

Immer wenn ein Spieler ein Haus in einer Stadt einsetzt, in der es bisher noch kein Haus gibt, erhält er den dort liegenden Adelsbrief und legt ihn vor sich ab. Jede Stadt vergibt auf diese Weise nur einen Adelsbrief. Andere Spieler, die später ein Haus in dieser Stadt einsetzen, erhalten dort keinen Adelsbrief. Durch die Adelsbriefe ist es möglich, die Unterstützung durch weitere Amtspersonen, zusätzlich zu der üblichen Hilfe einer Amtsperson, in einem Spielzug zu erhalten.

- Die Unterstützung durch eine Amtsperson ist – wie im Grundspiel – frei.
- Ein Spieler kann Adelsbriefe einsetzen, um zusätzliche Unterstützung von einer, zwei oder allen drei übrigen Amtspersonen zu erhalten.
- Jede der vier Amtspersonen kann dabei nur einmal pro Spielerzug genutzt werden.
- Für jede zusätzliche Amtsperson, die ein Spieler in seinem Zug nutzen möchte, muss er zwei seiner Adelsbriefe einsetzen.
- Die dafür benötigten Adelsbriefe muss der Spieler bereits zu Beginn seines Zuges besitzen.
- Eingesetzte Adelsbriefe werden aus dem Spiel genommen.
- Der Amtmann kann nun auch eingesetzt werden, nachdem der Spieler eine oder zwei Karten gezogen hat.
- Adelsbriefe, die nicht eingesetzt wurden, sind am Ende des Spiels wertlos.

Beispiel: Uwe hat bereits Freiburg und Sigmaringen vor sich ausliegen, auf der Hand hat er die Karte Salzburg. Er besitzt vier Adelsbriefe. Aus der offenen Auslage nimmt er sich Kempten. Vom verdeckten Stapel wird Ulm nachgelegt. Da er noch gerne Innsbruck hätte – um eine Strecke bis Salzburg bauen zu können –, nutzt er die Hilfe des Amtmanns (freie Unterstützung) und tauscht die offene Auslage aus. Tatsächlich wird Innsbruck nachgelegt. Uwe kann nun zwei Adelsbriefe einsetzen, um durch die Hilfe des Postmeisters (1. zusätzliche Unterstützung) Innsbruck als zweite Karte auf die Hand zu nehmen. Wenn er jetzt noch mittels des Postillons (2. zusätzliche Unterstützung) zwei Karten auslegen möchte, müsste er wiederum zwei Adelsbriefe bezahlen.

Der „Kurier der Fürstin“

Immer wenn ein Spieler eine Strecke abschließt, für die er keine neue Kutsche erhält (weil die Strecke nicht lang genug ist), oder er freiwillig auf eine neue Kutsche verzichtet, nimmt er den „Kurier der Fürstin“ zu sich. Die Figur bleibt so lange bei diesem Spieler, bis ein anderer Spieler den „Kurier der Fürstin“ auf die gleiche Weise zu sich nimmt. Der Spieler, der den „Kurier der Fürstin“ zu Beginn seines Zuges besitzt, braucht jeweils nur einen statt zwei Adelsbriefe für die Hilfe weiterer Amtsperson(en) einzusetzen. Der Spieler, der den „Kurier der Fürstin“ am Ende des Spiels besitzt, erhält einen zusätzlichen Siegpunkt bei der Wertung.