

THURN und TAXIS

von Karen und
Andreas Seyfarth

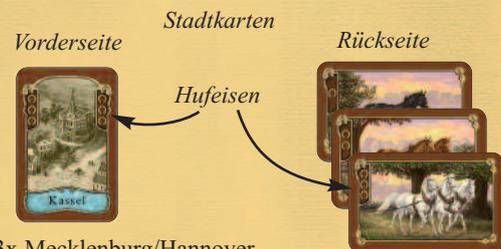
für 2 bis 4 Spieler
ab 10 Jahren

Glanz
und Gloria

*Die Spieler wenden sich nun nördlichen Gefilden zu, um auch hier ein ausgedehntes Postnetz zu schaffen.
Sie liefern Briefe von Holland bis Sachsen und zwischen Preußen und den Freien Reichstädten aus.
Eifrige Postillione spannen weitere Pferde vor ihre Kutsche, um die großen Entfernungen sicher zu bewältigen und
dem zweigeteilten Preußen zu neuem Glanz und Gloria zu verhelfen.*

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Kutschenkarten
- 69 Stadtkarten (23 Städte, je 3x)
Die Rückseite der Stadtkarten zeigt 1, 2 oder 3 Pferde. Die Anzahl der Pferde ist für eine einfachere Übersicht zusätzlich durch Hufeisen auf der Vorder- und Rückseite dargestellt.
- 39 Bonusplättchen (5x 8er-Strecke, 4x 7er-Strecke, 3x 6er-Strecke, 2x 5er-Strecke, 4x Alle Länder, 4x Freie Reichsstadt, 4x Preußen, 3x Mecklenburg/Hannover, 3x Holland/Belgien, 3x Thüringen/Sachsen, 3x Hessen/Baiern, 1x Spielende)
- 1 Reiterfigur
- 1 Spielregel



Die Regeln des Grundspiels bleiben bis auf die folgenden Änderungen erhalten.

Spielvorbereitung

- Die Spieler erhalten die Holzhäuser ihrer Farbe aus dem Grundspiel.
- Statt der Stammhauskarte erhält jeder Spieler die Kutschenkarte in seiner Farbe und legt diese vor sich aus.
- Die Kutschenkarten aus dem Grundspiel und die Amtsperson „Wagner“ werden in dieser Version nicht verwendet.
- Die runden Bonusplättchen für die Freien Reichstädte werden auf dem Spielplan auf die jeweilige Stadt gelegt.
- Der Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt, erhält die Reiterfigur und behält sie bis zum Ende des Spiels.



Spielablauf

Eine Stadtkarte vor sich auslegen

- Beim Auslegen einer Stadtkarte hat der Spieler bei **jeder** Karte die Wahl, diese entweder
- wie im Grundspiel offen vor sich auszulegen, um eine Strecke zu beginnen oder fortzusetzen
- oder**
- mit der Rückseite nach oben als Zugpferd rechts vor seine Kutschenkarte anzulegen.

Hinweis: Legt ein Spieler mit Hilfe des Postillions in einem Zug zwei Karten ab, so hat er bei jeder Karte die Wahl, ob er diese als Streckenkarte oder als Zugpferd auslegt.

Es dürfen maximal 6 Stadtkarten als zusätzliche Zugpferde vor die Kutsche gelegt werden.



Die Strecke abschließen

Will ein Spieler seine Strecke abschliessen, so muss die Anzahl der Pferde **mindestens** so hoch sein, wie seine Strecke Karten umfasst.

Hinweis: Die Kutsche selbst zeigt 2 Pferde, die auch hinzugezählt werden.

Häuser einsetzen

Die Freien Reichstädte (Frankfurt, Bremen, Hamburg und Lübeck) sind **keine** Länder und auch kein Teil des umgebenden Landes.



Hat ein Spieler beim Abschluß seiner Strecke mehrere Freie Reichsstädte ausliegen, so darf er nur in eine davon 1 Haus einsetzen.

Bonusplättchen erhalten

- Der Spieler, der als **erster** ein Haus in eine der Freien Reichsstädte einsetzt, nimmt sich sofort das dort liegende Bonusplättchen.
- Um das Bonusplättchen „Preussen“ zu erhalten, muss ein Spieler jede Stadt in **beiden Teilen** Preussens besetzt haben.
- Um das Bonusplättchen „Alle Länder“ zu erhalten, muss ein Spieler in jedem Land vertreten sein. Er muss **nicht** in den Freien Reichsstädten vertreten sein.

Stadtkarten abwerfen

Nach dem Abschluß einer Strecke werden die offen ausliegenden Stadtkarten und die als Zugpferd vor die Kutsche gelegten Stadtkarten auf den Ablagestapel gelegt. Die Kutsche bleibt vor dem Spieler liegen.

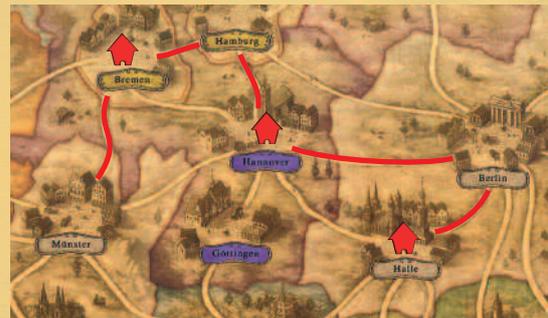
 **Beispiel:** Ein Spieler hat eine Strecke aus 6 Karten (Halle, Berlin, Hannover, Hamburg, Bremen und Münster) und 7 Pferde vor sich ausliegen (2+2+3).



Die Anzahl der Pferde vor der Kutsche des Spielers ist mindestens so groß, wie die Anzahl seiner ausliegenden Streckenkarten, er darf diese Strecke also abschließen. Er erhält dafür das oberste Bonusplättchen für die 6er-Strecke, sofern es noch verfügbar ist. Beim Einsetzen der Häuser hat der Spieler nun die Wahl:



Entweder er setzt je 1 Haus in alle Städte beider Teile Preussens (Halle, Berlin und Münster) ein.



Oder er setzt 1 Haus nach Preußen (Halle, Berlin oder Münster), 1 Haus nach Hannover und 1 Haus in eine Freie Reichsstadt (Hamburg oder Bremen) ein.

Danach legt der Spieler seine ausliegenden Stadtkarten auf den Ablagestapel.

Hinweis: Der Spieler darf **nicht** in beide Freien Reichsstädte je 1 Haus einsetzen.

Spielende

Hat ein Spieler alle seine Häuser eingesetzt, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Der Spieler mit der Reiterfigur macht also den letzten Zug. Danach endet das Spiel.

Spiel nach der Regel des Grundspiels

Sie können „Glanz und Gloria“ auch nach den Regeln des Grundspiels spielen.

Dann werden die Kutschenkarten aus dem Grundspiel benötigt und der Wagner tritt wieder in Kraft. Die Rückseiten der Stadtkarten werden ignoriert und die Stadtkarten nur offen abgelegt.

Es kommen nur die neuen Regeln zum Einsetzen von Häusern und für die Bonusplättchen zum Tragen.



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autoren und Verlag bei Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, der Familie Vogl, Silvio de Pecher sowie bei allen hier nicht namentlich genannten Testern.



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de
oder an: Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München