

Rüdiger Dorn

Titania

Im höchsten Turm von Titania sitzt der alte König und grämt sich, denn er weiß nicht, wer die Nachfolge seines Throns antreten soll.

Seine Nichte gedenkt der alten Pracht Titantias und erinnert sich an die Seetürme, die einst rings um Titania standen, nun aber verfallen und eingestürzt sind.

Diese Türme dienten nicht nur der Pracht, sie wiesen auch Reisenden und Händlern den Weg nach Titania und sorgten auf diese Weise für regen Handelsverkehr und Wissensaustausch mit anderen Völkern.

Daher entscheidet der König, derjenige der titanischen Fürsten solle seine Nachfolge antreten, der sich im Wiederaufbau der alten Seetürme am geschicktesten erweist.

Und schon lassen die Fürsten ihre Schiffe bemannen und machen sich auf die Suche nach wertvollen Muscheln, um die Seetürme wiederzuerrichten und Titania in neuem Glanz erstrahlen zu lassen.

Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler
Dauer ca. 60 Minuten
Ab 10 Jahren



Titania

Material:

- 1 Spielplan
- 36 Schiffskarten
(je 8 in den Farben Blau, Gelb und Rot, je 4 zweifarbige Joker)
- 60 Schiffe
(je 20 in den Farben Blau, Gelb und Rot)
- 22 Nebelplättchen
- 30 Punkteplättchen
(mit den Werten 3 bis 5)
- 60 kleine Muscheln mit dem Wert 1 in den Farben Braun, Grün, Schwarz und Weiß
- 40 große Muscheln mit dem Wert 2 in den Farben Braun, Grün, Schwarz und Weiß
- 64 Turmteile in den Farben Braun, Grün, Schwarz und Weiß
- 25 Seesterne
- 4 Zählfiguren
- 4 Tierplättchen

1. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

2. Die 22 runden Nebelplättchen verdeckt gemischt in der Mitte des Nebelfelds in der Mitte wird eines gelegt.

9. Der Spieler, der zuletzt auf einem Schiff war, ist Startspieler.

8. Die 36 Schiffskarten werden gut gemischt, und jeder Spieler erhält 4 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt. Daneben wird Platz gelassen für den (noch leeren) Ablagestapel

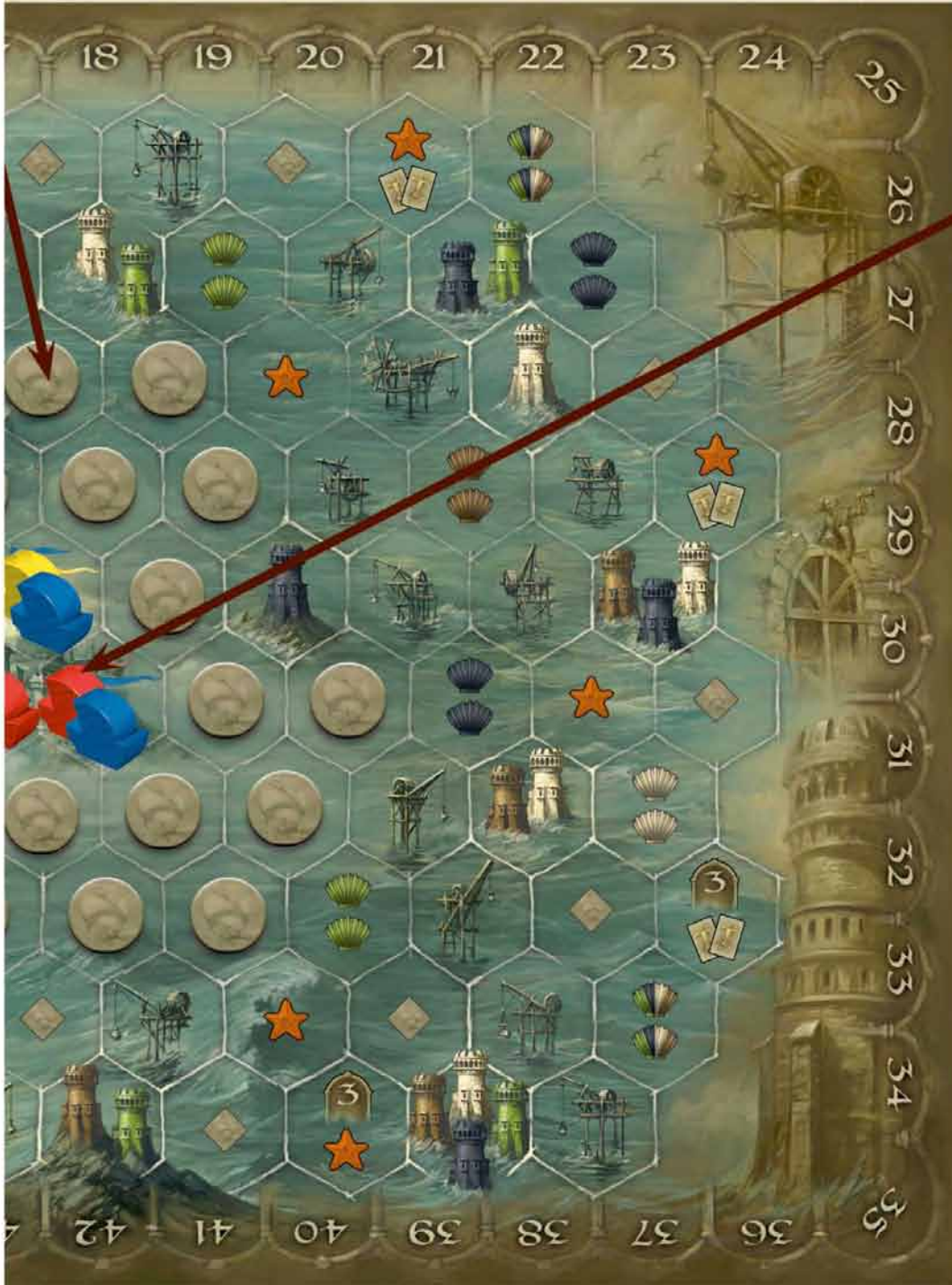


7. Jeder Spieler erhält eine Zählfigur (diese muss vor der ersten Partie zusammengesteckt werden) und ein entsprechendes Tierplättchen. Die Zählfigur stellt er auf das Feld 0 der Zählleiste, das Tierplättchen legt er zur Identifikation vor sich ab.

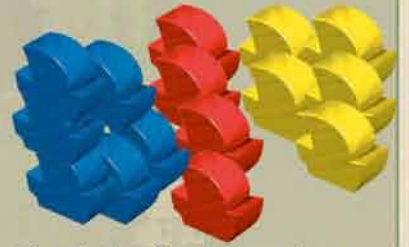


...elplättchen wer-
...cht und auf jedes
...itte des Spielplans

3. Die Punkteplättchen werden
verdeckt gemischt und verdeckt ne-
ben den Spielplan gelegt.



4. Die 60 Schiffe werden
nach Farben sortiert und
neben den Plan gelegt.



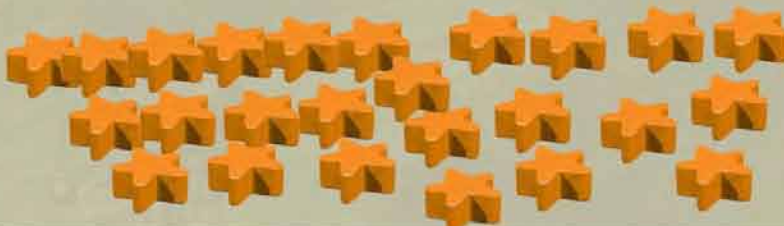
Von jeder Farbe werden
2 Schiffe auf die 3 Felder
in der Mitte des Spielplans
gestellt, jeweils eines auf
die gleichfarbige Flagge.
Für die erste Epoche des
Spiels werden von jeder
Farbe 3 Schiffe zur Seite
gelegt. Diese werden erst
in der zweiten Epoche des
Spiels benötigt.



5. Die 64 Turmteile (Stockwer-
ke) und 100 Muscheln werden
nach den 4 Farben sortiert
neben den Spielplan gelegt.



6. Die 25 Seesterne werden neben den Spielplan gelegt.



Spielziel

Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Fürsten von Titania. Sie steuern Schiffe durch das untergegangene Titania und versuchen in 2 Epochen mit Hilfe von wertvollen Muscheln die alten Türme wieder aufzubauen und diese mit Seesternen weiter zu verschönern. Wer dabei die meisten Ruhmespunkte sammelt, gewinnt das Spiel.

Spielablauf

Es beginnt der Startspieler, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis die 1. Epoche endet. Nach der 1. Epoche wird der Spielplan zum Teil neu aufgebaut und die 2. Epoche beginnt (siehe Seite 7).

Jeder Spieler führt in seinem Zug eine der beiden folgenden Möglichkeiten aus:

Entweder

Der Spieler zieht 3 Karten vom Nachziehstapel und sein Zug ist beendet.

oder

Er spielt 1, 2 oder 3 Karten nacheinander aus.

Nach jedem Ausspielen einer Karte muss der Spieler 1 Schiff einsetzen (siehe unten „Einsatzregeln“). Das Feld, auf dem das Schiff eingesetzt wird, bestimmt, ob der Spieler anschließend eine Aktion ausführt oder etwas erhält (siehe Seite 5 und 6 „Erklärung der Spielplanfelder“).

Möchte oder darf der Spieler keine Karte mehr ausspielen, zieht er Karten nach (siehe Seite 7 „Karten nachziehen“). Die ausgespielten Karten werden dann auf den Ablagestapel gelegt. Sein Zug ist beendet.

So wird ein Schiff eingesetzt:

- ☆ Das eingesetzte Schiff wird aus dem Vorrat genommen.
- ☆ Das eingesetzte Schiff muss die Farbe der Karte haben. Zeigt die Karte 2 Farben, muss sich der Spieler für 1 Farbe entscheiden.
- ☆ Das Schiff muss benachbart zu mindestens 1 Schiff der gleichen Farbe eingesetzt werden.
- ☆ Auf einem Feld können maximal 2 Schiffe stehen.
- ☆ Die 2 Schiffe auf einem Feld müssen unterschiedliche Farben haben.
- ☆ Schiffe können auf alle Felder außer auf Turmfelder gesetzt werden.

Beispiel: „Schildkröte“ spielt eine blaue Schiffskarte vor sich aus. Er darf das neue blaue Schiff weder auf das Turmfeld noch auf Felder setzen, auf denen bereits 2 Schiffe stehen.

Es bleiben ihm also die 3 Felder, die durch die 3 transparenten blauen Schiffe gekennzeichnet sind.



Erklärung der Spielplanfelder:



Nebelfelder (Felder, auf die Nebelplättchen gelegt werden)

Wird ein Nebelfeld erstmalig von 1 Schiff besetzt, wird das Nebelplättchen aufgedeckt, und der Spieler erhält sofort das dort Abgebildete.

Erreicht ein zweites Schiff ein Nebelfeld, erhält der Spieler ebenfalls das dort Abgebildete. Anschließend entfernt er das Plättchen und legt es neben den Spielplan.

Zur Erinnerung: Auf jedem Feld dürfen höchstens 2 Schiffe stehen, die unterschiedliche Farben haben müssen!

Was gibt es auf den Nebelplättchen?



2 bzw. 3 Muscheln: Der Spieler erhält 2 bzw. 3 Muscheln der abgebildeten Farbe.



4 Muscheln: Der Spieler erhält von jeder Farbe eine Muschel.



2 bzw. 3 mehrfarbige Muscheln: Der Spieler erhält 2 bzw. 3 Muscheln einer Farbe seiner Wahl.



1 bzw. 2 Seesterne: Der Spieler erhält 1 bzw. 2 Seesterne.



Schiff: Der Spieler nimmt ein weiteres Schiff der gerade gesetzten Farbe aus dem Vorrat und setzt es sofort angrenzend zum letzten Schiff regelgerecht ein. Dort verfährt er entsprechend den Angaben auf dem Feld.



Bonusfelder (Felder mit Muscheln, Karten, Punkten und/oder Seesternen)

Wird 1 Schiff auf ein solches Feld gesetzt, erhält der Spieler das dort Abgebildete. Auf den Feldern am Rand des Spielplans erhält der Spieler beides.

Was gibt es auf den Bonusfeldern?



2 Karten: Der Spieler zieht 2 Karten.



3 Punkte: Der Spieler erhält 3 Ruhmespunkte.



Seestern: Der Spieler erhält einen Seestern.



2 Muscheln: Der Spieler erhält 2 Muscheln der abgebildeten Farbe.



2 mehrfarbige Muscheln: Der Spieler erhält 2 Muscheln einer Farbe seiner Wahl.

Beispiel eines Randfeldes:



Der Spieler, der ein Schiff dorthin setzt, erhält 3 Punkte **und** 2 Karten.



Punktefelder (Felder mit Rauten)

Setzt ein Spieler das erste Schiff auf ein Punktefeld, nimmt er sich sofort ein Punkteplättchen aus dem Vorrat, sieht es sich an und legt es verdeckt vor sich ab. Setzt ein Spieler das zweite Schiff auf ein Punktefeld, zieht er ebenfalls ein Punkteplättchen aus dem Vorrat. Sollte kein Punkteplättchen mehr im Vorrat sein, erhält der Spieler nichts. Die Punkteplättchen zeigen 3 bis 5 Ruhmespunkte, die erst am Ende des Spiels aufgedeckt werden.



Auf diesen Feldern führt der Spieler eine Aktion aus:



Baufelder (Kranfelder)

Setzt der Spieler ein Schiff auf ein Baufeld, darf er auf allen angrenzenden Turmfeldern bauen. Zumindest auf einem der angrenzenden Turmfelder muss er bauen.

Beispiel: „Schildkröte“ hat das rote Schiff gesetzt und muss jetzt mindestens 1 Stockwerk bauen.



So wird gebaut:




- ✧ Zum Bauen benötigt der Spieler Muscheln.
- ✧ Das erste Stockwerk eines Turmes kostet 1 Muschel, das zweite 2 Muscheln, das dritte 3 Muscheln und das vierte 4 Muscheln der entsprechenden Turmfarbe.
- ✧ Ein Turm darf nie mehr als 4 Stockwerke haben.
- ✧ Der Spieler nimmt ein Stockwerk aus dem Vorrat und gibt die benötigte Anzahl Muscheln in den Vorrat zurück. Dann setzt er es als neues Stockwerk auf den gewählten Turm.
- ✧ Der Spieler darf im selben Zug mehrere Stockwerke eines Turms bauen. Er darf auch an mehreren verschiedenen Türmen bauen.
- ✧ Für jedes Stockwerk, das er gebaut hat, erhält er sofort 3 Punkte bzw. 4 Punkte, wenn im Feld ein Seestern liegt.

Beispiel: „Schildkröte“ spielt 1 rote Schiffskarte aus und setzt 1 rotes Schiff auf das Baufeld zwischen zwei Turmfelder. Er baut das zweite Stockwerk des schwarzen Turms und gibt dafür eine schwarze 2er-Muschel ab. Dann baut er das erste Stockwerk des weißen Turms auf dem selben Turmfeld und gibt dafür 1 weiße Muschel ab. Zusätzlich baut er das erste Stockwerk auf den Turm rechts vom Schiff und gibt dafür 1 braune Muschel ab.

„Schildkröte“ hat 3 Stockwerke gebaut. Er bekommt pro Stockwerk 3 Punkte und geht somit 9 Felder auf der Zählleiste nach vorne.



Zum Bauen gibt „Schildkröte“ folgende Muscheln zurück in den allgemeinen Vorrat:

-  Schwarze 2er-Muschel für das 2. Stockwerk
-  Weiße 1er-Muschel für das 1. Stockwerk
-  Braune 1er-Muschel für das 1. Stockwerk



Die Seesterne



Immer wenn ein Spieler 1 Seestern erhält, kann er sofort Turmfelder besetzen oder den Seestern für später aufbewahren.

Um ein Turmfeld zu besetzen, muss der Spieler so viele Seesterne bezahlen, wie Türme auf dem Turmfeld abgebildet sind. Der Spieler legt 1 der Seesterne auf das Turmfeld und die restlichen zurück in den Vorrat. Dann erhält er so viele Punkte, wie Türme abgebildet sind und Stockwerke auf dem Feld stehen.

Anschließend kann der Spieler weitere Turmfelder besetzen und dazu Seesterne benutzen, wenn er noch welche besitzt.

Auf jedem Turmfeld kann nur 1 Seestern liegen.

Wenn im späteren Spielverlauf auf ein Turmfeld mit Seestern gebaut wird, erhält der bauende Spieler pro Stockwerk 4 Punkte anstatt der üblichen 3.

Zu keinem anderen Zeitpunkt als direkt nach dem Erhalt von Seestern ist das Besetzen von Turmfeldern möglich!

Ein Spieler kann so viele Seesterne sammeln, wie er möchte, bevor er welche einsetzt.

***Beispiel:** „Schildkröte“ setzt das rote Schiff und erhält 1 Seestern. Er hat bereits Einige gesammelt und möchte sie jetzt einsetzen. „Schildkröte“ wählt das Turmfeld links oben (er hätte auch andere Turmfelder auf dem Spielplan wählen können, auf denen noch kein Seestern liegt). „Schildkröte“ legt von seinem gesammelten Vorrat 1 Seestern auf das Turmfeld und 1 weiteren Seestern in den allgemeinen Vorrat zurück (für jeden abgebildeten Turm 1 Seestern). Er erhält für jeden abgebildeten Turm und für jedes Stockwerk 1 Punkt, zusammen also 5 Punkte. Jeder Spieler, der hier später weitere Stockwerke baut, erhält dafür pro Stockwerk 4 Punkte.*



Karten nachziehen

Hat ein Spieler seinen Zug beendet, zieht er Karten nach.

Die Anzahl der nachgezogenen Karten hängt von der Anzahl der ausgespielten Karten ab.

Hat der Spieler:

- 0 Karten ausgespielt, zieht er 3 Karten nach.
- 1 Karte ausgespielt, zieht er 2 Karten nach.
- 2 Karten ausgespielt, zieht er 1 Karte nach.
- 3 Karten ausgespielt, zieht er 0 Karten nach.

Die Summe der gespielten und nachgezogenen Karten ergibt immer 3.

Nun erst legt er die ausgespielten Karten auf den Ablagestapel.

Ein Spieler darf am Ende seines Zuges nicht mehr als 7 Karten auf der Hand haben.

Sollte er nach dem Ziehen mehr als 7 Karten haben, muss er so viele Karten abwerfen, bis er nur noch 7 hat. Ist der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht, wird der offene Ablagestapel gemischt und zum neuen verdeckten Kartenstapel.

Ende der 1. Epoche

Setzt ein Spieler das letzte Schiff einer Farbe auf den Spielplan, verfährt er wie auf dem Feld angegeben. Damit endet die Epoche und der Zug des Spielers, auch wenn er noch weitere Karten spielen könnte. Der Spieler zieht nur noch Karten nach den oben genannten Regeln vom Nachziehstapel.

Nun wird der Spielplan für die 2. Epoche vorbereitet:

- ✧ Alle Schiffe auf dem Plan, mit Ausnahme der 6 Schiffe auf der Burg, kommen zurück in den Vorrat.
- ✧ Alle Seesterne auf dem Plan kommen zurück in den Vorrat.
- ✧ Alle aufgedeckten Nebelplättchen, auch diejenigen, die vom Plan entfernt wurden, werden verdeckt gemischt und wieder auf die leeren Nebelfelder verteilt.
- ✧ Außerdem wird der Schiffs-Vorrat um die anfangs aussortierten 9 Schiffe ergänzt, so dass in der 2. Epoche 18 Schiffe jeder Farbe zur Verfügung stehen.

Die Spieler behalten ihre Karten, Seesterne und Muscheln. Die in der 1. Epoche gebauten Türme verbleiben auf dem Spielplan.

Das Spiel geht weiter mit dem Spieler links von dem Spieler, der die 1. Epoche beendet hat.

Ende der 2. Epoche und Spielende

Setzt ein Spieler in der 2. Epoche das letzte Schiff einer Farbe, verfährt er noch wie auf dem Feld angegeben, danach endet das Spiel sofort. Jeder Spieler deckt nun seine Punkteplättchen auf und setzt seine Zählfigur entsprechend der Summe seiner Punktwerte auf der Zählleiste vor. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der die meisten Muscheln und Seesterne hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.



© 2010 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
www.hans-im-glueck.de

Für viele Testrunden bedankt sich der Verlag bei Gregor Abraham, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel und Hannes Wildner.

Der Autor bedankt sich bei seiner Frau Maja für deren unermüdlichen Einsatz, das Beste aus dem Spiel herauszuholen.

Regellektorat: Hanna & Alex Weiß