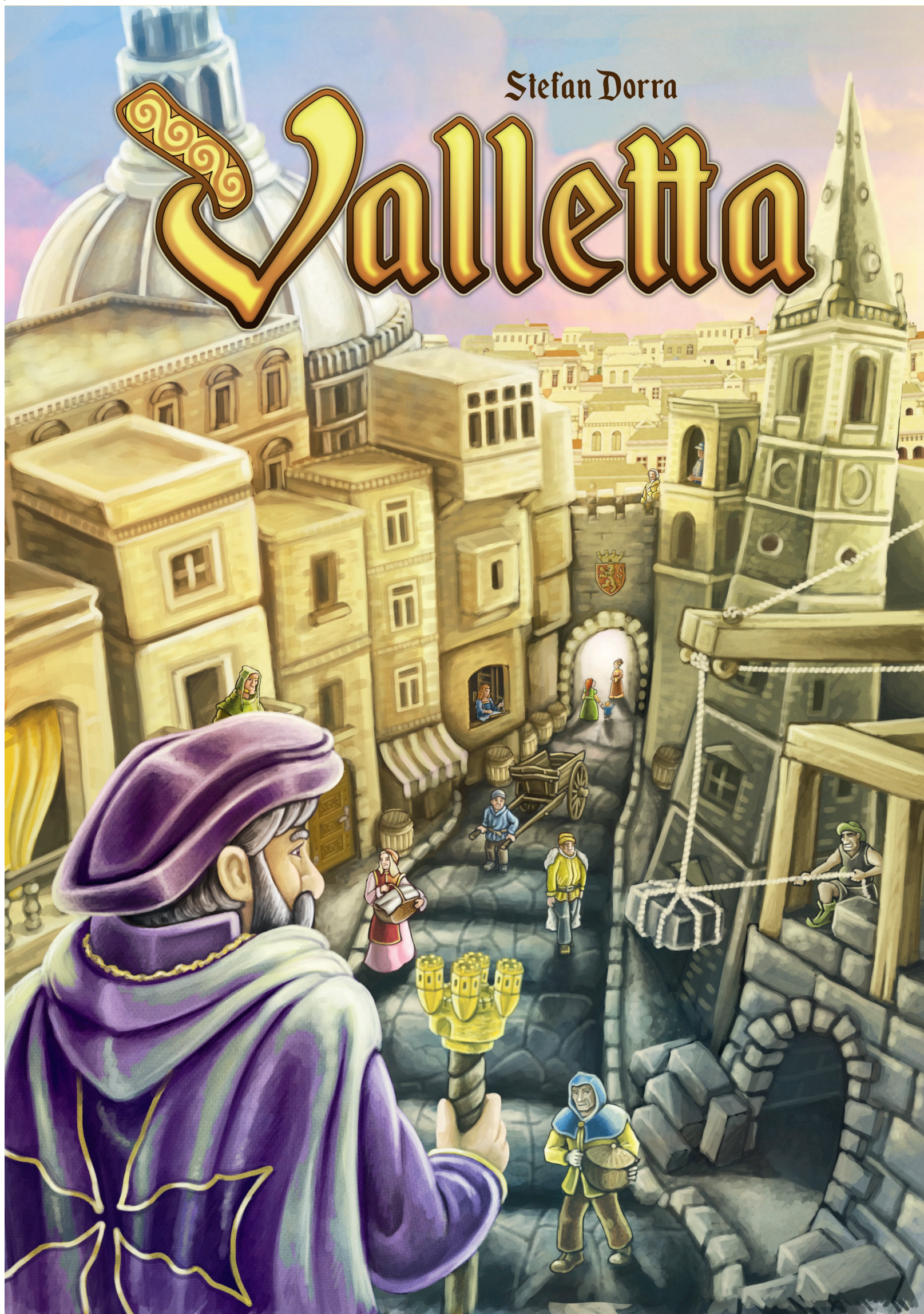


Stefan Dorra

# Valletta



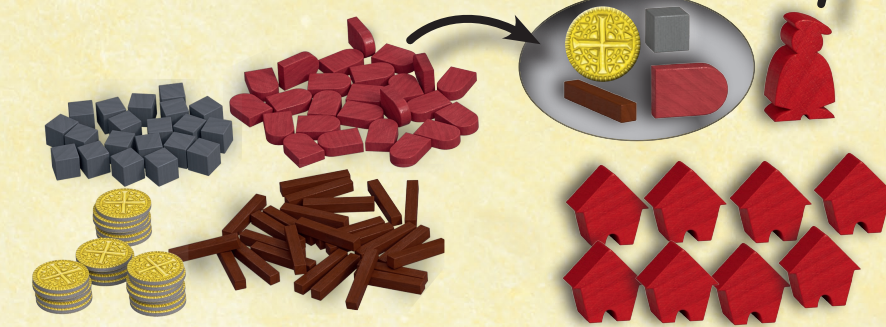
## Spielmaterial und -aufbau

### Material

- 1 zweiteilige Straße
- 25 Fassplättchen
- 4 25/50er-Plättchen
- 4 75/100er-Plättchen
- 37 Gebäudekarten
- 73 Personenkarten
- 4 Spielerablagen
- 32 Häuser, je 8 in 4 Farben (blau, gelb, grün und rot)
- 4 Spielfiguren, je 1 in 4 Farben (blau, gelb, grün und rot)
- 42 Goldstücke
- 30 Hölzer
- 30 Steine
- 30 Ziegel
- 1 Spielfigur Jean de la Valette (lila)

**12** Der Spieler, der zuletzt auf einer Insel war, wird **Startspieler**. Daraufhin **nimmt sich der letzte Spieler** in der Reihenfolge einen weiteren Satz von 4 Gütern. Davon **nimmt er sich 1 Gut** und **gibt die übrigen Güter an den Spieler rechts von ihm weiter**. So fährt ihr fort, bis jeder Spieler 1 Gut genommen hat. Bei weniger als 4 Spielern legt ihr die übrigen Güter zurück in den allgemeinen Vorrat.

**11** Stelle nun die Figur **Jean de la Valette** auf das Turmfeld der Straße.



**10** Lege nun **alle Güter (Gold, Holz, Stein und Ziegel)** als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan bereit. Dann gibst du jedem Spieler 1 kompletten Satz, bestehend aus 1 Gold, 1 Holz, 1 Stein und 1 Ziegel.

**9** Nun nimmt sich jeder Spieler noch die **Spielfigur** seiner Farbe und stellt sie neben die Straße vor das Tor. Die 8 **Häuser** seiner Farbe legt er vor sich ab.

**1** Zuerst steckst du die **Straße** zusammen und legst sie in die Tischmitte.

**2** Mische die 25 **Fassplättchen** verdeckt und lege je 1 Plättchen wie abgebildet auf jedes Feld am oberen Weg der Straße.



**3** Lege die **25/50er-Plättchen** auf einen der beiden Türme am Ende der Straße. Die **75/100er-Plättchen** legst du auf den anderen Turm.



**8** Danach legst du **auf jedes der ausliegenden Gebäude die passende Personenkarte**. Sowohl die Gebäude als auch die Personenkarten zeigen einen Buchstaben in einem farbigen Kreis. Diese Buchstaben geben an, welche Person zu welchem Gebäude gehört. Einige Personen und Gebäude sind mehrfach im Spiel. Du legst immer nur 1 Person auf jede Gebäudekarte. Lege die Personen in den Bereich rechts oben auf das Gebäude, so dass die Symbole und Zahlen am linken und am unteren Rand sichtbar bleiben. Die nun noch übrigen Personen benötigt ihr in diesem Spiel nicht.

**Hinweis:** Für die bessere Übersicht bilden wir hier nur den Bankier auf seinem Gebäude ab. Es liegen zu Beginn des Spiels eine Menge unterschiedlicher Personenkarten mit verschiedenen Funktionen aus. Ihr könnt euch vor dem Spiel einen Moment Zeit nehmen, die Funktionen der ausliegenden Karten anzusehen.



**4** Stelle einen Satz **Gebäudekarten** für das Spiel zusammen. Dazu mischst du die Gebäudekarten zunächst nach Farben getrennt und nimmst je nach Spielerzahl folgende Karten:

	grün	blau	gelb
2 Spieler	6	8	6
3 Spieler	8	10	7
4 Spieler	10	12	8

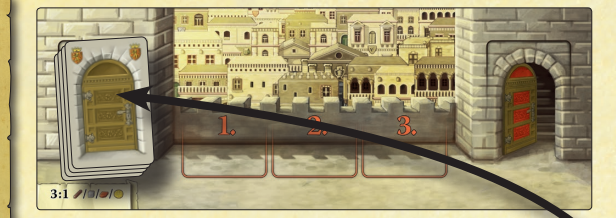
Diese Karten mischst du nun zusammen. Dann legst du die Gebäudekarten wie abgebildet aus. Achte dabei darauf, dass alle Gebäude mit der Vorderseite nach oben liegen. Das ist die Seite, die links oben ein Pergament zeigt. (Die Rückseite zeigt dort das Stadtwappen von Valletta.)



Du beginnst damit, oberhalb der Straße 5 Karten auszulegen. Danach legst du unterhalb der Straße eine Reihe von 5 Gebäudekarten, dann wieder eine oberhalb und so weiter, bis du den Satz für dieses Spiel komplett ausgelegt hast. Je nach Spielerzahl liegen nun 4, 5 oder 6 Reihen an Gebäuden aus.

Die übrigen Gebäudekarten benötigt ihr für dieses Spiel nicht.

**5** Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt sich die **Spielerablage** in seiner Farbe und legt diese vor sich aus.



**6** Nun nimmst du die **Personenkarten** zur Hand. Alle Personenkarten zeigen diese Türe auf der Rückseite.

Aus diesen suchst du zunächst **alle Karten mit dem Spielersymbol** rechts unten heraus und gibst jedem Spieler die 8 Karten mit dem Spielersymbol seiner Farbe. (Zusätzlich zur Farbe hat jede dieser Karten noch einen griechischen Buchstaben, der die Zuordnung erleichtern soll.)

Dann mischt jeder Spieler seine 8 Personenkarten und legt sie verdeckt auf das Feld mit der geschlossenen Türe. Von diesen Karten zieht nun jeder Spieler 5 auf die Hand.



Die Startkarten des roten Spielers.

**7** Von den restlichen Personenkarten legst du die 4 roten **Baumeister** ohne Spielersymbol als allgemeinen Personenvorrat neben der Straße aus.



## Überblick

Wir schreiben das Jahr 1566. Der Malteserorden legt den Grundstein für den Bau einer mächtigen Stadt auf der Mittelmeerinsel Malta. 2-4 Spieler beteiligen sich an den ersten Bauvorhaben Vallettas. Durch die Errichtung bedeutender Gebäude und durch den Einfluss mächtiger Persönlichkeiten bekommen die Spieler Punkte.

Beginnend mit dem Startspieler spielt jeder Spieler in seinem Zug 3 Karten aus und führt die darauf angegebenen Aktionen aus. Am Ende seines Zugs zieht er auf 5 Karten nach. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Dies geht so lange reihum, bis ein Spieler die Endphase einleitet (Seite 5).

Danach folgt die Schlusswertung. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel (Seite 6).

Wir erklären in dieser Regel zunächst nur den grundsätzlichen Ablauf des Spiels. Du wirst im Spiel Rohstoffe bekommen, Gebäude bauen und verschiedene weitere Aktionen ausführen. Alle diese Aktionen erlauben dir deine Karten. Die einzelnen Aktionen erklären wir ausführlich im Beiblatt.

## Der Zug eines Spielers

Wenn du am Zug bist, spielst du zuerst eine Personenkarte aus deiner Hand aus und legst diese auf das Feld mit der Ziffer 1 auf deiner Spielerablage. Dann führst du den auf der Personenkarte angegebenen Text vollständig aus.



**Beispiel:** Du spielst den Holzfäller aus und nimmst dir, wie auf der Karte angegeben, 1 Holz. (Alles weitere zu den Karten findest du in der Kartenerklärung.)

Das war deine erste Aktion.

**Hinweis:** Du darfst eine Karte, jedesmal wenn du sie ausspielst, nur einmal nutzen.



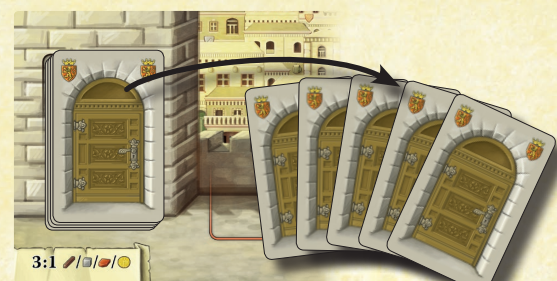
Auf die gleiche Weise spielst du dann auch noch eine zweite und eine dritte Karte aus. Du spielst in deinem Zug also immer 3 Karten aus. Du darfst dabei **nicht** auf das Ausspielen einer Karte verzichten.

**Ausnahme:** In deinem **letzten Zug** kann es vorkommen, dass du **weniger als 3 Karten auf der Hand hast**. In diesem Fall spielst du nur deine verbleibenden Handkarten aus.

Nachdem du deine 3 Karten ausgespielt und die Aktionen ausgeführt hast, legst du die 3 ausgespielten Karten auf den Ablagestapel.



Zuletzt ziehst du so lange Karten von deinem Nachziehstapel, **bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast**.



**Hinweis:** Du ziehst also meistens 3 Karten nach. Durch bestimmte Aktionen kann es jedoch vorkommen, dass du in deinem Zug weitere Karten abwirfst oder neue nimmst. Dementsprechend ziehst du manchmal auch mehr oder weniger Karten nach.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt du deinen Ablagestapel und legst diesen als neuen Nachziehstapel bereit.

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. Dies geht so lange reihum, bis ein Spieler die Endphase einleitet.

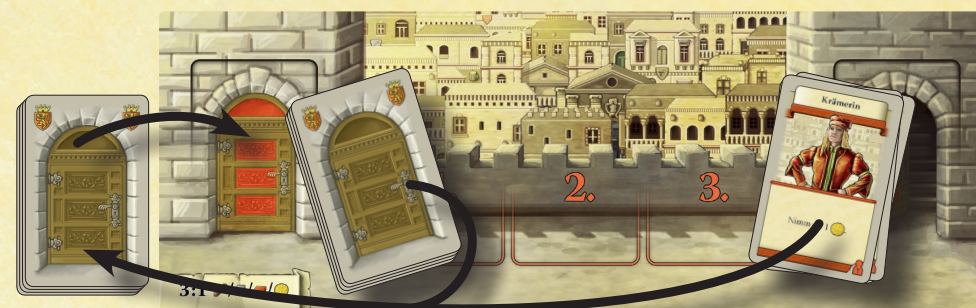
## Endphase

Die Endphase wird eingeleitet, wenn ein Spieler eine der folgenden Bedingungen erfüllt:

- 1 Der Spieler zieht Jean de la Valette auf das letzte Fass.
- 2 Der Spieler zieht seine Spielfigur auf das Feld 25.
- 3 Der Spieler baut sein 8. Haus.



Nachdem dieser Spieler seinen Zug beendet und auf 5 Handkarten nachgezogen hat, mischen **alle** Spieler ihren **Ablage- und Nachziehstapel zusammen** und legen diesen als neuen Nachziehstapel bereit.



**Achtung:** Jeder Spieler hält zu diesem Zeitpunkt 5 Karten auf der Hand. Diese Handkarten mischt ihr nicht mit ein.

Die Endphase verläuft noch über mehrere Runden.

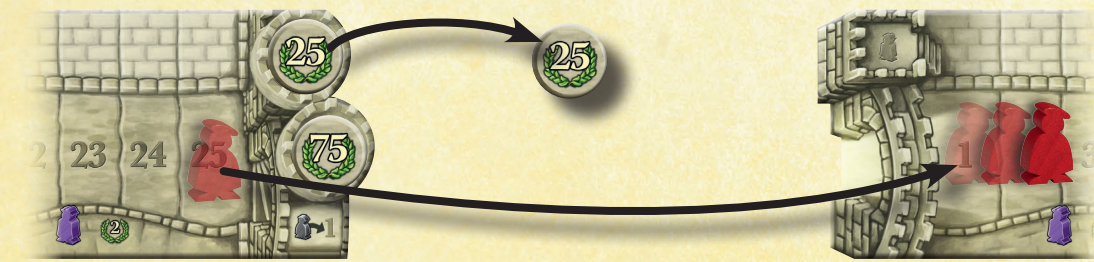
Dabei spielt jeder Spieler seinen gesamten Nachziehstapel **noch genau einmal durch**. Die Runden der Endphase laufen, abgesehen von den folgenden beiden Änderungen, genau wie das Spiel zuvor:

- Kannst du am Ende deines Zugs nicht mehr auf 5 Handkarten nachziehen, ziehst du **nur die restlichen Karten** nach. Du mischst deinen Ablagestapel nicht mehr.
- Hast du deine letzte Handkarte ausgespielt, steigst du aus dem Spiel aus. Für den Rest des Spiels wirst du in der Spielerreihenfolge übersprungen.

Hat der letzte Spieler seine letzte Handkarte ausgespielt, endet das Spiel.

## Am Ende des Wegs angekommen

In der Endphase ist es sehr wahrscheinlich, dass du die 25 Punkte-Grenze und damit das Ende der Straße erreichst. Wenn du (was sehr zu hoffen ist) über 25 Punkte hinauskommst, nimmst du dir eines der 25/50er-Plättchen und legst es vor dir aus, so dass es die 25 zeigt. Dann nimmst du deine Spielfigur und zählst einfach wieder von Feld 1 aus weiter.



Erreichst du das Ende der Straße ein zweites Mal, drehst du das Plättchen auf die 50er-Seite. Für die dritte oder gar vierte Umrundung nimmst du dir ein 75/100er-Plättchen.

## Spielende und Wertung

Für die Schlusswertung zählst du die Punkte, die rechts unten auf allen deinen Gebäuden angegeben sind, zusammen und rückst deine Spielfigur so viele Felder auf der Straße weiter.



**Beispiel:** Rot hat bei Spielende die abgebildeten Gebäude. Er bekommt dafür **25 Punkte** (2+3+4+4+3+1+8).

Zuletzt zählst du noch alle deine Güter (Gold, Holz, Stein und Ziegel) zusammen. **Für je 3 Güter bekommst du nochmals 1 Punkt.**

**Beispiel:** Rot hat noch 4 Gold, 1 Holz und 2 Steine vor sich. Er legt davon 6 Güter zurück in den Vorrat und bekommt nochmals **2 Punkte**.

Der Spieler, der die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, so entscheidet unter diesen derjenige, der mehr Häuser gebaut hat, den Gleichstand für sich. Herrscht danach noch immer Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

© 2017 Hans im Glück Verlags-GmbH

Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag bei Gregor Abraham, Bernd Argesheimer, Silke Bansenmer, Johanna & Rita Dorra, Laurin & Luca Dorra, Michael Fronia, Tom Hilgert, Dennis Hofeld, Dirk Rösch, Torsten & Tina Schlender, Karl-Heinz Schmiel, Thorsten Wagner und wie immer ganz besonders bei Dieter Hornung.

Einen herzlichen Dank wollen wir auch Dr. Urs Buhmann vom Malteserorden aussprechen, der uns mit vielen wertvollen Hintergrundinformationen versorgt hat.

Regellektorat: Gregor Abraham, Hanna & Alex Weiß



Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreibt uns an: [info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de)

Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München  
[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de) / [www.cundco.de](http://www.cundco.de)