

Kartenerklärungen

Rote und lila Personenkarten

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem Satz dieser 8 Karten. Diese Karten erlauben dir die nötigen Basisaktionen des Spiels. Die meisten Karten, die du später im Spiel dazu bekommst, erlauben dir verbesserte Aktionen. Alle Karten basieren jedoch auf diesen Basisaktionen.



Krämerin, Holzfäller, Steinhauer und Ziegelstreicher

Wenn du eine dieser 4 Karten ausspielst, nimmst du dir genau 1 Stück des angegebenen Guts aus dem allgemeinen Vorrat und legst es vor dir ab.

Beispiel: Rot spielt einen Holzfäller aus und nimmt sich 1 Holz.



Magd

Du wählst eines der 4 Güter (Holz, Stein, Ziegel oder Gold), nimmst dir 1 Gold davon aus dem allgemeinen Vorrat und legst es vor dir ab.

Beispiel: Rot spielt die Magd aus. Rot wählt Gold und nimmt sich 1 Goldstück.



Baumeister

Du darfst ein neues Gebäude in Valletta **bauen** oder eines deiner Gebäude **aufwerten**. Die Gebäudefarben hängen nicht mit den Spielerfarben zusammen. Jeder Spieler darf jede Gebäudefarbe bauen.

Um ein neues **Gebäude zu bauen**, musst du die folgenden 4 Schritte ausführen:

1. Du wählst eine Gebäudekarte, auf der **noch kein Haus** steht.
2. Du musst die links oben auf der Karte angegebenen Baukosten aus deinem persönlichen Vorrat **bezahlen**.
3. Du nimmst die auf dem Gebäude liegende **Personenkarte auf die Hand**.

Dies ist die wichtigste Möglichkeit, neue Personen zu bekommen. Diese Person ist nun Teil deines Kartensatzes.

Hinweis: Wenn du ein neues Gebäude baust, kann es vorkommen, dass du am Ende deines Zugs mehr als 2 Karten auf der Hand hältst. Du ziehst am Ende deines Zugs immer auf 5 Karten nach.

4. Zuletzt stellst du eines deiner **Holzhäuser** auf das quadratische Feld der Gebäudekarte, um anzuzeigen, dass dieses Gebäude dir gehört.



Die Baukosten

Auf dieser Gebäudekarte steht noch kein Haus.



Beispiel: Rot möchte das links abgebildete Gebäude errichten. Auf der Gebäudekarte steht noch kein Haus.

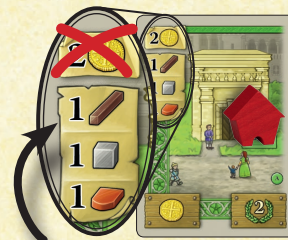
Die Baukosten betragen 2 Gold, 1 Holz, 1 Stein und 1 Ziegel. Diese bezahlt Rot in den allgemeinen Vorrat.

Dann nimmt er den Bankier auf die Hand und stellt eines seiner Häuser auf die Gebäudekarte.



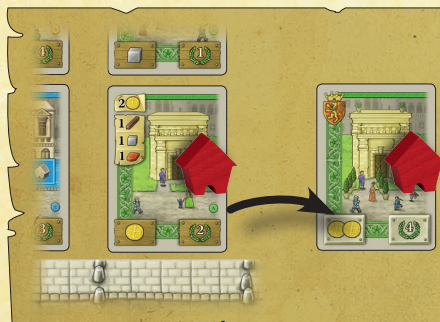
Um ein **eigenes Gebäude aufzuwerten**, führst du die folgenden 3 Schritte durch:
(Ein aufgewertetes Gebäude bringt dir höhere Rohstoffträge und mehr Punkte bei Spielende.)

1. Du wählst **eines deiner Gebäude**, also eines, auf dem bereits eines deiner Holzhäuser steht.
Das Gebäude darf noch nicht aufgewertet sein.
2. Du musst die angegebenen Holz-, Stein- und Ziegelkosten aus deinem Vorrat bezahlen.
Das Aufwerten eines Gebäudes kostet kein Gold.
3. Dann nimmst du dein Haus kurz von der Karte, drehst die Gebäudekarte um, so dass sie die aufgewertete Seite zeigt, und stellst das Haus zurück auf das Gebäude.







Die Aufwertungskosten

Dies ist eines deiner Gebäude.



Beispiel: Rot möchte das links abgebildete Gebäude aufwerten. Auf der Gebäudekarte steht eines seiner Häuser.

Die Aufwertungskosten betragen 1 Holz , 1 Stein  und 1 Ziegel . Diese bezahlt Rot in den allgemeinen Vorrat. Er muss kein Gold bezahlen . (Als Gedankenstütze könnt ihr euch die Goldkosten als Grundstückspreis vorstellen. Beim Ausbau müsst ihr diese nicht nochmals bezahlen.)

Dann dreht er die Gebäudekarte um und stellt sein Haus wieder darauf.

Weitere wichtige Bauregeln:





Benachbart bauen

Wenn du ein Gebäude bauen möchtest, das sich senkrecht oder waagrecht benachbart zu einem oder mehreren eigenen Gebäuden befindet, bezahlst du **für jedes deiner eigenen angrenzenden Gebäude 1 Gold weniger**.

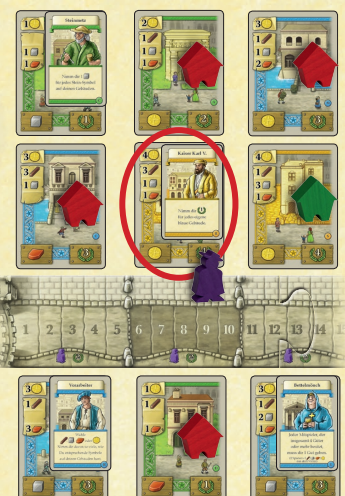
Niemals jedoch weniger als 0.

Gebäude auf der anderen Seite der Straße gelten **nicht** als benachbart.

Beispiel: Rot möchte das eingekreiste gelbe Gebäude bauen.

Die Baukosten betragen 4 Gold , 3 Holz , 1 Stein  und 1 Ziegel . Rot hat 2 senkrecht beziehungsweise waagrecht angrenzende Gebäude. (Das blaue Gebäude rechts oben zählt nicht dazu, es grenzt diagonal an.)

Die Baukosten reduzieren sich also um 2 Gold.






Rohstoffe ersetzen

Wenn du Gebäude baust oder aufwertest, darfst du ein oder mehrere fehlende Güter der Baukosten ersetzen. Für jedes Gut, das du nicht bezahlen kannst oder willst, gibst du 3 andere Güter (gleiche oder unterschiedliche) ab.

Du darfst nur Güter ersetzen, die du gerade bezahlt, du darfst also nicht „auf Vorrat“ tauschen.

Beispiel: Rot möchte das eingekreiste Gebäude bauen.

Wegen seiner benachbarten Gebäude muss er 2 Gold weniger bezahlen. Er hat keinen Stein und ersetzt diesen durch 2 Holz und 1 Ziegel. Rot bezahlt also 2 Gold , 5 Holz  und 2 Ziegel .

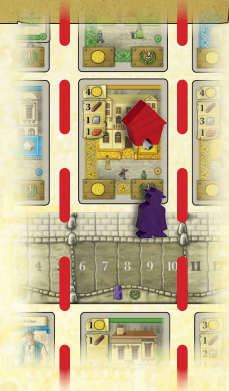
Baubonus

Wenn Jean de la Valette „sieht“, wie du ein Gebäude baust oder aufwertest, nimmst du dir sofort 2 Punkte. Dies ist der Fall, wenn die lila Figur im selben Bereich steht wie das Gebäude, das du baust oder aufwertest. Ein Bereich umfasst immer 5 Felder auf der Straße.

Alle Gebäudekarten darunter und darüber liegen in diesem Bereich.

In der Abbildung ist der Bereich durch die gestrichelte rote Linie abgetrennt.

Hinweis: Wie sich Jean de la Valette bewegt, ist auf Seite 3 beschrieben.





Lehrling

Der fleißige Lehrling macht eifrig nach, was ihm vorgemacht wird. Er kann jedoch nur einfache Arbeiten ausführen.

Der Lehrling „kopiert“ eine direkt davor ausgespielte rote oder grüne Personenkarte. Du spielst den Lehrling also üblicherweise als 2. oder als 3. Karte in deinem Zug aus. Wenn die zuvor gespielte Karte eine rote oder grüne Personenkarte ist, so führst du die Funktion dieser Karte ein zweites Mal aus.

Der Lehrling hat keine Funktion, wenn du ihn in deinem Zug als 1. Karte oder nach einer Karte, die weder rot noch grün ist, ausspielst.



Beispiel: Du hast zuvor die Magd ausgespielt und dich entschieden, 1 Stein zu nehmen. Danach spielst du den Lehrling. Du führst die Funktion der Magd erneut aus. Du darfst also wieder eines der 4 Güter wählen. Dieses Mal nimmst du dir 1 Gold.



Jean de la Valette

Jean de la Valette war der 49. Großmeister des Malteserordens. Er gab die Planung der Stadt Valletta in Auftrag, legte am 28. März 1566 den Grundstein der Stadt und überwachte die ersten Bauarbeiten. Die Fertigstellung der zukünftigen Hauptstadt Maltas konnte er nicht mehr erleben.

Du ziehst zuerst die Figur Jean de la Valette auf der Straße um ein Feld nach vorne.

Dann deckst du das dort liegende Fassplättchen auf und nimmst dir das darauf abgebildete Gut. Das Fassplättchen legst du zur Seite. (Sollte der allgemeine Vorrat an Gütern im späteren Spielverlauf knapp werden, könnt ihr euch mit den beiseite gelegten Fassplättchen behelfen.)

Nun darfst du **entweder** eine Person aus deiner Hand entlassen **oder** eine neue Person einstellen.

Zum **Entlassen** wählst du 1 Personenkarte aus deiner Hand und legst diese in den allgemeinen Personenvorrat.

Achtung: Du führst dabei die Aktion auf der entlassenen Personenkarte **nicht** aus.

Zum **Einstellen** einer Person wählst du eine der Personenkarten aus dem allgemeinen Personenvorrat und nimmst diese Person auf die Hand. Wie beim Bau eines neuen Gebäudes bekommst du auf diese Weise eine zusätzliche Karte in deinen Personenstapel. Du darfst jede der Personenkarten aus dem allgemeinen Personenvorrat einstellen, auch Personen aus dem Startkartensatz eines anderen Spielers oder Personen, die du zuvor entlassen hast.

Beispiel: Du ziehst zuerst Jean de la Valette um 1 Feld nach vorne und nimmst dir das Fassplättchen von diesem Feld. Das Plättchen zeigt auf der Rückseite einen Stein. Du nimmst dir also 1 Stein und legst das Fassplättchen zunächst beiseite. (Sollten später im Spiel keine Steine mehr im allgemeinen Vorrat sein, könnt ihr vorübergehend dieses Plättchen als Ersatz verwenden.)

Danach entscheidest du dich, einen der Baumeister aus dem allgemeinen Personenvorrat einzustellen. Du nimmst also einen Baumeister auf die Hand.



Hinweis: Durch das Entlassen kann es vorkommen, dass dein gesamter Personenstapel weniger als 5 Karten umfasst. In diesem Fall ziehst du nur so viele Karten nach wie möglich.

Hinweis: Steht Jean de la Valette bereits auf dem letzten Feld seines Wegs, ziehst du ihn nicht mehr weiter und nimmst dir auch kein Fassplättchen. Du darfst die Karten trotzdem weiterhin ausspielen, um eine Person zu entlassen oder einzustellen.

Grüne Personenkarten

Die grünen Personen dienen der Rohstoffbeschaffung. Sie sind dabei meistens besser als die roten Karten, die ihr bereits kennengelernt habt.



Bankier, Schreiner, Steinmetz, Ziegler

Du zählst zunächst, wie oft das auf der Person angegebene Gut links unten auf allen deinen Gebäuden abgebildet ist, nicht nur auf den grünen. Du zählst dabei



nur die jeweiligen Symbole in den Ertragsfeldern links unten auf der Karte. (Die auf deinen Gebäudekarten abgebildeten Baukosten zählst du nicht mit.)

Dann nimmst du dir so viele Güter dieser Sorte aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie vor dir ab.

Hinweis: Zeigt keines deiner Gebäude das passende Symbol, bekommst du auch keine Güter.

Beispiel: Rot spielt einen Bankier aus. Rot besitzt 3 Gebäude, die insgesamt 4 Gold zeigen. (Eines der Gebäude ist bereits aufgewertet und zeigt 2 Gold.) Rot nimmt sich also 4 Gold und legt diese in seinen Vorrat.



Blaue Personenkarten

Die blauen Karten bieten unterschiedliche Funktionen von der Rohstoffbeschaffung über den Bau von Gebäuden und auch ein paar, um deine Mitspieler zu ärgern.



Bettelmönch

Jeder deiner Mitspieler muss zählen, wie viele Güter (Gold, Holz, Stein und Ziegel) er insgesamt besitzt. Jeder Mitspieler, der insgesamt 4 oder mehr Güter besitzt, muss 1 seiner Güter wählen und es dir geben. Kein Spieler muss mehr als 1 Gut abgeben. Im Spiel zu zweit darfst du dir zusätzlich 1 Gut aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

Beispiel: Du spielst den Bettelmönch aus. Grün besitzt 2 Gold und 3 Holz. Grün besitzt also insgesamt 5 Güter. Grün gibt 1 Holz an dich ab.

Gelb besitzt 2 Ziegel und muss dir nichts geben.

Blau besitzt 3 Gold, 2 Holz, 3 Stein und 1 Ziegel. Blau hat insgesamt 9 Güter, gibt jedoch nur 1 Stein an dich ab.



Dachdecker

Du darfst genau wie beim Baumeister 1 Gebäude bauen oder 1 aufwerten. Die auf der Gebäudekarte angegebenen Baukosten werden dabei jedoch um 2 Ziegel reduziert. Errichtest du ein Gebäude, das nur 0, 1 oder 2 Ziegel kostet, so bezahlst du keine Ziegel. Du bekommst dadurch aber keine Ziegel aus dem Vorrat.

Beispiel: Rot spielt den Dachdecker aus und möchte dieses Gebäude aufwerten. Aufwerten kostet kein Gold. Durch den Dachdecker sind die Baukosten um 2 Ziegel reduziert.

Rot muss also nur noch 1 Stein und 1 Ziegel bezahlen.





Händlerin

Du darfst **genau 1 Stück** Holz, Stein **oder** Ziegel in den Vorrat zurück legen. Dafür nimmst du dir **3 Gold**.



Schneiderin

Du nimmst dir 2 Güter aus dem Vorrat. Du darfst gleiche oder unterschiedliche Güter nehmen.



Kaufmann

Du darfst **genau 1 Gold** in den Vorrat zurück legen. Dafür nimmst du dir **1 Holz, 1 Stein und 1 Ziegel**.



Vorarbeiter

Du wählst zunächst eines der 4 möglichen Güter. Dann zählst du, genau wie bei den grünen Personen, wie oft das gewählte Gut auf deinen Gebäuden abgebildet ist. Du nimmst dir so viele Güter dieser Sorte aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie in deinen Vorrat.



Kämmerer

Du zählst zunächst, wie viele grüne Gebäude du besitzt, also auf wie vielen grünen Gebäudekarten eines deiner Häuser steht. Dabei ist es unerheblich, ob die Gebäude aufgewertet sind oder nicht. Du zählst lediglich die Anzahl. Dann nimmst du dir der Anzahl entsprechend Gold aus dem Vorrat.

Beispiel: *Rot* spielt einen Vorarbeiter aus. *Rot* wählt Holz. Er besitzt 2 Gebäude, die insgesamt 3 Holz zeigen. *Rot* nimmt sich also 3 Holz und legt diese in seinem Vorrat ab.



Maurer

Du darfst genau wie beim Baumeister 1 Gebäude bauen oder 1 aufwerten. Die auf der Gebäudekarte angegebenen Baukosten werden dabei jedoch um 2 Steine reduziert. Errichtest du ein Gebäude, das nur 0, 1 oder 2 Steine kostet, so bezahlst du keine Steine. Du bekommst dadurch aber keine Steine aus dem Vorrat.



Wirt

Jeder deiner Mitspieler muss zählen, wie viel Gold er besitzt. Jeder Mitspieler, der 2 oder mehr Gold besitzt, muss dir 1 Gold geben. Kein Spieler muss mehr als 1 Gold abgeben. Im Spiel zu zweit darfst du dir zusätzlich 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



Ordensschwester

Du wählst zunächst eines der 4 möglichen Güter. Von diesen nimmst du dir 3 Stück aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie in deinen Vorrat. Danach nimmt sich jeder deiner Mitspieler genau 1 Stück des von dir gewählten Gutes aus dem allgemeinen Vorrat.

Beispiel: *Rot* spielt die Ordensschwester aus und wählt Stein. *Rot* nimmt sich 3 Stein. Alle anderen Spieler nehmen sich jeweils 1 Stein.

Beispiel: *Rot* spielt den Wirt aus. *Grün* besitzt 2 Gold. Er muss *Rot* 1 davon abgeben. *Gelb* besitzt 5 Gold. Auch er muss *Rot* 1 Gold geben. *Blau* besitzt nur 1 Gold und muss dieses nicht abgeben.



Zimmermann

Du darfst genau wie beim Baumeister 1 Gebäude bauen oder 1 aufwerten. Die auf der Gebäudekarte angegebenen Baukosten werden dabei jedoch um 2 Holz reduziert. Errichtest du ein Gebäude, das nur 0, 1 oder 2 Holz kostet, so bezahlst du kein Holz. Du bekommst dadurch aber kein Holz aus dem Vorrat.



Zöllner

Jeder deiner Mitspieler muss sein Holz, seine Steine und seine Ziegel getrennt voneinander zählen. Von jeder Sorte, von der er 3 oder mehr besitzt, muss er dir 1 Stück geben.

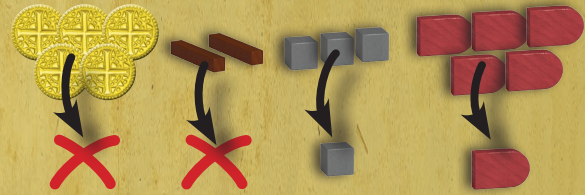
Es ist also möglich, dass dir ein Spieler mehr als 1 Gut geben muss, niemals jedoch mehr als 1 jeder Sorte.

Der Zöllner nimmt kein Gold.

Im Spiel zu zweit darfst du dir zusätzlich 1 Holz, 1 Stein **oder** 1 Ziegel aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

Beispiel: **Rot** spielt den Zöllner aus.

Grün ist sein einziger Mitspieler und besitzt 5 Gold, 2 Holz, 3 Stein und 5 Ziegel.



Rot bekommt kein Gold, da der Zöllner nur die 3 anderen Güter beachtet. **Rot** bekommt kein Holz, weil **Grün** weniger als 3 davon hat. **Rot** bekommt 1 Stein und 1 Ziegel. Von beiden hat **Grün** mindestens 3 Stück. Da **Rot** und **Grün** ein 2er-Spiel spielen, darf sich **Rot** noch eines der 3 angegebenen Güter aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. **Rot** nimmt sich 1 Holz.

Gelbe Personenkarten

Die gelben Karten stellen wichtige Persönlichkeiten dar, die zum Bau der Stadt Valletta beigetragen haben. Diese Karten bringen dir Punkte während des Spiels.

Einige dieser Personen liegen doppelt aus und unterstützen somit gegebenenfalls auch zwei verschiedene Mitspieler. Natürlich dürfte ein Spieler durch den Bau der entsprechenden Gebäude auch beide Karten desselben Charakters aufnehmen.



Architekt Francesco Laparelli

Der Festungsarchitekt und Schüler Michelangelos hatte bereits die Bauaufsicht beim Petersdom in Rom inne. In Valletta war er es, der die Pläne des Großmeisters Jean de la Valette umsetzte.

Du wählst Holz, Stein oder Ziegel. Du darfst nicht Gold wählen. Bezahle **genau 4 Stück** des gewählten Guts und rücke mit deiner Figur auf der Straße um 4 Felder nach vorne.



Großbailli Georg Schilling von Cannstatt

Der Malteserorden war organisatorisch in einzelne Bereiche, sogenannte Zungen, unterteilt. Georg Schilling von Cannstatt stand der deutschen Zunge vor. Der Großbailli der deutschen Zunge war traditionell für die Instandhaltung der Befestigungsanlagen Maltas zuständig.

Du darfst **genau 4 Gold** bezahlen und dafür mit deiner Figur auf der Straße um 4 Felder nach vorne rücken.



Großmeister Pietro del Monte

Pietro del Monte war ein führendes Mitglied des Malteserordens. Nach dem Tod von Jean de la Valette führte del Monte als 50. Großmeister des Ordens den weiteren Ausbau Vallettas fort.

Du darfst **genau 1 Holz, 1 Stein, 1 Ziegel und 1 Gold** bezahlen und dafür mit deiner Figur auf der Straße um 5 Felder nach vorne rücken.



Papst Pius V.

Nachdem Malta 1565 von den Osmanen belagert wurde, schickte Papst Pius V. den Architekten Laparelli nach Malta, um den Zustand der Befestigungsanlagen zu überprüfen und einen Bericht zu verfassen. Der Papst hatte ein Interesse daran, Malta im zentralen Mittelmeer zur Bastion des Katholizismus auszubauen. Aufgrund des Berichts wurde beschlossen, mit päpstlicher Hilfe eine neue befestigte Stadt auf der Halbinsel Sciberras zu bauen. Papst Pius V. wird auf Malta noch heute zu seinem Jahrestag am 30. April geehrt, obwohl er mit den grausamen Mitteln der Inquisition Andersdenkende gnadenlos verfolgte.

Du zählst zunächst, wie viele aufgewertete Gebäude du besitzt, also auf wie vielen davon eines deiner Häuser steht. Dabei ist die Farbe der Gebäude unerheblich. Dann rückst du mit deiner Figur auf der Straße der Anzahl entsprechend viele Felder nach vorne.



Kaiser Karl V.

Kaiser Karl V. übergab die Insel Malta 1530 dem Johanniterorden als Ordenssitz. Im Zuge der Reformation spaltete sich der protestantische Teil des Ordens ab. Dieser Teil verlegte seinen Hauptsitz nach Deutschland und trägt weiterhin den Namen Johanniterorden.

Der katholische Teil verblieb auf Malta und änderte seinen Namen in Malteserorden. Kaiser Karl V. finanzierte die ersten Bemühungen, Malta zur Festung für den Orden auszubauen.

Du zählst zunächst, wie viele blaue Gebäude du besitzt, also auf wie vielen blauen Gebäudekarten eines deiner Häuser steht. Dabei ist unerheblich, ob die Gebäude aufgewertet sind oder nicht. Du zählst lediglich die Anzahl. Dann rückst du mit deiner Figur auf der Straße der Anzahl entsprechend viele Felder nach vorne.



König Philipp II.

Der Sohn Kaiser Karls V. setzte als glühender Katholik die Unterstützung des Malteserordens fort und stärkte die Unabhängigkeit des Malteserordens, indem er dem Orden bestimmte Rechte und Privilegien übertrug.

Du zählst zunächst, wie viele grüne Gebäude du besitzt, also auf wie vielen grünen Gebäudekarten eines deiner Häuser steht. Dabei ist unerheblich, ob die Gebäude aufgewertet sind oder nicht. Du zählst lediglich die Anzahl. Dann rückst du mit deiner Figur auf der Straße der Anzahl entsprechend viele Felder nach vorne.



Ritter Hieronymus von Reku

Die große Belagerung Maltas im Jahre 1565 forderte zahllose Leben auf beiden Seiten. Hieronymus von Reku war einer von vielen Rittern, die ihr Leben auf Seiten der Verteidiger der Insel ließen. Doch sind die verlorenen Leben auf Seiten der osmanischen Belagerer nicht weniger erwähnenswert.

Ob der Nutzen eines Kriegs seinen Preis rechtfertigt, sei in Frage gestellt. Im Moment bleibt uns nur zu hoffen, dass die Menschheit in Zukunft bessere Möglichkeiten der Konfliktlösung findet ... Spielen zum Beispiel.

Wenn du diese Karte ausspielst, rückst du mit deiner Figur auf der Straße um 2 Felder nach vorne.

Valletta

Nicht nur auf dem Spielbrett
beeindruckend!



Lust auf eine Reise nach Valletta und Malta?

Kostenfreie Infos gibt's hier:
Fremdenverkehrsamt Malta
E-Mail: info@urlaubmalta.com
www.visitmalta.com
www.visitvalletta.de
www.mein-malta-urlaub.de
www.facebook.com/visitmaltade

Möchten Sie Maltas imposante Hauptstadt Valletta einmal „in Wirklichkeit“ erleben? Das ist spielend einfach: Von zahlreichen Flughäfen in Deutschland, Österreich und der Schweiz geht es in nur rund drei Stunden nonstop nach Malta. Das kleinste EU-Land befindet sich 95 Kilometer südlich von Sizilien im Mittelmeer.

Valletta ist die kleinste Hauptstadt der Europäischen Union und zählt seit 1980 zum UNESCO-Weltkulturerbe. Schlendern Sie durch Valletta und lassen Sie sich von den mächtigen Festungen, prächtigen Palästen, bunten Holzbalkonen und steilen Straßen mit Blick auf das Meer faszinieren. Vallettas geschichtsträch-

tiger Grand Harbour zählt zu den tiefsten Naturhäfen des gesamten Mittelmeerraumes. Voller Pracht sind der Großmeisterpalast der Malteserritter, das barocke Manoel Theatre und die St. John's Co-Kathedrale, ehemalige Konventskirche des Malteserordens.

In Valletta lassen sich vielseitige Urlaubstage verbringen. Auch Familien mit Kindern macht das Erkunden der alten Ritterstadt Spaß.

Sind Sie Kultur- und Musikfan? Hier erwarten Sie das ganze Jahr über interessante Ausstellungen und Festivals sowie historische Paraden, Theater- und Opernaufführungen. ✨

Fotos: Viewingmalta



Der prächtige
Grandmasters
Palace in Valletta

