

BRETTSPIEL ADVENTSKALENDER 2016

19



WWW.FROSTEDGAMES.DE

STEFAN RISTHAUS

TAILLINN

» Die Helfer «

Erweiterung im Adventskalender 2016 für das Kartenspiel für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer 15 bis 20 Minuten

Material

15 Marker „Helfer“, davon 5 Kaufleute, 5 Mönche, 5 Ritter (Rückseite Münze)



Spielvorbereitung

Verteilt zunächst die Startkarten, bildet jeder einen Nachziehstapel und zieht 3 Handkarten wie üblich. Nimmst von jedem Stand einen Helfer mehr als Spieler teilnehmen, also beispielsweise bei 3 Spielern je 4 Helfer. Mischst diese Helfer verdeckt und teilt an jeden Spieler drei Helfer aus. Die nicht benötigten Helfer werden unbesehen aus dem Spiel entfernt.

Hinweis: Bei 5 und 6 Spielern nimmst ihr alle Helfer; bei 6 Spielern erhält jeder nur 2 Helfer.

Lege Deine Helfer mit dem Münzsymbol nach oben links von Deiner Startkarte ab. Du darfst Deine Helfer bis zu ihrem Einsatz verdeckt halten, aber jederzeit ansehen.

Nun darfst Du einmalig 0-3 Handkarten beliebig sortiert unter Deinen Nachziehstapel legen und gleich viele Karten nachziehen. Für jede so getauschte Karte bezahlst Du einen Siegpunkt.

Spielablauf

Du kannst jeden Helfer einmalig auf eine von zwei Arten einsetzen:

a) Lege in Phase 1 (Karte verdeckt aussuchen) einen oder mehrere Helfer verdeckt rechts neben Deine Auslage. Decke diese zusammen mit Deiner Karte in Phase 2 auf und lege die Helfer auf die Karte. Diese Helfer werden für alle Wettstreite wie eine Person auf einer Karte in Deiner Auslage gewertet. Die Helfer gelten also sowohl für einen von Dir ausgelösten Wettstreit wie auch für Wettstreite der Mitspieler, die ihre Auslage mit Deiner Auslage vergleichen.

Hinweis: Du darfst ausdrücklich Helfer eines Standes einsetzen, der nicht auf Deiner in dieser Runde gespielten Karte vertreten ist.

b) In Phase 3 (Wettstreit) darfst Du einen oder mehrere noch verdeckte Helfer einsetzen. Platziere diese Helfer offen unterhalb Deiner Auslage. Diese Helfer zählen nur für einen eigenen Wettstreit, den Du ausgelöst hast. Andere Spieler, die einen Wettstreit ausgelöst haben, vergleichen ihre Auslage mit Deiner Auslage, ohne diese Helfer zu berücksichtigen.

In Phase 4 (Karte nachziehen) werden alle eingesetzten Helfer aus dem Spiel entfernt.

Schlusswertung

Nimm Dir 1 Siegpunkt für jeden Helfer, den Du nicht genutzt hast.

Klarstellung:

Die Helfer gelten nicht für die Voraussetzungen der Chronik-Karten.

Autor: Stefan Risthaus
Spielregalayout: Stefan Malz
Grafik: Christian Fiore

Copyright © 2016 OSTIA-Spiele GbR
Helke Risthaus und Malte Meinecke
Hauptstraße 29, 38268 Lengede
www.ostia-spiele.de



OSTIA
SPIELE

BRETTSPIEL ADVENT CALENDAR 2016

19



WWW.FROSTEDGAMES.DE



STEFAN RISTHAUS

TALLINN

» The Supporters «

Expansion in the Advent Calendar 2016 for the card game
for 2-4 players, ages 10 and up, duration 15-20 minutes.

Material

15 "Supporter" tokens, consisting of 5 Merchants,
5 Monks and 5 Knights (backside Coin)



Game Preparation

Deal the start cards as usual. Everyone prepares his own draw pile and draws three cards to his hand. Of each type of supporter, use one more than the number of players (e.g. 4 supporters of each type for 3 players). Shuffle the supporter tokens face down and deal three tokens to each player. Place the supporters you do not need back into the box without taking a look at them.

Hint: In a 5 or 6 player game, you use all supporters; in a 6 player game each player only gets 2 tokens.

Put your three supporters with the coin facing up to the left of your start card. You keep your supporters secret until you use them, but you can take a look at your own supporters at any time.

Now you may put 0-3 cards from your hand below your draw pile on any order you choose. Pay one Victory Point per card and draw the same number of cards from the top of the pile.

Game Play

You may use each of your supporter tokens only once per game in one of two ways:

a) In Phase 1 (Choose Card Secretly) put one or more supporters face down to the right end of your display. Reveal the tokens together with your card in Phase 2 and place the tokens on the card you just played. Those supporters have the same effect as a person in a shield on your cards during a contest. Thus you count them to evaluate whether you beat other players and they have to count them for your display when evaluating if they beat you.

Hint: You are allowed expressly to use supporters of a faction that is not shown on the card you have played this round.

b) In Phase 3 (Contest) you may use one or more previously unused supporters. Put these supporters face up below your display. These supporters are only relevant for your own contest. Other players who initiate a contest ignore your supporters and only count the persons on your cards to evaluate if they beat you.

In Phase 4 (Draw a Card) you must remove all used supporters from the game.

Game End Scoring

Take one Victory Point for each supporter you have not used.

Clarification:

Supporter tokens are not considered when scoring for chronicle cards.

Author: Stefan Risthaus

Rulebook Layout: Stefan Malz

Graphics: Christian Fiore

Copyright © 2016 OSTIA-Spiele GbR

Heike Risthaus and Malte Meincke

Hauptstraße 29, D-38266 Lengede

www.ostia-spiele.de



OSTIA
SPIELE