

Tinker-Tailor

Spielmaterial 17 blaue Rollenkarten, 20 grüne Geldkarten, 78 orange Warenkarten, 4 Piratenkarten, 1 Reimkarte

Spielidee

Tinker Tailor ist ein Kartenspiel für 3 bis 6 Spieler. Die Spieler wählen in jeder Runde eine Rolle aus und bilden Kartensets. Das Ziel ist, am Ende die meisten Punkte zu haben. Punkte erhält man durch das Sammeln von Geld- und Warenkarten. Je mehr Warenkarten einer Art ein Spieler besitzt (bis zu 8 Karten maximal), desto höher ist der Wert der Karten. Spieler erhalten auch einen Bonus für Sets der 5 verschiedenen Waren (Brot, Fische, Stoffe, Wein und Edelsteine). In jeder Runde wählen alle Spieler eine Rolle aus, die festlegt, welche Aktionen sie durchführen können. Der Spieler, der am klügsten auswählt und die jeweiligen Aktionen am geschicktesten nutzt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Mischt die Geldkarten und bildet damit einen verdeckten Stapel. Zieht davon so viele Geldkarten wie Spieler beteiligt sind +2 und legt diese offen in einer Reihe in der Tischmitte aus. *(Z.B. Bei 4 Spielern besteht die Auslage aus 6 Karten.)*

Jetzt mischt die Warenkarten und bildet einen zweiten verdeckten Stapel. Legt ebenso wie bei den Geldkarten 1 Karte pro Spieler +2 Warenkarten offen aus. *(Z.B. Bei 4 Spielern besteht die Auslage aus 6 Karten.)*

Die Auslage aus Geld- und Warenkarten bildet den *Markt*.

Bestimmt zufällig einen Startspieler.

Der Startspieler erhält alle Rollenkarten sowie die Reimkarte. (Die Reimkarte ist der Marker für den Startspieler und zeigt die Reihenfolge an, in der die jeweiligen Aktionen ausgeführt werden.)

Jetzt kann das Spiel beginnen.

Spielablauf

Tinker Tailor wird in mehreren Runden gespielt. Eine Runde besteht aus 3 Phasen:

1. Rolle auswählen

Der Startspieler mischt alle Rollenkarten und zieht dann verdeckt Karten vom Stapel – die Anzahl errechnet sich wiederum aus 1 Karte pro Spieler + 2 extra Karten. *(Z.B. Bei 4 Spielern zieht der Startspieler 6 Karten.)* Der Startspieler sieht sich die gezogenen Rollenkarten an und wählt eine aus. Die übrigen gibt er an den Spieler zu seiner Linken weiter, der ebenfalls eine Rollenkarte wählt usw. - bis jeder Spieler eine Rollenkarte hat. Die übrigen Rollenkarten werden auf dem Rollenkartenstapel verdeckt abgelegt.

2. Aktion der Rollenkarte ausführen

Der Startspieler beginnt nun die Tinker Tailor-Rollen mithilfe der Reimkarte vorzutragen:

Tinker – Tailor – Soldier – Sailor – Richman – Poorman – Beggarman – Thief –
Preacher – Pirate – Outlaw – Jailor – Oldman – Youngman – Merchant – Witch. Actor.

Sobald die gewählte Rolle eines Spielers vorgetragen wird, deckt dieser seine Rollenkarte auf, liest die durchzuführende Aktion laut vor und führt sie, wenn möglich, aus. Wenn die Aktion dazu führt, dass Karten aus dem Markt entfernt werden, werden sie vom jeweiligen Stapel ersetzt, nachdem alle Karten aufgenommen wurden. (Ausnahme: wenn die gewählte Rolle der Pirat ist, werden die Karten nicht durch Karten vom Stapel ersetzt. Jede entfernte Karte wird mit einer Piratenkarte ersetzt, die nur entfernt werden können, wenn der Pirat wieder erscheint.)

3. Kaufaktionen ausführen

Sobald die spezifische Rollenaktion ausgeführt wurde, kann der aktive Spieler Waren kaufen. Die Kosten für eine Ware findet ihr im Rechteck in der Mitte jeder Karte. Der Spieler kann so viele Geldkarten einsetzen wie er möchte, um eine beliebige Anzahl an Waren zu erwerben. Um Geld zu wechseln, kann er Geldkarten aus dem Markt entnehmen; er kann kein Wechselgeld vom Nachziehstapel erhalten.

Beispiel: Der Spieler besitzt eine Geldkarte mit dem Wert 5. Er legt diese auf dem Ablagestapel ab und erwirbt damit eine Weinkarte mit dem Wert 4 vom Markt. Zudem nimmt er sich eine ausliegende Geldkarte mit dem Wert 1.

Jede Karte, die vom Markt entfernt wird, wird vom entsprechenden Kartenstapel ersetzt, nachdem alle Karten genommen wurden.

Nachdem ein Spieler sowohl die Rollenaktion als auch die optionale Kaufaktion durchgeführt hat, fährt der Startspieler fort, die Rollen von der Reimkarte vorzutragen, bis jeder Spieler an der Reihe war.

Danach werden alle 17 Rollenkarten wieder gemischt und der Spieler zur Linken des Startspielers wird der neue Startspieler. Eine neue Runde startet, beginnend mit Phase 1: Rolle auswählen.

Alle weiteren Runden des Spiels folgen diesem Ablauf.

In einem Spiel mit 3 Spielern werden 12 Runden gespielt. (Jeder Spieler ist 4x der Startspieler.)

In einem Spiel mit 4 Spielern werden 8 Runden gespielt. (Jeder Spieler ist 2x der Startspieler.)

In einem Spiel mit 5 Spielern werden 7 Runden gespielt. (Spieler 1 und 2 sind jeweils 2x der Startspieler, die Spieler 3 bis 5 jeweils nur 1x. Um dieses Ungleichgewicht auszugleichen, ziehen die Spieler 3 bis 5 jeweils 1 Warenkarte vom Stapel gleich zu Beginn des Spiels.)

In einem Spiel mit 6 Spielern werden 6 Runden gespielt. (Jeder Spieler ist 1x der Startspieler.)

Während des Spiels haben die Spieler alle ihre Waren- und Geldkarten verdeckt vor sich liegen. Die anderen Spieler dürfen nicht fragen, wie viele Karten ein Mitspieler hat, außer eine Rollenkarte zwingt den Spieler, diese Information preiszugeben. Dies gilt natürlich nur, wenn die Rollenaktion auch regulär durchgeführt wird, nicht durch den bloßen Besitz der Karte.

Spielende

Sobald alle Runden gespielt sind, zählen die Spieler ihre Punkte zusammen.

1. Sets gleicher Warenkarten

Auf jeder Warenkarte befindet sich eine Skala, die anzeigt, wie viele Punkte (runde Felder rechts) für wie viele gleiche Warenkarten (eckige Felder links) vergeben werden.

Beispiel: 3 Brotkarten bringen 3 Punkte, während 8 Brotkarten 18 Punkte einbringen. Für 8 Edelsteinkarten gibt es 90 Punkte.

Es gibt keine extra Punkte für Sets von mehr als 8 Karten.

2. Sets verschiedener Warenkarten

Jedes komplette Set aus 5 verschiedenen Waren (Brot – Fische – Stoffe – Wein – Edelsteine) bringt 10 Punkte.

Warenkarten können gleichzeitig für Sets gleicher und Sets verschiedener Waren gewertet werden!

3. Geldkarten zählen die Hälfte ihres Wertes (aufgerundet)

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit den meisten Edelsteinen. Ist der Punktestand immer noch gleich, gewinnt der Spieler mit den meisten Weinkarten usw.

Der Reim

“Tinker Tailor” ist ein alter Abzählreim, Kindervers und Liedvers zu Wahrsagezwecken, der seinen Ursprung auf den britischen Inseln hat. Zum Beispiel können Kirschkerne, Knöpfe oder Blütenblätter nach dem Reim abgezählt werden, um herauszufinden, welchen Beruf man einmal ausüben wird. Viele Versionen des Reims sind überliefert.

Die älteste Version eines ähnlichen Reims findet sich in dem Werk “The Game and Playe of the Chesse” (ca. 1475) von William Caxton, in dem Spielfiguren benannt werden: “Labourer, Smith, Clerk, Merchant, Physician, Taverner, Guard and Ribald.” (dt.: Arbeiter, Schmied, Geistlicher, Händler, Physikus/Arzt, Wirt, Wache und Lästermaul)

Der erste Beleg einer Version, in der die ersten vier Berufe des bekannten Verses zusammen gruppiert werden, findet sich in William Congreves Theaterstück “Love for Love” (1695), das folgende Zeile enthält: “A Soldier and a Sailor, a Tinker and a Taylor, Had once a doubtful strife, sir.” (dt.: Ein Soldat und ein Seemann, ein Kesselflicker und ein Schneider, hatten einen dubiosen Streit, Herr.)

Die heute bekannten Zeilen – und ihre Varianten – tauchten dann im Laufe des 19. Jahrhunderts in den USA auf.

Impressum

Das Spieldesign von Tinker Tailor stammt von Richard Denning, die Illustrationen von Lindsey Harrison, das Layout von Tony Hyams.

Mein Dank geht an die Testspieler: Jane, Helen, John, Margaret und Matthew Denning, Tim, Lisa und Sarah Oakley, Heather und Martin King, Jacob und Bethan Taylor, Patrick Campbell, Mick Pearson, Lindsey und Malcom Harrison, Alex Hickman, Pete Heatherington und Jason Hall.

Deutsche Übersetzung: Stefanie D. Kuschill (www.rampenschau.de)

Das Spieldesign ist das Copyright von Medusa Games ©2015 Medusa Games 16 Boldmere Drive, Sutton Coldfield, B735ES.

www.medusagames.co.uk