



HALL 9000

Spiel & Freizeitpaß im Rhein-Neckar-Raum



<http://www.hall9000.de>

Tyros-Varianten

Die aufgeführten Varianten sind Resultat eines längeren Versuchsprozesses. Die Erklärung der Varianten wurde bewusst ausführlich gehalten, um Missverständnisse zu vermeiden. Sie sind demnach nicht so kompliziert, wie es der optische Umfang suggerieren mag. Die drei großen Varianten wurden unabhängig voneinander entwickelt und noch nicht gemeinsam innerhalb einer Spielrunde getestet. Das benötigte Zusatzmaterial wurde unten als Vorlage angefügt. Sollten ihr Fragen oder Verbesserungsvorschläge haben, könnt ihr euch per E-Mail unter Calem-@gmx.de bei mir melden. Viel Spaß beim Ausprobieren!

- Steffen Stroh

Regelkorrektur:

- 1.) Wir raten dringend dazu an, die Rohstoffkarten am Ende einer Spielrunde nicht umzudrehen, sondern einfach zu *mischen* (besonders bei 3 Spielern)

Kleinvarianten:

- 1.) Zu Phase 3: In Phase 3 jeder einzelnen Spielrunde sollte die Aktion „Tauschen mit der Bank“ (meist 3:3) auf *einmal pro Spieler* beschränkt werden, da sonst das öftere ein wildes Kartenaustauschen (statt Strategieanpassung) einsetzt, das zudem den Handel mit Mitspielern noch zusätzlich überflüssig werden lässt. Stattdessen kann man sich überlegen, den Handel mit Mitspielern aus dem Aktionsradius herauszunehmen und zu sagen: *Zusätzlich* zur gespielten Aktion darf der aktive Spieler noch mit einem Mitspieler handeln (besonders bei 3 Spielern).
- 2.) Die Bonuspunkte für „erster mit einer Stadt in jedem Reich“ könnten auf 9 aufgewertet werden (Variante, 3 und 4 Spieler).

Variante 1: Piraten !

Spielvorbereitung

Die Piraten-Plättchen werden bereitgelegt. Wichtig: Jeder Spieler erhält in dieser Variante nur FÜNF Schiffe (4 Spieler) bzw. SECHS Schiffe (3 Spieler).

Spielablauf

Veränderte Phase 2: Kann ein Spieler in Phase 2 KEIN Reichsplättchen legen, so tauscht er BLIND (verdecktes Mischen, oder durch Ziehen eines Mitspielers) eins seiner Reichsplättchen gegen eines aus dem Nachziehstapel aus. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht oder wird festgestellt, dass kein verwendbares Plättchen mehr dabei, entfällt diese Aktion.

Neue Phase 3: Es wird eine neue "Piratenphase" eingeführt, die zwischen die bisherigen Phasen 2 (Reiche gründen) und Phase 3 (Aktionsphase) eingeschoben wird.

In dieser Phase wird ein Reichsplättchen aus den bereits VERWENDETEN Plättchen (incl. der 4 Gründungen zu Spielbeginn) verdeckt gezogen. Ein Piratenplättchen wird auf das Feld mit der entsprechenden Zahl gelegt. Das Reichplättchen wird zurückgelegt (mischen!), sobald der Pirat auf diesem Feld versenkt wurde.

- Befindet sich auf dem betreffenden Feld ein Schiff eines Spielers, so muss dieser Spieler 1 Warenkarte seiner Wahl (!) abgeben (auf den Ablagestapel).
- Befinden sich auf dem Feld 2 Schiffe, muss für jedes Schiff eine Warenkarte nach Wahl abgegeben werden.



HALL 9000

Spiel & Freizeitpaß im Rhein-Neckar-Raum



<http://www.hall9000.de>

Tyros-Varianten

In Phase 4 (Aktionsphase): Es besteht nun die Möglichkeit, den Piraten zu versenken. Der Pirat gilt NICHT als zusätzliches Schiff. Es ist also möglich, 2 Schiffe auf das Feld mit dem Piraten zu ziehen. Es gilt NICHT als Aktion, den Piraten zu versenken. Befinden sich bereits 2 Schiffe auf dem Piratenfeld wird der Pirat entfernt, sobald einer der Spieler mit einem Schiff auf dem Piratenfeld an der Reihe ist, ansonsten sofort, wenn ein Spieler ein zweites Schiff auf das Feld parkt.

- Der Pirat wird versenkt, sobald sich 2 Schiffe auf dem Feld des Piraten befinden. Das können Schiffe des selben Spielers sein, oder Schiffe unterschiedlicher Spieler.
- Das Versenken eines Piraten gibt 4 Bonuspunkte. Wird der Pirat durch 2 Schiffe des selben Spielers versenkt, erhält dieser die vollen 4 Punkte, bei Schiffen unterschiedlicher Spieler erhält jeder Spieler 2 Punkte.
- Das Betreten eines Feldes mit einem Piraten kostet EINE Rohstoffkarte nach Wahl.
- Das Durchfahren des Feldes kostet ebenfalls EINE Rohstoffkarte nach Wahl.
- Gleiches gilt für den Fall, dass sich der Pirat auf einem Feld mit Stadt befindet: Ein Schiffsbau kostet hier ebenfalls zusätzlich EINE Rohstoffkarte nach Wahl.
- Das Betreten eines Feldes mit Pirat und der Stadt eines Gegenspielers kostet EINE Rohstoffkarte nach Wahl, aber KEINE Rohstoffkarte Tribut an den Besitzer der Stadt!

Hinweis: Es können sich mehrere Piraten gleichzeitig auf dem Spielplan befinden. Ein nicht versenkter Pirat wird zum Ende einer Runde NICHT entfernt. In der neuen Spielrunde werden für Schiffe, die sich auf dem Piratenfeld befinden, KEINE neuerlichen Abgaben von einer Warenkarte fällig.

Variante 2: Aktionskarten-Variante

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn erhält jeder Spieler die 3 (unterschiedlichen) Aktionskarten.

Spielablauf

Die Phasen 1 und 2 bleiben völlig identisch. In Phase 3 ergibt sich eine sechste Aktionsmöglichkeit "Aktionskarte ausspielen". Jede Aktionskarte kann nur einmal verwendet werden.

Aktion F: Aktionskarte ausspielen.

Statt der in der Ursprungsregel aufgeführten Aktionen A-E kann auch eine der 3 Aktionskarten gespielt werden:

"Günstiger Wind": Spielbar in den Runden: 2 - Vorletzte.
EIN Schiff des Spielers hat gute Winde erwischt, und fährt für die HÄLFTE der Fahrtkosten (abgerundet!).

Beispiel: Ein Spieler spielt die Aktionskarte "Günstiger Wind" indem er sie vor sich auslegt. Er entscheidet sich, sobald er wieder an der Reihe ist (muss nicht direkt anschließend erfolgen, aber in der selben Spielrunde) für eines seiner Schiffe vor Tyros, zum Feld 9 (grünes Reich) zu fahren: 31-27-22-23-18-13-9. Statt 7 grüner Warenkarten gibt er nur 3 (Hälfte, abgerundet) ab.



HALL 9000

Spiel & Freizeitpaß im Rhein-Neckar-Raum



<http://www.hall9000.de>

Tyros-Varianten

"Blockadebrecher": Spielbar in Runden: 2 – Ende.

Ein Spieler wählt SOFORT ein Schiff eines Gegenspielers, das sich auf einem Feld befindet, auf dem sich auch eines seiner eigenen Schiffe aufhält. Er versetzt das Schiff in ein benachbartes Feld (waagrecht oder senkrecht), das natürlich bereits einem Reich zugeordnet worden sein muss und nicht bereits 2 Schiffe beherbergt.

Hinweis: Ein benachbartes Feld darf durchaus ein Schiff oder die Stadt eines Gegenspielers beherbergen, die eigene Blockade aufzuheben und gleichzeitig einen Gegner zu behindern ist durchaus möglich! Die Karte Tribut für das Anfahren eines fremden Stadtfeldes wird in diesem Fall allerdings NICHT fällig.

"Der Entdecker": Spielbar in Runden: 3 – Ende.

Ein Spieler erklärt (nicht sofort) EINES seiner Schiffe zum Entdecker. Ist er wieder an der Reihe (muss nicht direkt nach der Aktion des Kartenauspielens sein), darf er sein Entdeckerschiff wählen und damit ein Feld ansteuern, das noch keinem Reich zugeordnet wurde. Das Schiff darf dort stehen bleiben, oder nach den gängigen Regeln weiter fahren. Er bezahlt für jedes durchfahrene Feld eine Warenkarte, und zwar passend zur Reichsfarbe (bei zugeordneten Feldern) oder eine beliebige Karte (für jedes neutrale Feld). Seine Entdeckerkarte wird nach dieser Fahrt sofort aus dem Spiel genommen.

Ein Entdecker-Schiff kann auf einem neutralen Feld am Spielende ebenfalls die Schiffskontrolle ausführen. Die Schiffskontrolle über ein neutrales Feld zählt 5 Punkte.

Beispiel: Ein Spieler fährt von Tyros aus mit seinem Entdeckerschiff nach Feld 29: 31-27-26-25-29. Die Felder 31 und 27 gehören zum grünen Reich, das Feld 25 zum gelben. Er bezahlt also 2 grüne, 1 gelbe und 2 beliebige Warenkarten und legt die Entdeckerkarte in den Vorrat.

Hinweise: Wurde eine Aktionskarte verwendet, wird sie sofort in den Vorrat zurückgelegt. "Vorletzte" Runde bedeutet: Karte darf nur so lange gespielt werden, solange noch ALLE Spieler mindestens 1 Reichsplättchen besitzen!

Variante 3: Kriegsgaleeren gesichtet!

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn erhält jeder Spieler die 2 Galeerenplättchen.

Spielablauf

Wenn ein Spieler ein Schiff baut, kann er es (vor dem Einsetzen) zu einer Kriegsgaleere aufrüsten (Plättchen unter ein Schiff legen und gemeinsam bewegen). Das kostet 2 identische Rohstoffkarten extra. Die Rohstoffe müssen lediglich identisch sein, aber NICHT mit der Rohstofffarbe des Hafens übereinstimmen (Beispiel: Galeerenbau in einem grünen Hafen: 1mal grün + 2mal orangene Rohstoffkarte). Eine Kriegsgaleere bewegt sich im folgenden wie ein normales Schiff, außerdem kann eine Galeere wie ein normales Schiff Städte gründen.



HOLL 9000

Spiel & Freizeitpaß im Rhein-Neckar-Raum



<http://www.hall9000.de>

Tyros-Varianten

Neue Aktion in Phase 4: *Schiff versenken:*

- Erreicht eine Kriegsgaleere das Feld eines "feindlichen", normalen Schiffes, KANN es dieses versenken, allerdings erst im FOLGENDEN Zug (Flucht ist also möglich...).
 - Erreicht eine Kriegsgaleere das Feld einer "feindlichen" Kriegsgaleere, kommt es SOFORT zum Kampf. Dabei legen (mit dem Angreifer beginnend) beide Spieler verdeckt 1-5 Handkarten vor sich ab. Danach wird aufgedeckt – der Spieler, der mehr *identische* Rohstoffkarten abgelegt hat, gewinnt. Er legt diese identischen Karten auf den Ablagestapel und nimmt den Rest wieder auf die Hand.
- Es ist also durchaus möglich zu bluffen, indem man verschiedene Karten ablegt. Kommt es zu einem Unentschieden, verlieren beide Schiffe ihren Status als Galeere und segeln als normale Schiffe weiter. Das gewonnene Galeerenplättchen kann selbstverständlich bereits in der nächsten Aktion neu verwendet werden.

Außer im Falle eines Unentschiedenes im Kampf zweier Galeeren wird das unterlegene Schiff (ggf. einschließlich dem Galeerenplättchen) vom Spielplan entfernt und in den Vorrat des Spielers zurückgenommen.

Beispiel: *Spieler weiß zieht mit seiner Galeere auf das Feld 17, auf dem sich bereits eine rote Galeere befindet. Es kommt sofort zum Kampf. Spieler weiß legt 5 Karten vor sich ab: 4 orangene und 1 violette. Spieler rot legt nur 3 Karten vor sich ab, alle 3 Karten sind gelb. Es wird aufgedeckt, Spieler weiß gewinnt und legt die 4 orangenen Karten auf den Ablagestapel, Spieler rot entfernt schweren Herzens seine Galeere (Schiff + Plättchen) und nimmt alle seine Karten wieder auf die Hand.*

Kombination der Variante "Kriegsgaleeren" und der Variante "Piraten":

Die Regeln beider Varianten gelten (mit Ausnahme der Punktezahlung, s.u.) identisch zum Beschriebenen. Zieht ein Spieler allerdings mit einer Galeere auf ein Piratenfeld, oder "erscheint" durch Ziehen des entsprechenden Zahlenplättchens der Pirat direkt auf einem Galeerenfeld, wird dieser sofort versenkt. Eine Galeere zahlt KEINE Rohstoffkarte Tribut für das Betreten des Piratenfeldes.

Allerdings werden für das Versenken eines Piraten mit einer Galeere nur 2 Punkte für den Spieler gutgeschrieben. Das Versenken eines Piraten mit 2 normalen Schiffen EINES Spielers ergibt 5 Punkte für diesen Spieler, versenken 2 Spieler mit unterschiedlichen, normalen Schiffen den Piraten erhält jeder Spieler 3 Punkte. Wird ein Pirat von einer Galeere versenkt, und es befindet sich bereits ein Schiff des Galeerenbesitzers auf dem Piratenfeld, erhält der Spieler 4 Punkte. Befindet sich neben der Galeere noch ein Schiff eines anderen Spielers auf dem Piratenfeld, so geht der Besitzer des normalen Schiffes leer aus. Kompliziert, zugegeben – deshalb zur einfachen Übersicht:

Übersicht: Piraten versenken:

1 Galeere: 2 Punkte

1 Galeere + eigenes Schiff: 4 Punkte

1 Galeere + fremdes Schiff: 2 Punkte, Besitzer des normalen Schiffes 0 Punkte

2 eigene, normale Schiffe: 5 Punkte

2 fremde, normale Schiffe: je 3 Punkte



HALL 9000

Spiel & Freizeitpaß im Rhein-Neckar-Raum

<http://www.hall9000.de>



Tyros-Varianten

✂ ----- ausschneiden -----

Spielmaterial

Für die Aktionskarten-Variante:

<p>Günstiger Wind</p> <p>Runden: 2 – Vorletzte</p> <p>Wähle eines Deiner Schiffe und fahre zum halben Preis!</p> <p><i>(Kartenzahl abrunden)</i></p>	<p>Blockadebrecher</p> <p>Runden: 2 – Ende</p> <p>Versetze ein gegnerisches Schiff aus einem Feld, in dem Du ebenfalls ein Schiff besitzt, in ein benachbartes Feld!</p>	<p>Der Entdecker</p> <p>Runden: 2 – Ende</p> <p>Fahre mit einem Deiner Schiffe ein neutrales Feld an. Zahle für jedes überfahrene Reichsfeld die passende Warenkarte, für jedes neutrale Feld eine beliebige!</p>
--	--	---

Für die Piraten!-Variante:



Für die Kriegsgaleeren-Variante (ja ich weiß – gekreuzte Schwerter wären angebrachter gewesen...):

