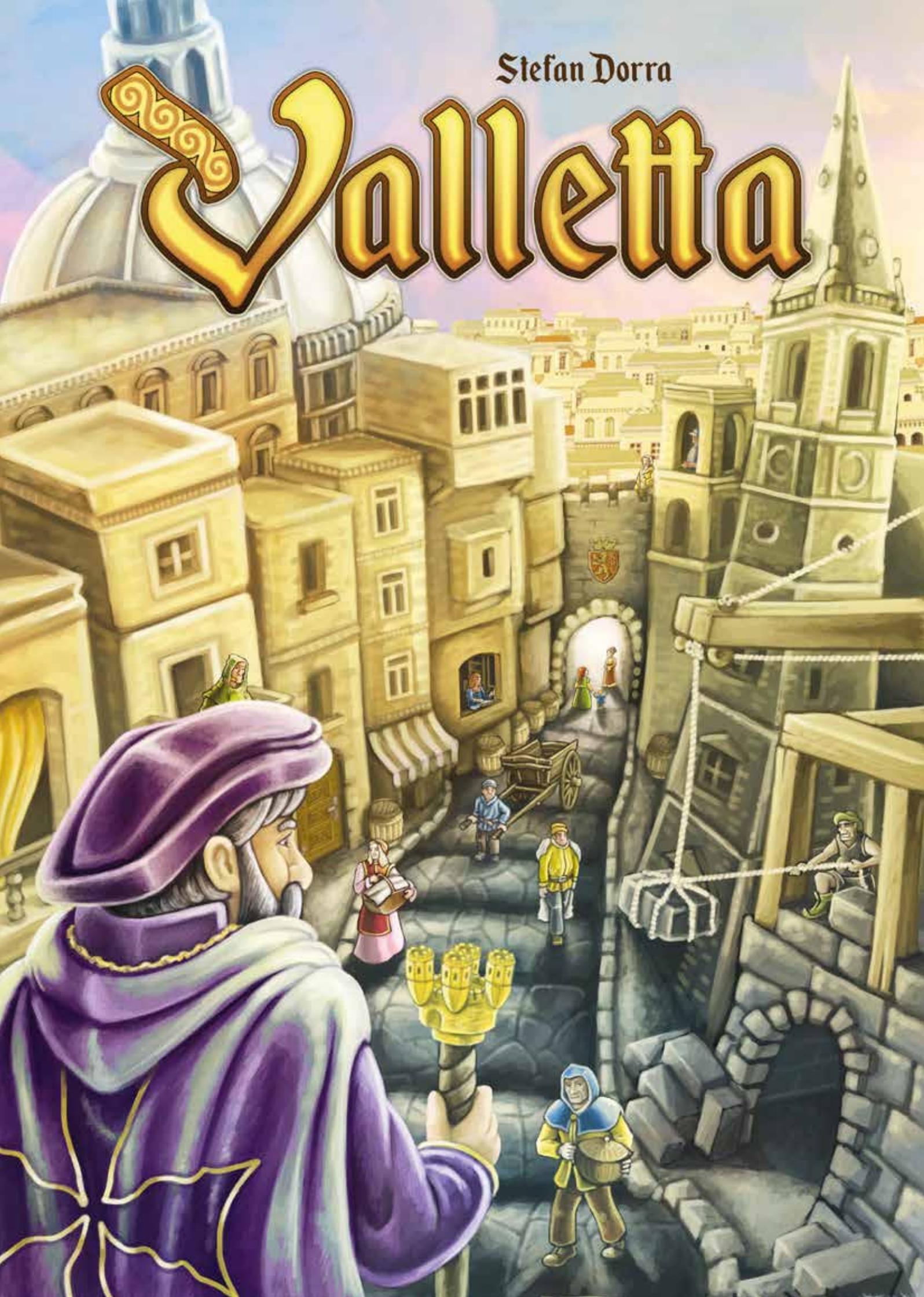


Stefan Dorra

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)

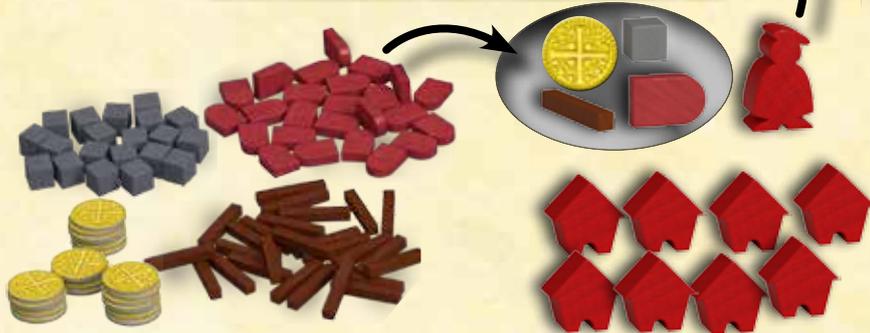
1 Zuerst steckst du die **Straße** zusammen und legst sie in die Tischmitte.

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



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 fahrt 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.

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 sind mehrfach im Spiel. Du legst immer nur 1 Person auf jede Gebäudekarte. Lege die Personen in den Bereich rechts oben auf das Gebäude. Am linken und am unteren Rand sichtbar bleiben. Die nun noch übrigen Personen benötigt ihr in...

Hinweis: Für die bessere Übersicht bilden wir hier die Gebäude ab. Es liegen zu Beginn des Spiels eine Anzahl von Personenkarten mit verschiedenen Funktionen aus. Ihr könnt zu einem späteren Moment Zeit nehmen, die Funktionen der ausliegenden...

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.



nden
n-
gen
on
und
mer
Perso-
de, so dass die Symbole und Zahlen
oen.
n diesem Spiel nicht.
ier nur den Bankier auf seinem
enge unterschiedlicher Personen-
immt euch vor dem Spiel einen
genden 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.)

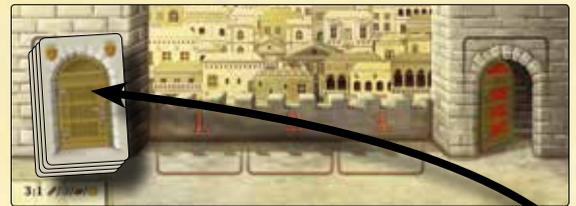


Vorderseite Rückseite

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.



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

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



Rückseite

Aus diesen suchst du zunächst **alle Karten mit dem Spielsymbol** rechts unten heraus und gibst jedem Spieler die 8 Karten mit dem Spielsymbol 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.

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.



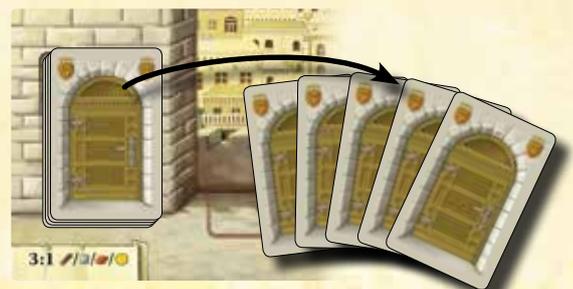
Auf die gleiche Weise spielst du dann auch noch eine zweite und eine dritte Karte aus. Du spielst in deinem Zug also immer 3 Karten aus. Du darfst dabei **nicht** auf das Ausspielen einer Karte verzichten.

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.



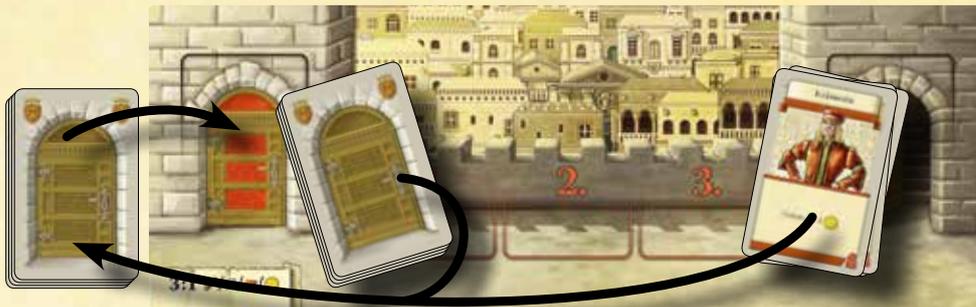
2 Der Spieler zieht seine Spielfigur auf das Feld 25.



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:

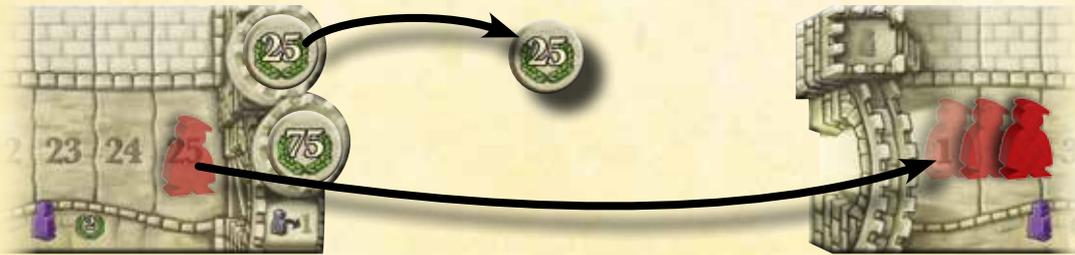
- Kannst du am Ende deines Zugs nicht mehr auf 5 Handkarten nachziehen, ziehst du **nur die restlichen Karten** nach. Du mischst deinen Ablagestapel nicht mehr.
- Hast du deine letzte Handkarte ausgespielt, steigst du aus dem Spiel aus. Für den Rest des Spiels wirst du in der Spielerreihenfolge übersprungen.

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 Bansemer, 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 Buhlmann 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

Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de / www.cundco.de

Kartenerklärungen

Rote und lila Personenkarten

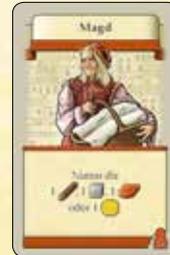
Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem Satz dieser 8 Karten. Diese Karten erlauben dir die nötigen Basisaktionen des Spiels. Die meisten Karten, die du später im Spiel dazu bekommst, erlauben dir verbesserte Aktionen. Alle Karten basieren jedoch auf diesen Basisaktionen.



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.

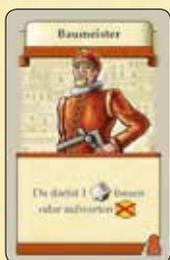
Beispiel: Rot spielt einen Holzfäller aus und nimmt sich 1 Holz .



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 Rohstofferrträge 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.



Dies ist eines deiner Gebäude.

Die Aufwertungskosten

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 bezahlst, 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

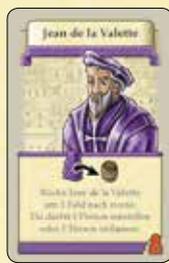
Der fleißige Lehrling macht eifrig nach, was ihm vorgemacht wird. Er kann jedoch nur einfache Arbeiten ausführen.

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.

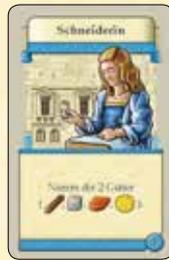


Rot muss also nur noch 1 Stein und 1 Ziegel bezahlen.



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.



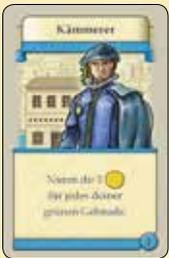
Kaufmann

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.



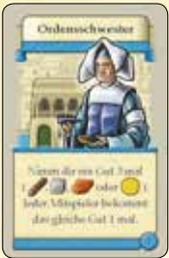
Maurer

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. →

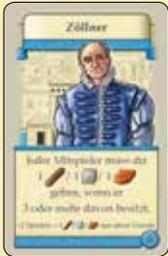
Gelb besitzt 5 Gold. Auch er muss **Rot** 1 Gold geben. →

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.

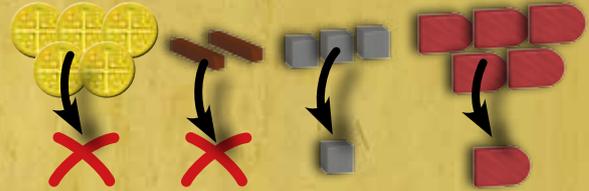
Es ist also möglich, dass dir ein Spieler mehr als 1 Gut geben muss, niemals jedoch mehr als 1 jeder Sorte.

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.

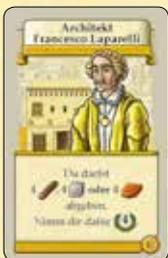


Rot bekommt kein Gold, da der Zöllner nur die 3 anderen Güter beachtet. **Rot** bekommt kein Holz, weil **Grün** weniger als 3 davon hat. **Rot** bekommt 1 Stein und 1 Ziegel. Von beiden hat **Grün** mindestens 3 Stück. Da **Rot** und **Grün** ein 2er-Spiel spielen, darf sich **Rot** noch eines der 3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

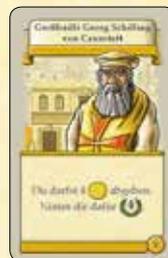
Einige dieser Personen liegen doppelt aus und unterstützen somit gegebenenfalls auch zwei verschiedene Mitspieler. Natürlich dürfte ein Spieler durch den Bau der entsprechenden Gebäude auch beide Karten desselben Charakters aufnehmen.



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.

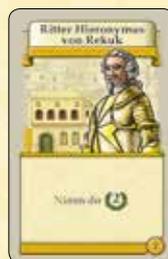
Du zählst zunächst, wie viele blaue Gebäude du besitzt, also auf wie vielen blauen Gebäudekarten eines deiner Häuser steht. Dabei ist unerheblich, ob die Gebäude aufgewertet sind oder nicht. Du zählst lediglich die Anzahl. Dann rückst du mit deiner Figur auf der Straße der Anzahl entsprechend viele Felder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

Die große Belagerung Maltas im Jahre 1565 forderte zahllose Leben auf beiden Seiten. Hieronymus von Rekuk 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!



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-



**Valletta – eine
Kulisse wie
gemalt**

**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

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 Operaufführungen. ✨

Fotos: Viewimgmalta



**Der prächtige
Grandmasters
Palace in Valletta**

MALTA
MALTA GOZO COMINO