



2-5 Spieler



Ab 10 Jahre



Ca. 120 Min.

# DIE HÄNDLER VOM TAUBERTAL

## Wer macht entlang der Tauber ein Bombengeschäft?

### SPIELMATERIAL

1 ×  Spielplan	5 ×  Spielfiguren (Händler)	3 ×  Pilger	1 ×  Schwarzer Ritter	5 ×  Ochsenkarren
36 ×  Handelskarten	21 ×  Marktkarten und Markttafel	13 ×  Pilgerkarten	6 ×  Schuldscheine	5 ×  Schlossprivilegien
1 ×  Startspielerkarte	14 ×  Geheimaufträge	4 ×  Zehntscheine	 Spielgeld (10, 50 und 100 Gulden)	je 5 ×  Wagnerei- und Schlossplättchen
25 ×  Bewegungs- plättchen	1 ×  Würfel	je 1 ×  Runden- und Hochwassermarker	16 ×  Kanonenkugeln	64 ×  4 × Waren- und Klosterklötzchen

## SPIELIDEE

Das Leben im 16. Jahrhundert ist wahrlich kein Zuckerschlecken! Auch das Taubertal ist in Aufruhr: Von Bronnbach bis Mergentheim treibt der Schwarze Ritter sein Unwesen. Am meisten leiden die Kaufleute unter der berüchtigten Gestalt, denn auf seinen Raubzügen sind sie sein bevorzugtes Angriffsziel.

Die Händler aus dem Mittleren Taubertal verbünden sich entschlossen zu einem Gegenangriff. Gemeinsam wollen sie den Schwarzen Ritter vertreiben und seine Burg dem Erdboden gleichmachen. Dazu sind jedoch einige Kanonenkugeln erforderlich – und diese sind kostspielig. Der Wettlauf um das „Bombengeschäft“ beginnt ...

## SPIELABLAUF

Die Spielvorbereitung wird im **Aufbaublatt** detailliert beschrieben. Das Spiel erstreckt sich über 7 Runden (bei 4–5 Spielern sind es 6 Runden). Die Rundenleiste regelt den Spielverlauf. Jede Runde hat immer folgenden Ablauf:



**1** Ihr seid fahrende Händler und versucht, eure Waren gewinnbringend an den Mann zu bringen. Seht euch zunächst die offen liegenden Handelskarten genau an. Sie zeigen, welche Waren in welchem Ort nachgefragt werden und wie viel für die Lieferung bezahlt wird. Es gibt auch diverse Boni, z. B. für den Verkauf mehrerer Waren gleichzeitig.

**2** Die Herausforderung besteht nun darin, euch am Markt geschickt mit Waren einzudecken – und zwar zu einem möglichst guten Preis. Dabei müsst ihr eifrig mit euren Mitspielern verhandeln. (Siehe Kapitel „Markt“)



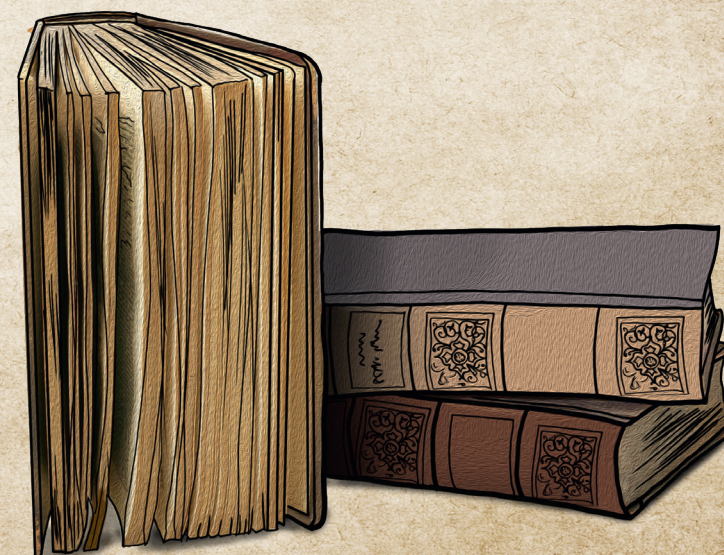
**3** Nach dem Besuch am Markt entscheidet ihr euch, wohin ihr ziehen wollt. Ihr könnt nun entweder eure Waren in den jeweiligen Ortschaften verkaufen oder andere Aktionen ausführen, z. B.:

- Waren nachkaufen oder tauschen,
  - die Tragkraft des Ochsenkarrens aufrüsten,
  - euer Glück beim Taschenspieler versuchen und dabei Geld gewinnen,
  - Pilger befördern,
  - Kanonenkugeln erwerben
  - und noch vieles mehr. Die Möglichkeiten sind sehr vielfältig. Es lohnt sich, alle zu kennen!
- (Siehe Kapitel „Tag“)

**4** In der Nacht zieht der Schwarze Ritter umher und plündert Händler, die ihm begegnen, aus. (Siehe Kapitel „Nacht“)



**Spielziel:** Es gewinnt, wer am Spielende die meisten Kanonenkugeln erworben hat. Denn er genießt das größte Ansehen in der Bevölkerung und hat am meisten dazu beigetragen, den Schwarzen Ritter aus dem Taubertal zu vertreiben. Nun zieht hinaus und mehrt euren Reichtum!






## MARKT

Alle Spieler gemeinsam

Jede Runde beginnt mit dem Besuch am Markt. Dazu werden alle Spielfiguren – egal wo sie gerade stehen – nach Königshofen zum Markt gesetzt. Auf der Markttafel werden nun so viele Marktkarten aufgedeckt, wie es Spieler gibt.

Der Startspieler sucht sich als Erstes eine Karte aus und bietet das Mindestgebot oder einen höheren Betrag. Reihum können die Spieler **entweder** das Gebot um mindestens 10 Gulden erhöhen **oder** passen und so aus der Versteigerung für diese Karte aussteigen. Der Spieler mit dem höchsten Gebot zahlt seinen Einsatz an die Bank, nimmt die entsprechenden Warenklötzchen vom Warendepot und legt sie auf die jeweiligen Felder seines Ochsenkarrens.

Als Nächstes sucht sich der Spieler, der links vom Startspieler sitzt, eine Marktkarte aus und die Versteigerung für diese Karte beginnt. Ein Spieler, der bereits eine Marktkarte erworben hat, kann keine weitere Karte mehr ersteigern. Dadurch erhält der letzte Spieler seine Karte ohne Versteigerung zum Mindestgebot. Jeder Spieler erhält somit in der Spielphase „Markt“  genau eine Karte. Alle Marktkarten werden danach wieder beiseitegelegt. Hat ein Spieler mehr Waren erworben als auf seinen Ochsenkarren passen, muss er überzählige Waren auf das Warendepot zurücklegen.

### Maximale Zuladung beachten!



### Beispiel:



**Startspieler:**  
Ich möchte diese Waren haben und biete 50 Gulden.



Ich erhöhe auf 70 Gulden ...  
... und ich auf 80!



Das ist mir zu viel. Ich bin raus!

Ich auch



**Blau** erhält also den Zuschlag, bezahlt 80 Gulden und lädt die soeben ersteigerten Waren auf seinen Ochsenkarren.

### Mehr Tragkraft

**Tipp:** Es kann sich mitunter lohnen, möglichst bald eine Erweiterung für den Ochsenkarren zu erwerben, um mehr Waren transportieren zu können. Also ab zur Wagnerei!



### Knapp bei Kasse?

Man kann jederzeit einen oder mehrere Kredite über 100 Gulden aufnehmen, pro Spielrunde aber immer nur einen. Ein Kredit kann jederzeit zurückgezahlt werden. Bei der Rückzahlung sind pro Schuldschein 150 Gulden fällig. Die Karte geht zurück an die Bank.

## TAG

Alle Spieler abwechselnd



Der Startspieler beginnt. Wer an der Reihe ist, führt nacheinander immer Folgendes aus:

- 1 **Spielfigur bewegen** (durch Ausspielen eines Bewegungsplättchens)
- 2 **Handel abschließen oder Aktion ausführen** (beides optional)

Zu einem beliebigen Zeitpunkt: **Pilger befördern** (optional)

Im Uhrzeigersinn sind die Spieler nacheinander an der Reihe. Der Rundenmarker zeigt an, der wievielte Zug gerade gespielt wird. War jeder Spieler vier Mal dran, bricht die Nacht herein.

### 1 SPIELFIGUR BEWEGEN



Jedem Spieler stehen pro Spieltag fünf Bewegungsplättchen mit unterschiedlichen Bewegungspunkten zur Verfügung. Der Startspieler beginnt. Er entscheidet sich, wie viele Felder (Ortschaften) er frei auf dem Spielfeld ziehen möchte und dreht dazu das jeweilige Bewegungsplättchen um. Er muss exakt so viele Felder ziehen wie dort aufgedruckt sind. Auf jeder Ortschaft dürfen beliebig viele Händler stehen. Eine Ortschaft darf nur ein Mal pro Zug passiert werden. Die Bewegung muss durchgängig erfolgen (keine Vor- und Zurück-Schritte). Die Bewegung darf nicht in der Ortschaft enden, in der sie begonnen wurde (das ist **nur** mit dem Bewegungsplättchen „0“ erlaubt).

**Achtung:** Bei Hochwasser kann man die Tauberbrücken nicht überqueren!



**Beispiel:** Der Spieler befindet sich beim Büchsenmeister und will zur Kelterei. Er durchfährt **zwei Felder (grüne Linie)** und dreht dazu das Bewegungsplättchen „2“ um.



**Oder** er wählt einen Umweg (rote Linie). Hier durchfährt er **drei Felder** und dreht dazu das Bewegungsplättchen „3“ um. Dies kann manchmal sinnvoll sein, um bestimmte Bewegungsplättchen aufzusparen.



**Hinweis:** Die braunen und blauen Pfeile auf dem Spielplan haben für die Bewegung der Händler keine Bedeutung. Sie geben die Bewegung des Schwarzen Ritters in der Spielphase „Nacht“ vor.

## 2 HANDEL ABSCHLIEßEN

Die offen liegenden Handelskarten zeigen, welche Waren in welcher Ortschaft nachgefragt werden und wie viel für die Lieferung bezahlt wird. Um Waren zu verkaufen, musst du dich in der genannten Ortschaft befinden. Dort angekommen legst du die entsprechenden Warenklötzchen in der festgelegten Reihenfolge auf die Handelskarte und erhältst dafür den angezeigten Verkaufserlös. In einem Spielzug dürfen beliebig viele Waren verkauft werden. Bonus beachten!

**Beispiel:** Der Spieler liefert 2 × Salz und 1 × Wein ab. Dafür erhält er insgesamt 130 Gulden. Weil er wie unten beschrieben „3 und mehr“ Waren abgeliefert hat, erhält er zusätzlich einen Bonus in Höhe von 30 Gulden. Sein Gesamterlös beläuft sich also auf 160 Gulden. Ist eine Ortschaft im Laufe des Spieltages vollständig mit Waren beliefert, bleibt die Handelskarte dennoch liegen und wird **nicht** durch eine neue ersetzt.



**Oder:**

## AKTION AUSFÜHREN

Welche Aktionen in den einzelnen Ortschaften möglich sind, wird im Kapitel „Aktionsfelder“ beschrieben.

## PILGER BEFÖRDERN

Steht ein Händler in einer Ortschaft mit Pilger, kann er diesen auf seinem Ochsenkarren mitnehmen. Der Pilger „verbraucht“ dabei 1 Gewichtseinheit. Man zieht eine Pilgerkarte und erfährt, wo der Pilger hin will. Die Vorderseite verrät, wie vorteilhaft die oben liegende Karte ist:



Liefert man den Pilger am Zielort ab, erhält man die auf der Karte genannte Belohnung. Die Karte wird nach ihrem Einsatz wieder unter den Stapel gelegt. Was passiert, wenn man die Pilgerkarte für eine Ortschaft zieht, auf der man gerade steht? Glück gehabt! Du kannst den Vorteil sofort nutzen und die Pilgerfigur wieder auf den Spielplan stellen. Einen Pilger, den man in eine Ortschaft gebracht hat, darf man im nächsten Spielzug nicht sofort wieder von dort mitnehmen. Erst, wenn man die Ortschaft später erneut ansteuert, kann der Pilger wieder zusteigen.

## DIE AKTIONSFELDER

### Büchsenmeister (Cullesheym)

Erwirb Kanonenkugeln zur Bekämpfung des Schwarzen Ritters! Die Preise steigen zunehmend, denn der Büchsenmeister wittert ein „Bombengeschäft“.

**Lieferung inklusive:** Nach dem Erwerb werden die Bomben direkt auf die Munitionskiste gelegt.



### Taschenspieler (Boxberg)

Beim Taschenspieler kannst du mit Strategie und etwas Glück deinen Geldbeutel aufbessern. Dazu würfelst du, so oft du willst. Nach jedem Würfeln entscheidest du, ob du weiterwürfeln möchtest. Die Würfelaugen werden jeweils addiert.



- Bei mindestens 10 Punkten bekommst du 20 Gulden.
- Bei mindestens 20 Punkten bekommst du 40 Gulden.
- Bei mindestens 25 Punkten bekommst du 50 Gulden.

**Aber Vorsicht:** Bei einer 1 ist alles weg und das Spiel ist vorbei!

### Wagnerei (Königheim)

Hier kannst du die Tragkraft deines Ochsenkarrens dauerhaft aufrüsten:

- Die Möglichkeit, bis zu 8 Waren transportieren zu können, kostet 100 Gulden.
- Die Möglichkeit, bis zu 10 Waren transportieren zu können, kostet 150 Gulden.



Lege nach dem Kauf das entsprechende Wagnereiplättchen auf deinen Ochsenkarren.

### Lagerhaus (Bischofsheim)

Hier ist es möglich, eigene Waren zu tauschen. Dazu verteilt man auf seinem eigenen Ochsenkarren beliebig viele Waren neu auf die vier Warenarten Wein, Werkzeug, Tuch und Salz. Die jeweiligen Klötzchen werden auf dem Ochsenkarren einfach verschoben.

#### Achtung:

Gewürze können nicht getauscht werden!

**Beispiel:** Aus 1 x Werkzeug wird 1 x Tuch.  
Aus 2 x Wein wird 1 x Salz und 1 x Tuch.  
Das Gewürz muss unverändert liegen bleiben.



### Schwarzmarkt (Grünsfeld)

Tausche:

- 3 beliebige Waren (Wein, Werkzeug, Tuch, Salz) gegen 1 Gewürz oder
- 5 beliebige Waren (Wein, Werkzeug, Tuch, Salz) gegen 2 Gewürze.



Die Warenart Gewürz ist sehr kostbar und eröffnet dir im Spielverlauf einige Vorteile.

### Kelterei / Weberei / Salzhändler / Schmiede

Kaue Werkzeug (Wittighausen), Wein (Lauda), Tuch (Großrinderfeld) und Salz (Werbach) auch außerhalb der Spielphase „Markt“ zu steigenden Stückpreisen. Nach dem Erwerb nimmst du die Warenklötzchen vom Spielplan und legst sie auf deinen Ochsenkarren. Nachschub gibt es wieder in der nächsten Spielrunde.



### Klosterpforte (Bronnbach)

Alle Gaben, die sichtbar und nicht von weißen Klosterklötzchen verdeckt sind, hat der Kurier des Bischofs zu Würzburg hier zur Abholung deponiert. Nach der Mitnahme werden immer 2 weiße Klötzchen beliebig entlang der Linien verschoben.



**Beispiel:** Der Spieler erhält aus der Bank 30 Gulden und verschiebt anschließend 2 beliebige Klötzchen.



### Markt (Königshofen)

Ausschließlich in der Spielphase „Markt“ nehmen alle Händler am regen Markttreiben teil. Hier werden Waren versteigert. Siehe dazu die Erklärung im Kapitel „Markt“. Außerhalb dieser Zeit hat der Markt geschlossen.

### Residenzschloss (Mergentheim)

Hier kannst du bestimmte Waren gegen wertvolle Privilegien eintauschen. Zur Auswahl steht jeweils das oben liegende Schlossplättchen. Dazu werden die dort genannten Waren vom eigenen Ochsenkarren zurück auf das Warendepot gelegt. Du darfst immer nur ein Schlossplättchen besitzen. Erst wenn du es eingelöst hast, darfst du das nächste erwerben. Nach dem Einsatz wird das Plättchen wieder unter den Stapel gelegt. Was die einzelnen Privilegien bedeuten, verrät die Karte „Schlossprivilegien“.



## NACHT



Nachts versucht der Schwarze Ritter, Händler auszurauben. Die Ortschaft, in der er sein Unwesen treibt, wird über die übrig gebliebenen Bewegungsplättchen aller Spieler ermittelt.

**Beispiel:** Es wird zu dritt gespielt. Spieler Rot hat noch das Bewegungsplättchen „1“ offen vor sich liegen. Bei Spieler Blau blieb „0“ übrig und bei Spieler Gelb „3“. Die Summe daraus ist 4. Der Schwarze Ritter zieht also auf der vorgegebenen Route (→ **braunen** Pfeile auf dem Spielplan) vier Gebiete weiter. Steht dort ein Händler, wird dieser ausgeplündert und verliert die Hälfte seines Spielgelds. Bei ungeraden Summen wird zu Ungunsten des Spielers gerechnet. Besitzt der Spieler z. B. 230 Gulden, verliert er 120 Gulden.



$$1 + 0 + 3 = 4$$



Bei Hochwasser kann der Schwarze Ritter die Brücken nicht überqueren und folgt hier den → **blauen** Pfeilen.



## Was passiert nach der Spielphase „Nacht“?

- Die Startspielerkarte wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.
- Alle Warenklötzchen auf den Handelskarten werden zurück auf das Warendepot gelegt.
- Neue Handelskarten werden aufgedeckt.
- Die Warenvorräte auf den Feldern Weberei, Kelterei, Schmiede und Salzhändler werden aufgefüllt.
- Die Spieler decken ihre Bewegungsplättchen auf.
- Ein neuer Tag beginnt mit dem Besuch am Markt!

## HOCHWASSER



Erreicht der Rundenmarker dieses Feld, würfelt der Startspieler. Die Würfelpunkte legen fest, in welcher der nächsten Spielphasen ein zweites Mal Hochwasser auftritt. Zur Erinnerung wird der blaue Hochwassermarker auf das entsprechende Feld neben der Rundenleiste gesetzt.



## SPIELENDE



Das Spiel endet, sobald der Rundenmarker in das letzte Feld der Rundenleiste gesetzt wurde. Nun wird die Burg des Schwarzen Ritters bombardiert. Wer bis dahin am meisten Kanonenkugeln erworben hat, gewinnt das Spiel.


Herzlichen Glückwunsch, Ihr habt den Schwarzen Ritter aus dem Taubertal vertrieben und euch damit die Sympathie der Bürgerschaft erspielt!

Bei Gleichstand gewinnt, wer am meisten Gulden besitzt.

Wer seinen Kredit bis Spielende nicht abgelöst hat, wird Letzter, egal wie viele Bomben er bis dahin erworben hat. Schließlich genießt ein verschuldeter Händler kein Ansehen in der Bevölkerung!

## ERWEITERUNGEN


### Zehntscheune

Je nach Spielerzahl wird die entsprechende Karte neben den Spielplan gelegt. In der Spielphase „Dämmerung“  kann ein Spieler beim Aufenthalt in **Königshofen** genau eine Ware (Salz, Werkzeug, Wein, Tuch) verkaufen. Wird eine Ware verkauft, muss jeder Mitspieler entgegen des Uhrzeigersinns nun die entsprechende gleiche Ware verkaufen, sofern er sie besitzt (unabhängig davon, ob er in dieser Runde schon an der Reihe war oder nicht). Die Aktion „Zehntscheune“ ist damit beendet.



**Beispiel** (👤👤👤👤): Der Spieler verkauft ein Warenklötzchen Salz und erhält 50 Gulden. Der Spieler, der rechts neben ihm sitzt, besitzt 2 × Salz und muss eine Ware für 30 Gulden verkaufen. Die nächsten Spieler besitzen beide kein Salz und müssen daher nichts hergeben. Glück gehabt: Der Zehnt (Steuerabgabe) entfällt in dieser Runde!

### Geheimaufträge

Die 16. Kanonenkugel wird auf das Feld  der Rundenleiste gelegt. Jeder Spieler zieht vor Spielbeginn eine Karte mit einem Geheimauftrag und legt sie verdeckt vor sich ab. Sobald während des Spiels auf eine Handelskarte das letzte Warenklötzchen gelegt wird, erhält derjenige Spieler die entsprechende Handelskarte. Am Spielende werden die Siegpunkte der Spieler abgerechnet und derjenige mit den meisten Siegpunkten erhält die beiseite gelegte Kanonenkugel. Bei Gleichstand gehen alle leer aus.



**Hinweis:** Der Auftrag „Pilgerchauffeur“ wird nicht geheim gespielt. Die zugehörigen Karten zeigen an, wie viele Pilger der Spieler bereits zum Zielort gebracht hat.

### Die Händler vom Taubertal – Impressum

**Spielautoren:** Christoph Kraus, Fabian Schwab, Martin Bethäuser

**Illustration & Grafikdesign:** Starfountain Design

**Druck:** Ravensburger Verlag GmbH

**DIE HÄNDLER VOM  
TAUBERTAL**  
Wer macht entlang der Tauber  
ein Bombengeschäft?

Besonderen Dank an Christoph Haberkorn, Ingo Hackenberg, Alexander und Renate Schneider, Doreen Wenz und die zahlreichen Testspieler für ihre wertvolle Unterstützung!