

# TOLEDO

## SPIELREGEL

### FÜR 2-4 SPIELER AB 10 JAHREN

Jeder Spieler repräsentiert eine Familie, die sich durch die Herstellung der berühmten Schwerter aus Toledo-Stahl hervortut. Wer dabei am erfolgreichsten abschneidet, wird seinen Platz in den Büchern der Stadtgeschichte finden.

### SPIELMATERIAL



20 Spielfiguren  
(je 5 in 4 Spielerfarben)



32 Geschäftstafeln  
(je 8 in 4 Spielerfarben)



90 Spielkarten (84 Geldkarten und 6 El-Greco-Gemäldekarten)



16 Fechtmeister-Plättchen  
(12 Duell- und 4 Bewegungs-Plättchen)

## SPIELZIEL

Die Spieler erwerben Metall und Edelsteine und machen daraus in den Schmieden der Stadt wertvolle Schwerter. Diese bringen sie dem Herrscher der Stadt zum Alcazar. Am Ende gewinnt, wer die meisten Ruhmespunkte gewonnen hat. Neben den Schwertern bringt auch der Erwerb von Gemälden des spanischen Malers El Greco zusätzliche Ruhmespunkte.



19 Schwert-Plättchen



23 Metall-Plättchen



20 Edelsteine

1 Spielplan



## SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel werden die Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
- Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.
- Die **6 Gemäldekarten** werden nach den Werten sortiert (1 unten, 3 oben) und als offener Stapel auf das zugehörige Spielplanfeld über der Kathedrale gelegt.
- Jeder Spieler erhält **5 Spielfiguren**, die er auf die Kathedrale (das Startfeld) stellt. Außerdem erhält jeder die **8 Geschäftstafeln** in seiner Farbe, die er vor sich auslegt.
- Die Geldkarten werden gründlich gemischt. Jeder Spieler erhält **5 Geldkarten** auf die Hand. Die übrigen Geldkarten werden als verdeckter Nachziehstapel auf dem vorgesehenen Feld bereitgelegt.
- Die **Schwert-Plättchen** und die **Fechtmeister-Plättchen** werden auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.
- Die **Metall-Plättchen** und **Edelsteine** werden als Vorrat auf die Truhe und den Wagen in der rechten unteren Spielplanecke gelegt.

So wird die Spielfläche aufgebaut:



## SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler ist der Startspieler und beginnt, indem er eine Aktion macht. Nach ihm kommen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe und machen auch jeweils eine Aktion. Das geht so lange, bis ein Spieler drei Figuren zum Alcazar gebracht hat. Dann wird der Gewinner ermittelt.

Wer an der Reihe ist, muss genau **eine** der folgenden Aktionen ausführen:

- **2 Geldkarten nehmen**
- **1 Geschäftstafel legen** (vor allem in den ersten Spielrunden)
- **1 oder mehrere eigene Spielfiguren bewegen und Spielfeld(er) nutzen**
- **1 eigene Spielfigur zur Kathedrale zurück setzen** (kommt selten vor)

### DIE AKTIONEN IM EINZELNEN

#### 2 GELDKARTEN NEHMEN

Um an neue Geldkarten zu kommen, darf der Spieler einfach die beiden obersten Karten vom verdeckten Nachziehstapel

nehmen. Sollte dieser später aufgebraucht sein, werden die ausgespielten Karten gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel. Ein Spieler darf beliebig viele Geldkarten auf der Hand haben.

ODER

#### 1 GESCHÄFTSTAFEL LEGEN

Der Spieler legt **eine** seiner Geschäftstafeln auf ein **leeres** Spielplanfeld. Die beiden dunkel umrandeten Felder „Taverne“ und das Feld „Künstler“ werden im Spiel nicht mit Geschäftstafeln belegt. Es gibt vier verschiedene Geschäftstafeln, die auf Seite 3 näher erklärt werden. Ein Spieler kann jeweils entscheiden, ob er eine Tafel legt, die Platz für zwei Figuren (2 Kreise) oder für eine Figur (1 Kreis) bietet.

**Hinweis:** Abhängig davon, in welche der drei Reihen der Spieler seine Geschäftstafel legt, erhält er später, wenn ein anderer Spieler dieses Geschäft nutzen will, Geldkarten im Wert von mindestens 1, 3 oder 5. Nutzt man ein eigenes Geschäft, ist das kostenlos.

ODER

#### 1 ODER MEHRERE EIGENE SPIELFIGUREN BEWEGEN UND SPIELFELD(ER) NUTZEN

Der Spieler legt eine Geldkarte aus seiner Hand **offen vor sich ab** und bewegt **eine** seiner Spielfiguren um **genau** so viele

Felder in Richtung Alcazar (das Zielfeld) wie der Kartenwert angibt. Die Spielfigur darf zwar über leere Felder (d.h. ohne Geschäftstafel) hinweg ziehen, die Bewegung aber nur **auf** einer ausliegenden Geschäftstafel oder **auf** einer der beiden Tavernen, dem Künstlerfeld oder einem der beiden Eingangsfelder zum Alcazar beenden. Befindet sich dort ein unbesetzter Kreis, **muss** der Spieler seine Spielfigur darauf ziehen. Nun kann er das Geschäft nutzen (siehe „Die Geschäfte“). Er darf auf die Nutzung aber auch verzichten (wenn er z. B. nicht genügend Geld hat).

Anschließend darf der Spieler weitere Geldkarten spielen, die **denselben** Wert haben, wie seine **zuerst ausgelegte** Karte. Mit jeder Karte darf er einzeln eine andere Spielfigur oder eine bereits in diesem Zug bewegte Figur in Richtung Alcazar ziehen. Ein Spieler darf mit derselben Figur also mehrere Geschäfte in einem Zug nutzen, sofern er die entsprechenden Geldkarten zum Bewegen und eventuellen Bezahlen zur Verfügung hat.

Alle in diesem Zug gespielten Karten – außer der zu Beginn gespielten – legt der Spieler direkt auf den Ablagestapel. Hat der Spieler seinen Spielzug abgeschlossen, legt er auch die zuerst ausgespielte Karte auf den Ablagestapel.

**Hinweis:** Damit man im Spielzug nachhalten kann, welches die zuerst gespielte Karte war, wird diese nicht sofort auf den Ablagestapel gelegt.

**Geschäft ist besetzt:** Gibt es auf dem Geschäft, auf das der Spieler gezogen ist, keinen leeren Kreis, muss der Spieler eine weitere Karte spielen und sofort weiter ziehen oder einen dort befindlichen Mitspieler zum Duell herausfordern (siehe „Die Duelle“). Eine Spielfigur der eigenen Farbe darf man nicht herausfordern. In diesem Fall muss der Spieler mit seiner Spielfigur weiter ziehen. Kann er das nicht, darf die Spielfigur das Feld nicht betreten.

Ist auf einem Geschäft mit zwei Kreisen ein Kreis von einem Mitspieler besetzt und der andere ist leer, muss auf den leeren Kreis gezogen werden. Sind beide Kreise von verschiedenen Mitspielern besetzt, muss der Spieler ansagen, welchen Spieler er zum Duell herausfordert.

## DIE GESCHÄFTE

Um ein Geschäft, eine Taverne oder das Künstlerfeld nutzen zu dürfen, muss ein Spieler mit einer Spielfigur auf einen leeren Kreis ziehen. Es reicht nicht aus, dass sich die Figur zu Beginn des Zuges bereits dort befindet.

Nutzt ein Spieler ein eigenes Geschäft, kostet das nichts.

Will ein Spieler ein Geschäft eines anderen Spielers nutzen, muss der Spieler dafür bezahlen. Er muss dem Besitzer des Feldes **genau eine** Geldkarte (nicht mehrere!) geben, die mindestens den Kosten der Reihe entspricht, in der sich das Geschäft befindet. In der untersten Reihe ist das mindestens eine 1, in der mittleren Reihe mindestens eine 3 und in der oberen Reihe mindestens eine 5. Es ist erlaubt, eine höhere Geldkarte abzugeben, gewechselt wird jedoch nicht. Der Besitzer kann die Nutzung nicht verhindern.

Für die Nutzung einer Taverne muss der Spieler entsprechend der Reihe, in der sie sich befindet, mindestens **eine 1** oder mindestens **eine 3** auf den Ablagestapel legen. Die Nutzung des Künstlerfeldes kostet mindestens **eine 3**, die auf den Ablagestapel kommt.



**Metallhändler:**  
Der Spieler nimmt 1 Metall vom Vorrat und legt es vor sich ab.



**Edelsteinhändler:**  
Der Spieler nimmt 1 Edelstein vom Vorrat und legt ihn vor sich ab.



## Schwertschmied:

Der Spieler nimmt 1 auf dem Plan liegendes Schwert-Plättchen, legt es offen vor sich ab und bezahlt dafür das benötigte Metall und eventuell Edelstein(e) in den Vorrat. Die Zahl auf dem Plättchen sind die Ruhmespunkte, die es wert ist, wenn es von einer beliebigen Figur dieses Spielers zum Alcazar gebracht wird.



## Fechtmeister:

Der Spieler nimmt 1 auf dem Plan ausliegendes Fechtmeister-Plättchen und legt es offen vor sich ab. Drei der Plättchen (Duell-Plättchen) bringen bei den Duellen dauerhaft Vorteile, das vierte einen dauerhaften Vorteil bei der Bewegung (siehe „Das Bewegungs-Plättchen“). Ein Spieler darf jedoch **höchstens 3** Plättchen besitzen und keins davon mehrfach. Hat ein Spieler bereits drei Plättchen und will ein viertes aufnehmen, muss er eins wieder auf den Spielplan zurücklegen. Dies ist auch die einzige Möglichkeit, das Bewegungs-Plättchen, welches am Spielende 2 Minuspunkte bringt, wieder los zu werden.



## Taverne:

Der Spieler zieht die obersten 3 Geldkarten vom Nachziehstapel. Wie beschrieben muss er dafür zuvor 1 Karte bezahlen. Eine in der Taverne erhaltene Geldkarte darf entsprechend den beschriebenen Regeln noch im selben Spielzug eingesetzt werden.



## Künstler:

Der Spieler nimmt die oberste Gemäldekarte und legt sie offen vor sich aus. Die Zahl auf der Karte gibt an, wie viele Ruhmespunkte das Gemälde am Spielende wert ist.

## EINGANGSFELDER ZUM ALCAZAR

Sobald eine Spielfigur ihre Bewegung genau auf einem der beiden Eingangsfelder vor dem Alcazar beendet, wird die Figur auf den Alcazar gesetzt. Hat der Spieler ein Schwert-Plättchen vor sich liegen, darf er dieses unter die Figur legen und erhält dafür am Ende die abgebildeten Ruhmespunkte. Mit jeder Figur darf man nur **ein** Schwert-Plättchen zum Alcazar bringen. Der Spieler darf seine Spielfigur aber auch ohne ein Schwert zum Alcazar ziehen. Eine Figur im Alcazar bleibt dort bis Spielende.



## DIE DUELLE

Wenn ein Spieler auf ein Geschäft (oder Taverne bzw. Künstlerfeld) zieht, auf dem es keinen leeren Kreis gibt und nicht sofort weiter zieht, muss er den Spieler, der den Kreis besetzt, zum Duell herausfordern. Gibt es zwei besetzte Kreise muss man einen Spieler auswählen.

Ein Duell besteht aus **bis zu 3 Fechtrunden**. In jeder Fechtrunde deckt der herausfordernde Spieler (Angreifer) die oberste Karte vom Nachziehstapel der Geldkarten auf und legt sie auf den Ablagestapel. Im unteren Bereich ist das Resultat des Angriffs abzulesen. Eine Fechtrunde gewinnt der Spieler, der ein Duell-Plättchen in der Farbe vor sich liegen hat, die auf der Karte abgebildet ist. Haben beide Spieler ein solches Plättchen oder haben beide dieses Plättchen nicht, wird der Sieger auf die folgende Weise ermittelt: Der Angreifer gewinnt, wenn die Figur in Angreiferpose deutlich dargestellt ist. Ist dagegen die Figur in Verteidigerpose deutlich dargestellt, gewinnt der Verteidiger.



**Hinweis:** Ist der Hintergrund der Karte neutral, wird gleich geschaut, ob Angreifer oder Verteidiger gewinnt, da es in dieser Farbe kein Duell-Plättchen gibt.

Anschließend wird die nächste Karte aufgedeckt und wieder das Ergebnis ermittelt. Hat ein Spieler zweimal gewonnen, so hat er das Duell sofort gewonnen. Gibt es nach der zweiten Karte ein Unentschieden, wird noch eine dritte Karte aufgedeckt und so der Sieger der Herausforderung ermittelt. Der Verlierer muss seine Spielfigur auf die Kathedrale zurück setzen. Hat der herausgeforderte Spieler gewonnen, bleibt er auf dem Kreis stehen. Hat der Herausforderer gewonnen, zieht er auf den frei gewordenen Kreis und darf nun das Geschäft nutzen. In jedem Fall ist der herausfordernde Spieler weiter an der Reihe und kann entsprechend den beschriebenen Regeln weitere Karten ausspielen.

**Beispiel für ein Duell:** Spieler Rot zieht auf den Edelsteinhändler, auf dem beide Kreise von Mitspielern besetzt sind. Da Spieler Blau ein und Spieler Grün kein Duell-Plättchen besitzt, fordert Rot Grün heraus. Die erste Karte wird aufgedeckt. Sie zeigt ein violettes Duell-Plättchen, das Rot besitzt. Damit steht es 1:0 für Rot. Die nächste Karte zeigt ein braunes Duell-Plättchen, das beide Spieler nicht haben. Da die Figur in Verteidigerpose deutlich dargestellt ist, gewinnt der Verteidiger, also Spieler Grün. Es steht jetzt 1:1. Die nächste Karte hat einen neutralen Hintergrund und wieder ist der Verteidiger deutlich dargestellt. Somit geht das Duell 1:2 für Grün aus. Rot muss seine Spielfigur auf die Kathedrale zurück setzen, ist aber weiter an der Reihe. Hat er die richtigen Karten, kann er erneut auf den Edelsteinhändler ziehen und Grün zu einer sofortigen Revanche herausfordern.



#### DAS BEWEGUNGS-PLÄTTCHEN

Hat ein Spieler beim Fechtmeister ein Bewegungs-Plättchen genommen, darf er in jedem Zug 1 zusätzliche Geldkarte zur Bewegung einer Spielfigur spielen. Diese darf einen **beliebigen anderen Wert** haben, als die zu Beginn des Zuges gespielte Karte. Das geht auch im selben Zug, indem er das Plättchen bekommt.

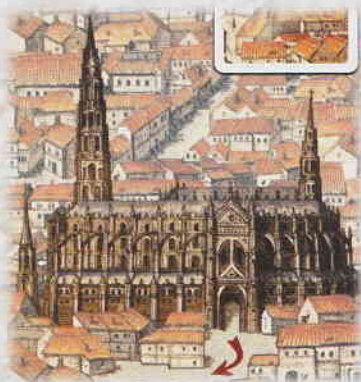
**Beispiel:** Der Spieler legt eine 4 und zieht auf einen Metallhändler, danach spielt er eine weitere 4, zieht zu einem Fechtmeister und nimmt ein Bewegungs-Plättchen. Jetzt spielt er eine 2 und bewegt eine andere seiner Figuren auf eine Taverne. Dort bekommt er drei neue Karten, von denen er eine weitere 4 zur Bewegung ausspielt. Eine weitere 2 hätte er nicht spielen dürfen, da nur die zuerst gespielte Karte im selben Zug mehrfach gespielt werden darf.

Es ist auch erlaubt, das Bewegungs-Plättchen zu Beginn des Zuges zu nutzen. Dazu legt der Spieler eine Geldkarte auf den Ablagestapel, bewegt eine seiner Figuren entsprechend viele Felder weiter. Anschließend spielt er eine zweite Geldkarte mit einem beliebigen anderen Wert, legt sie offen vor sich ab und kann dann in seinem Zug weitere Karten mit diesem Wert zur Bewegung ausspielen.

**Wichtig:** Das Bewegungs-Plättchen ist im Spiel von großem Vorteil, bringt aber am Ende 2 Minuspunkte.

#### EINE EIGENE SPIELFIGUR AUF DIE KATHEDRALE ZURÜCK SETZEN

Ein Spieler darf in seinem Spielzug als einzige Aktion freiwillig **eine** seiner Spielfiguren, die sich noch nicht im Alcazar befindet, auf die Kathedrale zurück setzen. Da dies einen ganzen Zug kostet, wird man diese Möglichkeit allerdings nur selten nutzen, z. B. wenn man mit seinen Figuren schon sehr weit gezogen ist und kaum noch Gelegenheit hat, an Metall oder Edelsteine zu kommen.



## SPIELEND

Nach dem Zug, in dem ein Spieler **drei oder mehr** Spielfiguren im Alcazar hat, beginnt die Schlussrunde, in der reihum **jeder andere** Spieler noch einmal an die Reihe kommt.

Danach werden die Ruhmespunkte ermittelt:

**Schwert-Plättchen:** Jedes Schwert, das zum Alcazar gebracht wurde, zählt die aufgedruckten Ruhmespunkte. Schwerter, die die Spieler noch vor sich ausliegen haben, zählen den (abgerundeten) halben Punktwert.



**Gemäldekarten**  
zählen die  
aufgedruckten  
Ruhmespunkte.



**Je zwei Edelsteine**  
bringen 1 Ruhmespunkt.

Das **Bewegungs-Plättchen** bringt  
2 Minuspunkte.



Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer noch mehr Karten auf der Hand hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnt, wer die höchste Kartensumme auf der Hand hat.

**Wertungsbeispiel:** Der Spieler hat ein Schwert im Wert 12 zum Alcazar gebracht. Ein weiteres im Wert 7 hat er noch vor sich liegen (halber abgerundeter Wert = 3). Zusätzlich hat er zwei Gemälde im Wert von je 2 erworben und noch 3 Edelsteine (von denen zwei zusammen 1 Punkt bringen). Außerdem besitzt er ein Bewegungs-Plättchen. Somit hat er  $12 + 3 + 4 + 1 - 2 = 18$  Ruhmespunkte.

#### HINWEISE FÜR DAS ERSTE SPIEL

Am einfachsten lernt man das Spiel kennen, indem man einfach losspielt. Abhängig davon, welche Geschäfte in welchem Bereich im Spiel sind und ob sie Platz für ein oder zwei Figuren bieten, läuft jede Partie anders.

In den ersten Runden des Spiels sollte man möglichst einige seiner Geschäftetafeln einsetzen, bevor man seine Spielfiguren bewegt. Auf Geschäfte, die sich in der unteren Reihe befinden, werden mehr Figuren der Mitspieler ziehen und damit Geldkarten bringen, als in der mittleren oder der oberen Reihe. Andererseits kann man dort höherwertige Geldkarten bekommen bzw. auf eigenen Geschäften vermeiden, selbst hohe Geldkarten zu bezahlen. Metall- und Edelsteinhändler sind gute Geschäfte, um das Spiel zu beginnen, besonders in der unteren Reihe. Legt man zuerst Teile mit zwei Kreisen, kann man mehr Geschäfte machen, andererseits erleichtert man den Mitspielern den Erwerb der benötigten Materialien. Das Bewegungs-Plättchen bietet einen sehr starken Vorteil, den man mit dem Punktabzug am Ende jedoch teuer erkauft. Gut ist es daher, wenn man es schafft, das Plättchen vor Spielende wieder los zu werden.

**Autor:** Der Engländer Martin Wallace lebt in Manchester und veröffentlicht im eigenen Kleinverlag komplexe, anspruchsvolle Spiele. Mit „Toledo“ beweist er, dass auch ein einfaches Spiel trickreich sein kann.

**Redaktionelle Bearbeitung:** TM-Spiele

**Grafik:** Jo Hartwig

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2008 Sophisticated Games Ltd.

© 2008  
KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5-7  
D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 (0) 711-2191-0  
Fax: +49 (0) 711-2191-199  
info@kosmos.de  
www.kosmos.de

**GAMEMOB.DE**  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UM DAS SPIEL

Art.-Nr: 690366

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

T. Nr. 2854383