

Karen und Andreas Seyfarth

THURN und TAXIS



Thurn und Taxis
Hans im Glück, 2006
Karen en Andreas SEYFARTH
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Spelmateriaal

➡ 1 speelbord

➡ 80 houten huizen

Telkens 20 huizen in 4 kleuren die worden gebruikt als posten op het traject.

➡ 4 stamhuiskaarten in 4 kleuren



➡ 20 koetskaarten

Telkens 4x een koets met de waardes 3, 4, 5, 6 en 7.



➡ 66 stadskarten

Telkens 3x 22 steden voor de uitbouw van het traject.

➡ 30 bonuskaartjes

4x een traject van 7, 3x een traject van 6, 2x een traject van 5, 4x buiten Bayern, 4x Bayern, 3x Baden, 3x Württemberg/Hohenzollern, 3x Schweiz/Tyrol, 3x Böhmen/Salzburg, 1x einde.



4 beknopte spelreglementen



1 handleiding



Spelvoorbereiding

- ⇒ Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.
- ⇒ De **bonuskaartjes** worden open op de desbetreffende velden van het speelbord gestapeld. Het bonuskaartje met de laagste waarde komt onderaan te liggen, de andere kaartjes worden in opklimmende volgorde daarbovenop gelegd.
- ⇒ De **stadskaarten** worden verdekt zeer grondig gemixt. De eerste zes stadskaarten worden als open vitrine op de desbetreffende velden van het speelbord gelegd. De resterende stadskaarten worden als verdekte voorraadstapel klaargelegd.
- ⇒ De **koetskaarten** worden gesorteerd en zoals op de afbeelding op het speelbord gelegd.
- ⇒ Iedere speler ontvangt **20 huizen** van een kleur, het gelijkgekleurde **stamhuis** en een **beknopt spelreglement**.
- ⇒ De **jongste speler** wordt de startspeler.

Spelverloop

De startspeler begint het spel, de medespelers volgen met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, voert de volgende acties **in deze volgorde** uit:

1. De speler **moet** één stadskaart in de hand nemen.
2. De speler **moet** één stadskaart uit de hand vóór zich neerleggen.
3. De speler **mag** het voor hem liggende traject afsluiten (waarderen).

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Als **extra zet** mag de speler ter ondersteuning van een actie de hulp invoeren van **één functionaris** (postiljon, postmeester, ambtenaar of wagenmaker). Dit betekent dus dat een speler in een volledige zet **slechts éénmaal** beroep kan doen op de hulp van een functionaris.



1. Een stadskaart in de hand nemen

De stadskaarten stellen de steden voor die op het speelbord zijn te vinden.

De speler **moet** één van de 6 open stadskaarten vanuit de vitrine of een stadskaart van de verdekte voorraadstapel in de hand nemen. De vitrine wordt onmiddellijk weer aangevuld tot 6 stuks. Als de verdekte voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

De ondersteuning door een functionaris in deze fase.



Postmeester

Als de speler in zijn speelbeurt de hulp inroept van de postmeester kan hij nog een tweede kaart uit de vitrine of van de verdekte voorraadstapel in de hand nemen. Als een speler aan het begin van zijn speelbeurt geen kaarten meer in zijn hand heeft, moet hij de hulp inroepen van de postmeester. Hij kan dan in deze speelbeurt geen beroep doen op een andere functionaris.

TIP

In de eerste spelronde **moet** iedere speler de hulp van de postmeester invoeren.



Ambtenaar

Als de speler niet tevreden is met het aanbod van de vitrine kan hij beroep doen op de hulp van de ambtenaar en de volledige vitrine vernieuwen vooraleer hij een kaart trekt. Alle kaarten van de oude vitrine worden op de aflegstapel gelegd. De nieuwe vitrine wordt gevuld met de kaarten van de verdekte voorraadstapel.

2. Een stadskaart uit de hand vóór zich neerleggen

Het centraal element in het spel is de bouw van het traject.

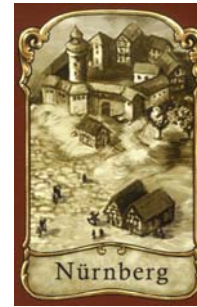
De speler **moet** één kaart uit zijn hand vóór zich neerleggen om een nieuw traject te starten of om zijn actueel traject voort te zetten.

De stadskaarten worden altijd naast elkaar in één rij afgelegd. Deze rij is het **actuele traject** van deze speler.

Nieuwe trajecten kunnen maar worden gestart als de speler geen actueel traject meer voor zich heeft liggen.

Iedere speler bouwt dus te allen tijde maar aan één traject.

Pas nadat een speler zijn actueel traject heeft afgesloten, kan hij aan een nieuw traject beginnen.



Om een traject voort te zetten, mogen de stadskaarten alleen maar **links of rechts** aan het actuele traject worden aangelegd. Er mogen dus geen splitsingen of vertakkingen worden gecreëerd. De nieuwe stadskaarten moeten daarenboven ook **passend** zijn.

Bij het afleggen van stadskaarten zijn er dus 2 mogelijke situaties:

1. De speler heeft geen stadskaarten voor zich liggen:
In dit geval legt de speler een stadskaart uit zijn hand voor zich neer en hij begint een nieuw traject.
2. De speler heeft al één of meerdere stadskaarten (bijgevolg een actueel traject) afgelegd:
In dit geval kan hij links of rechts aan zijn actueel traject een passende stadskaart aanleggen en daarmee zijn actueel traject voortzetten.
Als de speler geen passende stadskaart in de hand heeft of deze kaart niet wil afleggen, moet hij de kaarten van zijn actueel traject op de aflegstapel leggen en met één van zijn handkaarten een nieuw traject beginnen.

Welke stadskaarten zijn passend ?

Stadskaarten wiens steden op het speelbord **door een weg** direct met elkaar **zijn verbonden**, en stadskaarten die nog **niet in het actuele traject aanwezig zijn**, kunnen aan het actuele traject worden toegevoegd.

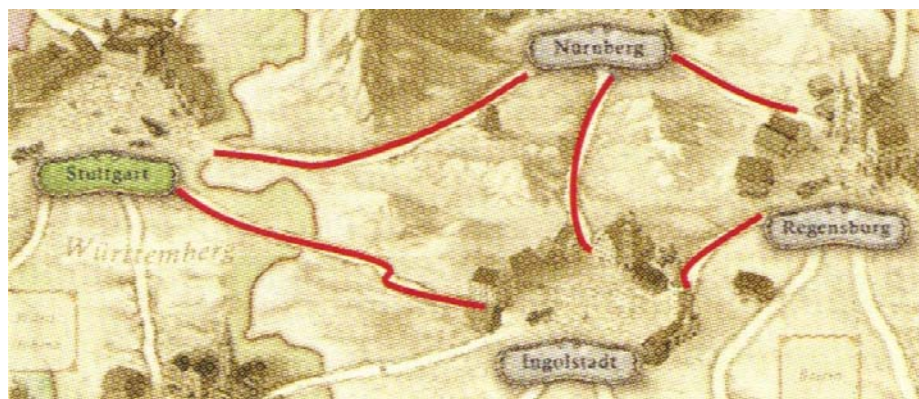
Passende kaarten moeten **aan de beide voorwaarden voldoen**.

Het is niet toegelaten:

- Een kaart aan te leggen waarvan de stad op het speelbord geen directe verbinding heeft met de stad links of rechts van het actuele traject.
- Een kaart tussen andere kaarten schuiven van het actuele traject of het actuele traject verbouwen.
- Een stadskaart afleggen die al in het actuele traject is vertegenwoordigd.

TIP

De kleur van de stadskaart geeft enkel het land aan waarin de stad ligt en heeft voor de rest geen belang bij het passend aanleggen van stadskaarten.



Voorbeeld

De stad Stuttgart is door een weg verbonden met Nürnberg en Ingolstadt.

Voorbeelden



In het actuele traject liggen Carlsruhe, Stuttgart, Nürnberg en Regensburg. Innsbruck heeft op het spelbord geen directe verbinding noch met Carlsruhe, noch met Regensburg en mag dus niet worden afgelegd.



Würzburg mag niet tussen Stuttgart en Nürnberg worden geschoven omdat het actuele traject nooit mag worden verbouwd.



Stuttgart mag niet in het actuele traject worden afgelegd omdat deze stad al in het actuele traject werd afgelegd.

De ondersteuning door een functionaris in deze fase.



Postiljon

Als de speler in zijn speelbeurt de hulp inroept van de postiljon kan hij nog een tweede kaart uit zijn hand voor zich afleggen. Ook deze kaart moet uiteraard passend in het traject worden afgelegd.

3. Het traject afsluiten

Een speler kan zijn actueel traject afsluiten op voorwaarde dat het traject minstens 3 stadskaarten omvat.

Als een traject wordt afgesloten, voert de speler de volgende stappen uit:

- A. Hij zet huizen in.
- B. Hij ontvangt eventueel bonuskaartjes.
- C. Hij ontvangt eventueel een nieuwe koets.
- D. Hij legt de stadskaarten van het actuele traject en de overtollige handkaarten op de aflegstapel.

A. Huizen inzetten



De speler heeft 2 mogelijkheden om huizen in te zetten in de steden die **in zijn actueel traject zijn vertegenwoordigd**:

1. Hij **mag** in **elk land** van zijn actueel traject in telkens **één stad** telkens één huis inzetten.

of

2. Hij mag in **één land** van zijn actueel traject in **elke stad** telkens één huis inzetten.

TIP

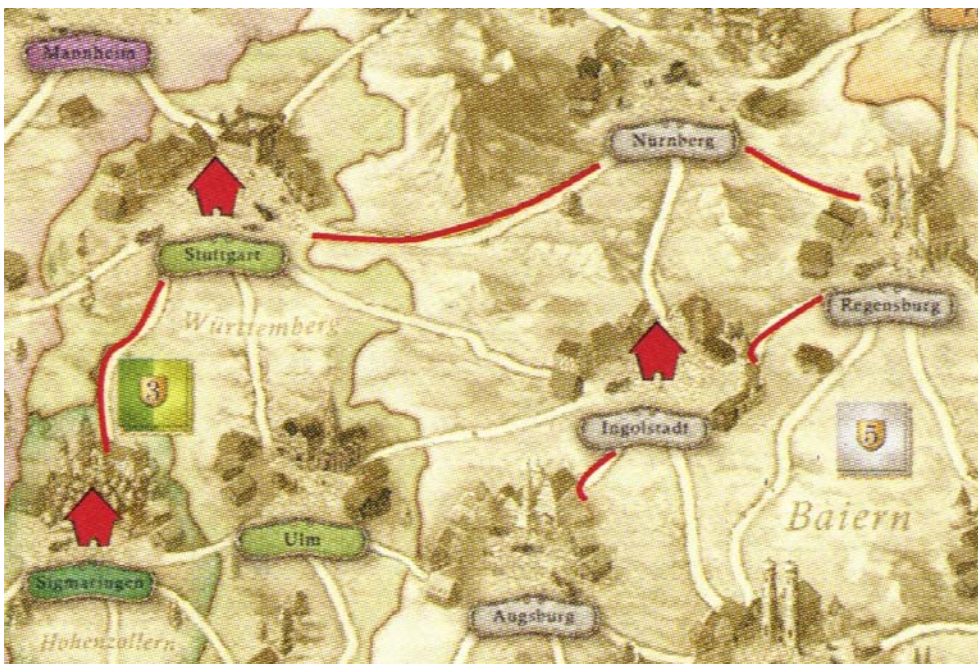
De landen en de steden zijn op het speelbord en op de stadskaarten met een kleur aangeduid.



Voorbeeld

De speler sluit het volgende traject af: Sigmaringen, Stuttgart, Nürnberg, Regensburg, Ingolstadt en Augsburg.

1. Hij zet in elk land van zijn actueel traject in telkens één stad telkens één huis in (zie afbeelding). In het land Hohenzollern zet hij 1 huis in Sigmaringen, in het land Württemberg plaatst hij één huis in Stuttgart, in het land van Baiern zet hij één huis in een van de 4 Beierse steden, bijvoorbeeld in Ingolstadt. In dat geval mag hij geen huis inzetten in Nürnberg, Regensburg of Augsburg.



of

2. Hij zet in één land van zijn actueel traject in iedere stad telkens één huis. Hij zet in het land Baiern telkens één huis in Nürnberg, Regensburg, Ingolstadt en Augsburg. Hij mag dan geen huis inzetten in Sigmaringen en Stuttgart.

TIP

Het is toegelaten een stadskaart af te leggen als men in deze stad (in een voorgaande ronde) al een huis heeft ingezet. Hij mag echter in deze stad, die al met een eigen huis is bezet, geen nieuw eigen huis inzetten. Het is toegelaten om een huis in een stad in te zetten, ook al zijn daar al één of meerdere spelers vertegenwoordigd.

B. Bonuskaartjes ontvangen

Na het inzetten van de huizen gaat de speler na of hij één of meerdere van de volgende voorwaarden vervult om bonuskaartje te ontvangen.

Ontvangen bonuskaartjes worden door de spelers verdekt opzij gelegd.



Bonuskaartjes voor de lengte van het traject (5, 6 of 7)

Als de lengte van het traject van een speler 5, 6, 7 of meer stadskaarten bevat, ontvangt hij het bovenste bonuskaartje.

TIP

Als een bonuskaartje van een bepaalde lengte niet meer voorhanden is, ontvangt de speler een bonuskaartje van de volgende kortere lengte. Zodoende is het ook mogelijk om met 8 of meer kaarten een bonuskaartje te ontvangen.

TIP

Een speler mag in de loop van het spel meerdere bonuskaartjes van een zelfde lengte verzamelen.



Bonuskaartjes voor de landen

Als een speler alle steden van een land of alle steden van twee bijeenbehorende landen bezet, ontvangt hij het bovenste bonuskaartje. Het is daarbij niet vereist om al deze steden te bezetten met één traject. De huizen kunnen via meerdere trajecten worden verzameld.



Om het bonuskaartje 'Buiten Baiern' te verkrijgen, moet men in elk land buiten Baiern in minstens 1 stad zijn vertegenwoordigd. Het is dus niet nodig om alle steden buiten Baiern te bezetten.

TIP

Als een speler de voorwaarde vervult om een bonuskaartje voor een land te verkrijgen maar er is er geen meer voorhanden dan ontvangt de speler niets.

TIP

Een speler kan voor ieder land of landcombinatie maar 1 bonuskaartje verkrijgen.

TIP

Als er onvoldoende huizen zijn om een stad te bezetten, ontvangt men geen bonuskaartjes.



Voorbeeld

Met een nieuw traject bezet Rood nog de steden Sigmaringen en Ulm. Hij heeft daarmee huizen in alle 3 steden van de landen Württemberg en Hohenzollern en ontvangt het bovenste kaartje van de stapel.





Bonuskaartje voor het einde van het spel

De speler die door zijn actie het einde van het spel uitlokt omdat hij als eerste de koets met de waarde 7 ontvangt ofwel zijn laatste huis inzet, ontvangt het bonuskaartje 'einde van het spel'.

C. Nieuwe koetsen ontvangen



Als het traject van een speler minstens zoveel stadskarten bevat als het cijfer van de volgende grotere koets, ontvangt deze speler de koets. Het is niet mogelijk om een koetsgrootte te overspringen.



Voorbeeld

Een speler sluit zijn allereerste traject met 3 stadskarten af en ontvangt de koets met de waarde 3 die hij op zijn stamkaart legt. Zijn tweede traject sluit hij af met 5 stadskarten.

Hij ontvangt nu de koetskaart met de volgende waarde, de koets met de waarde 4, en legt die op zijn koets met de waarde 3. Zijn derde traject bevat maar 4 stadskarten en hiervoor ontvangt hij geen nieuwe koets. Om de koets met de waarde 5 te verkrijgen, moet hij minstens een traject afsluiten dat bestaat uit 5 stadskarten.

TIP

Voor de verwerving van de koetsen is het plaatsen van de huizen van geen enkel belang. Alleen het aantal afgelegde stadskarten wordt aangerekend.

De ondersteuning door een functionaris in deze fase.



Wagenmaker

Met de hulp van de wagenmaker ontvangt de speler toch de volgende hogere koets ook al is zijn traject 2 kaarten minder lang dan nodig is.



Voorbeeld

Een speler bezit de koets met de waarde 6 en hij sluit een traject af met 5 stadskarten. Met de hulp van de wagenmaker ontvangt hij hiervoor de koets met de waarde 7.

D. Stadskarten afleggen

De speler legt de stadskarten van het afgesloten traject op de aflegstapel **en** hij reduceert zijn handkaarten, naar eigen keuze, tot 3 stuks. De overtollige handkaarten worden eveneens op de aflegstapel gelegd.

In zijn volgende beurt begint deze speler aan een nieuw traject.

Einde van het spel en waardering

Als een speler ofwel een koets met de waarde 7 heeft ontvangen ofwel al zijn huizen heeft ingezet, wordt de lopende ronde nog tot het einde gespeeld. De speler rechts van de startspeler doet dus de laatste zet. Daarna eindigt het spel.

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

De spelers tellen hun zegepunten.

Pluspunten

De zegepunten van zijn grootste koetskaart en de zegepunten van zijn bonuskaartjes.

Minpunten

Het aantal niet ingezette huizen.

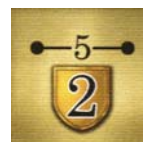
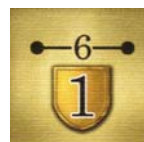
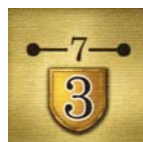
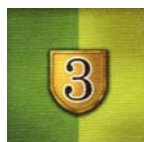
Voorbeeld



7 pluspunten



17 pluspunten



4 minpunten



20 zegepunten

In het geval er een gelijke stand is, wint van deze spelers diegene die het bonuskaartje 'Einde van het spel' heeft ontvangen of die, met de wijzers van de klok mee, het dichtst zit bij de speler met dit bonuskaartje.



"Wat voor mij nog het meest fascinerende karakterkenmerk is van de familie Thurn und Taxis, is dat zij de maatschappelijke promotie niet hebben verkregen via oorlogszuchtige conflicten of gearangeerde huwelijken, maar wel via dienstverlening aan de mensheid zowel voor keizers, landsheren en gewone burgers."

Gloria Vorstin van Thurn und Taxis



Het vorstelijke huis Thurn und Taxis: uitvinders van de Post

Meer dan 500 jaar geleden stichtte Francesco Tasso, die uit Cornello aan het Comomeer in Lombardije kwam, het moderne postwezen. Francesco behoorde tot een familie die al in de jaren 1300 in het pauselijke koeriergebeuren succesvol actief was.



Franz von Taxis

Franz von Taxis, zoals hij heette sinds de verheffing in de adelstand in 1512, was een vrije en vindingrijke ondernemer. Hij begon in 1490 in opdracht van keizer Maximiliaan I met de oprichting van een permanent beschikbare postlinie tussen Innsbruck en Brussel.

Door de creatie van talrijke wisselstations, waardoor om de 15 kilometer ruiter en paard werden gewisseld, deed het transport van een brief gemiddeld 5 ½ dagen over dit traject.

In de jaren 1800 zou Johann Jacob Moser, deskundige op het gebied van het staatsrecht, verklaren dat dit revolutionaire idee en het belang ervan kon worden vergeleken met de ontdekking van Amerika.

De familie Taxis verkreeg een keizerlijk monopolie in het postwezen binnen het heilige Romeinse Rijk (een rijkspostgeneraalschap). Onder de leiding van de familie Thurn und Taxis werd het postnet steeds verder ontwikkeld en verbeterd en in de loop van een honderd jaar strekte het zich uit over West-Europa.

Uit de Lombardische familie Tasso ontstond in de jaren 1700 de postmeesterdynastie Thurn und Taxis. Aan het einde van de jaren 1800 verzorgde de 'Thurn und Taxis'-route een postbedeling in een gebied van meer dan 200.000 km² met 13 miljoen inwoners.

Nauw verbonden en bijna gelijklopend met de uitbreiding van de succesvolle 'Thurn und Taxis'-Rijkspostroute steeg de maatschappelijke positie van de familie.

In 1695 verhefde de keizer vorst Alexander Ferdinand, voor zijn verdienste aan de vorst en het rijk, in de prinselijke stand van het heilige Romeinse Rijk van de Duitse natie. In 1748 leidden de wegen van de Thurn und Taxis zich naar Regensburg waar zich de zetel bevond van de Rijksdag.

Vorst Alexander Ferdinand werd door keizer Franz I benoemd en aangesteld als afgevaardigde in het eerste Duitse parlement. Dit ambt vereiste een hoge maatschappelijke en politieke inzet die de vorsten van Thurn und Taxis met groot vertoon en veel pracht en praal klaarden.



Vorst Alexander Ferdinand

Van hun monumentale hofhouding, die in het ganse Rijk bekend was, getuigt tot nu toe de grote en belangrijke verzameling van het vorstelijke museum in het slot St. Emmeram in Regensburg.

De veranderingen die Europa in het napoleontische tijdperk ervoer, gingen ook aan het huis Thurn und Taxis niet spoorloos voorbij. Het einde van het heilige Romeinse Rijk in het jaar 1806 zorgde ook voor het uitsterven van de keizerlijke rijkspostlijnen en daarmee ook het einde van de postlinie Thurn und Taxis.



Na het congres in Wenen in 1815 werd aan de familie Thurn und Taxis toch weer gevraagd om de postbedeling in delen van Duitsland terug op te nemen. En zo bolden de Thurn und Taxis koetsen opnieuw door het land.

Onder Bismarck eindigde de Thurn und Taxis Post definitief en voorgoed en werd in 1871 een staatsbedrijf van het Duitse Rijk. Vorst Karl Alexander van Thurn und Taxis ontving voor de in Beieren genationaliseerde post als compensatie in het jaar 1812 het voormalige klooster St. Emmeram in Regensburg.



Sedertdien werd dit voormalige benedictijnenklooster omgevormd tot woonplaats van de vorstelijke familie. En nu woont hier met vorst Albert II de twaalfde vorst van Thurn und Taxis.

Peter Styra, Thurn und Taxis museum en archief, Regensburg.



De historische gebouwen op het speelbord



Mannheim
het oude gemeentehuis
en watertoren



Würzburg
vesting Marienberg



Nürnberg
burcht



Augsburg
toren van Perlach en
gemeentehuis in de
Karolinestraat



Carlsruhe
slot



Stuttgart
oud slot



Pilsen
oude brouwerij



Lodz
Trinitatiskerk



Regensburg
dom



Sigmaringen
slot



Ulm
kloosterkerk



Ingolstadt
kruispoort



Freiburg
kloosterkerk



Salzburg
vesting



Passau
toren en gemeentehuis



Budweis
het blauwe raadhuis



Linz
bedevaartsbasiliek



Kempten
basiliek en residentie



München
vrouwenkerk



Bazel
gemeentehuis



Innsbruck
dom Sint-Jacob



Zürich
kloosterkerk en
gemeentehuis

3 mei 2006