JIMMY MAAS

AUF DER WALZ



REGELN

AUF DER WALZ

EIN SPIEL VON JIMMY MAAS
FÜR 2-4 SPIELER

INHALT

01 EINLEITUNG 2
02 SPIELMATERIAL 2
03 SPIELVORBEREITUNG 5
04 DER SPIELABLAUF 8
05 DAS KERBHOLZ 18
06 DIE ZWISCHENWERTUNGEN 19
07 EIN NEUES JAHR BEGINNT 20
08 DER EINE TAG UND DIE SCHLUSSWERTUNG 20

01 EINLEITUNG

Auf der Walz ist ein Spiel, das auf der traditionellen Wanderschaft der Handwerksgesellen beruht und eine Walz mit ihren Herausforderungen und Überraschungen in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts erlebbar macht.

Junge Handwerksgesellen folgen auch heute noch der uralten Tradition, die seit dem 12. Jh. besteht, und gehen auf die Walz, wenn sie nach der Gesellenprüfung „frei" gesprochen sind. Ein sicheres Erkennungsmerkmal ist ihre traditionelle Kluft: Schlaghose, Weste, Jacke, unverzichtbar sind außerdem der schwarze Hut als Symbol der Freiheit, der *Stenz* und der *Charlottenburger* (liebevoll auch *Charly* genannt), indem sie Hab und Gut sowie ihr Werkzeug bei sich tragen.

Drei Jahre und einen Tag muss die Walz dauern. In dieser Zeit dürfen sich die Gesellen ihrer Heimat nicht mehr als 50 Kilometer nähern. Die Benutzung öffentlicher Verkehrsmittel ist während der Walz verpönt. Zum Schlafen oder Reisen dürfen die Gesellen in der Regel kein Geld ausgeben. Deshalb *tippeln* sie meistens zu Fuß oder per Anhalter. Sie arbeiten bei verschiedenen Meistern oder *Krautern* und sammeln so fachliche und soziale Erfahrungen. Diese Weiterbildung kommt ihnen später in aller Regel zugute, weil sie vielfältige Materialien und Arbeitsmethoden in verschiedenen Regionen kennenlernen, ebenso den Umgang mit ganz unterschiedlichen Menschen, auch in anderen Kulturkreisen.

Ihren Lohn handeln die Gesellen mit ihrem jeweiligen Meister oder Krauter aus, oft sind Kost und Logis eingeschlossen.

Da die Gesellen meistens nicht lange an einem Ort bleiben, gilt ihr Motto: „Wenn der Hund des Nachbarn dich nicht mehr ankläfft und der Briefträger dich mit Namen grüßt, wird es höchste Zeit weiterzuziehen." So ist es nur logisch, dass ein Geselle an verschiedenen Orten gearbeitet haben muss, bevor er die Walz beenden darf.

Aus all dem ergibt sich, dass die Walz nur bedingt planbar und von vielen Unwägbarkeiten geprägt ist.

Auf der Walz ist ein Reisespiel mit Ressourcen-Management. Es enthält Überraschungselemente und immer wieder Zufallsmomente. Ein gewisses Maß an Zufall und Glück ist themenbedingt und unverzichtbar, es unterstützt das Spielerlebnis.

Es geht in ***Auf der Walz*** für die Spieler, die wir ab jetzt korrekt als Gesellen bezeichnen, darum, die Walz nach drei Jahren und einem Tag erfolgreich zu beenden und am Schluss die meisten Siegpunkte zu haben. Nach jedem der drei Jahre gibt es eine Zwischenwertung. Nach dem Finale (der eine Tag) erfolgt die Schlusswertung.

Siegpunkte bekommen die Gesellen u. a. für die Kanthölzer auf dem Kerbholz, für die Arbeitsaufnahme in verschiedenen Städten und Dörfern, für Begegnungen und Erfahrungen, die in das Wanderbuch einfließen, sowie für geschicktes Haushalten mit ihrem Geld. Außerdem gibt es zusätzliche Siegpunkte für besondere Leistungen.

02 SPIELMATERIAL

Jedes ***Auf der Walz***-Exemplar enthält:

- 1 Startfeld mit Windrose und 6 angeschlossenen Landschaftsplättchen
- 36 Landschaftsplättchen (18x Wiese, 11x Wald, 7x Feld)
- 7 Stadttafeln (bestehend aus je 3 Sechseckfeldern)
- 1 Ablage- und Wertungstafel
- 200 Kanthölzer: Orange, Schwarz (je 20x), Blau, Grün, Gelb, Weiß (je 30x) und Rot (40x)
- 165 Karten (76 Tippelkarten, 28 Stadtsiegel, 16 Reisekameraden, 14 Nachrichten, 12 Mußekarten, 3 Stenzkarten, 16 Entwicklungskarten)
- 4 Kerbhölzer (je 1 pro Spieler)
- 4 Charlottenburger (je 1 pro Spieler)
- 4 Spielfiguren (je 1 pro Spieler)
- 28 Scheniegeleimarker (je 7 pro Spieler)
- 4 Tippelmarker (je 1 pro Spieler)
- 4 Ohrringmarker (je 1 pro Spieler)
- 4 Siegpunktemarker (je 1 pro Spieler)
- 12 Schicksalsplättchen
- 28 Stadtsiegelmarker (je 7 pro Spieler)
- 28 Markierungssteine (je 7 pro Spieler)
- 68 Münzen Spielgeld (20x 5 Thaler, 20x 2 Thaler, 28x, 1 Thaler)
- 5 Sondermarker in den Farben der Kerbholz-Segmente
- 12 Würfel (je 3 pro Spieler)
- 7 Stellfüße für Nachrichtenkarten
- 4 Spielübersichten (jeweils Deutsch und Englisch)
- 2 Glossare (Deutsch und Englisch)
- 2 Spielanleitungen (Deutsch und Englisch)

Das Startfeld, die Landschaftsplättchen und die Stadttafeln

Auf der Walz enthält ein Startfeld, 36 Landschaftsplättchen und sieben Stadttafeln.

Das Startfeld besteht aus einem zentralen Feld A („der Heimat" in Form einer Windrose), auf dem die Gesellen beginnen. Um die Heimat sind sechs Landschaftsplättchen fest angeordnet B.



Das Spiel enthält weitere 36 sechseckige Landschaftsplättchen (Wiesen, Wälder und Felder), die von den Gesellen im Laufe einer Partie angelegt werden und so die Spielfläche vergrößern. Die Landschaftsplättchen zeigen Wegstrecken und Anschlussfelder an weitere Landschaftsplättchen und Stadttafeln. Die Landschaftsplättchen haben eine einheitliche Rückseite und zeigen auf der Vorderseite drei verschiedene Landschaften:

- 18x Wiesen mit 5 bis 6 Anschlussfeldern C,
- 11x Wälder mit 4 bis 5 Anschlussfeldern D,
- 7x Felder mit 2 bis 3 Anschlussfeldern E.

Außerdem haben die Landschaftsplättchen in der Mitte jeweils ein sechseckiges *Feld zum Ausbaldowern* F. Dies ist ein Feld, von dem aus die Gesellen die Umgebung erkunden können.

Wer durch die Landschaft tippelt, kommt an kleinen Dörfern bzw. einzelnen Gebäuden vorbei, wo Gelegenheit zur *Arbeit bei Meistern und Krautern* G sowie zur Einkehr in *Wirtshäusern* H und *Herbergen* I besteht.

Doch die drei Jahre sind nicht nur von Arbeit und geselligen Aktivitäten geprägt. Unterwegs sollen die Gesellen auch Zeit zur *Muße* finden. Die entsprechenden Felder hierzu liegen etwas abseits des Weges J.



Auf der Walz enthält sieben Stadttafeln fiktiver Städte: Bilshofen, Driestein, Hemmburg, Krinn, Maasberg, Neustadt und Sellm. Diese Stadttafeln bestehen jeweils aus drei Sechsecken K. Auch sie werden im Laufe des Spiels von den Gesellen ausgelegt. Städte haben an den Rändern, genau wie Landschaftsplättchen, Anschlussfelder. Sie bieten auf engstem Raum Möglichkeiten zur Arbeit und Einkehr, sowie die Möglichkeit, in Rathäusern die Reisen der Gesellen durch Stadtsiegel zu belegen.





Die Ablage- und Wertungstafel

Die Siegpunkteleiste hält die Siegpunkte der Gesellen fest A. Zudem weist die Tafel ein Feld zum Ablegen der Stenzkarten und einen stilisierten Hut (die Sozialkasse) auf B.

Das persönliche Spielermaterial

Jeder Geselle verfügt in ***Auf der Walz*** über 19 Tippelkarten A und vier Entwicklungskarten B, ein Kerbholz C, einen Charlottenburger



Rückseite



Rückseite



(Charly) D, eine Spielfigur E, sieben Schenigeleimarker F, sieben Stadtsiegelmarker und sieben Stadtsiegelkarten G, einen Tippelmarker H, einen Ohrringmarker I, sieben Markierungssteine J, einen Siegpunktemarker K und drei Würfel L.





Der Charly weist Felder für die Tippelpunkteleiste A, erworbenen Sondermarker B, den Ohrring C, die Geldkatze D, den Reisekameraden E, die Markierungssteine F, das Knobelspiel G, die Scheniegeleimarker H, das Wanderbuch I und übrige Kanthölzer J auf.

Die weiteren Karten

Auf der Walz verfügt über weitere Kartendecks: 16 Reisekameraden, 14 Nachrichten-, 12 Muße- und drei Stenzkarten.

Die Gesellen können in den Herbergen Reisekameraden A treffen, die sie auf den weiteren Reisen begleiten.

In den Wirtshäusern erhalten die Gesellen Nachrichten B, durch die sie in den verschiedenen Städten Persönlichkeiten treffen können. Nachrichtenkarten werden nach dem Verlesen in Standfüße gestellt.





Legen die Gesellen auf ihren Reisen auf Mußefeldern eine Pause ein, erhalten sie verschiedene Mußekarten C.

Mit den Stenzkarten D werden die führenden Gesellen in den drei Zwischenwertungen belohnt.



Die Kanthölzer

Die 200 Kanthölzer im Spiel haben verschiedene Farben, die für verschiedene Gattungen stehen: Orange, Schwarz (je 20x), Blau, Grün, Gelb, Weiß (je 30x) und Rot (40x).

Die Gesellen verwenden sie auf ihrem Kerbholz.







Die 12 Schicksalsplättchen und die 5 Sondermarker

Die Schicksalsplättchen A bestimmen zufällig die Einnahmemöglichkeiten der Gesellen in einer Stadt.

Die Sondermarker B werden an die Gesellen verliehen, die zuerst einen bestimmten Bereich der eigenen Kerbhölzer gefüllt haben.

Das Spielgeld

Auf der Walz enthält 68 „Thaler-Münzen"; je 20x 5 Thaler und 2 Thaler sowie 28x 1 Thaler.

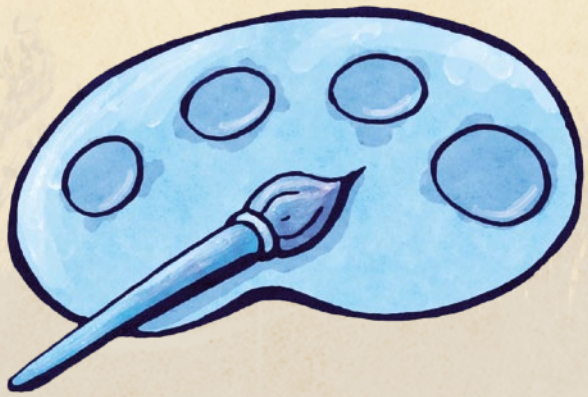


Die Spielübersichten

Die vier Spielübersichten (in Deutsch und Englisch) geben den Gesellen einen Überblick über die Aktionen und Wertungen während des Spiels.

Die Glossare

Die beiden Glossare (in Deutsch und in Englisch) erklären einige Begriffe, die in ***Auf der Walz*** verwendet werden und jedem Gesellen geläufig sind.



03 SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler legen die **allgemeinen Spielmaterialien** auf dem Tisch bereit:

1. Das **Startfeld:** Dieses kommt in die Mitte der Spielfläche.
2. **Sieben Stadttafeln:** Ein Geselle mischt verdeckt den Stapel der Tafeln und legt ihn anschließend mit der Rückseite nach oben an den Rand der Spielfläche.
3. **36 Landschaftsplättchen:** Diese Sechsecke werden von einem Gesellen gemischt und in einem (hohen) Stapel mit der Rückseite nach oben neben die Stadttafeln gelegt.
4. Die **Thalerkasse** a, den **Vorrat an Kanthölzern** b und die **fünf Sondermarker** c platzieren die Gesellen ebenfalls am Rand der Spielfläche. Dieses Spielmaterial verwaltet im Spiel der jüngste Geselle.
5. Die **Wertungstafel mit Stenz und Hut** legt ein Geselle an den Rand der Spielfläche. Die Stenzkarten a kommen auf das entsprechende Feld. Das Hutfeld ist zunächst leer.
6. Die **Reisekameradenkarten** a, **Nachrichtenkarten** b, **Mußekarten** c und **Schicksalsplättchen** d: Diese Karten und Plättchen werden getrennt gemischt und sortenrein am Rand der Spielfläche als verdeckte Stapel bereitgelegt. Die Kunststoffstellfüße werden neben dem Stapel der Nachrichtenkarten platziert.
7. Der jüngste Geselle wird Startspieler.

Anschließend wählen die Gesellen ihre *individuellen Spielmaterialien* in einer Farbe:

8. **Eine Spielfigur** a, die jeder Geselle auf dem Startfeld auf die Heimat stellt, und **einen Siegpunktemarker** b, den sie auf das Feld „0" der Wertungsleiste setzen.
9. **Einen Charlottenburger (Charly)**, den jeder Geselle vor sich platziert.
10. **19 Tippelkarten:** Jeder Geselle besitzt einen identischen Satz von 18 Tippelkarten a (je sechs Karten pro Spieljahr) plus eine Karte für *Den einen Tag* b. Die Karte für *Den einen Tag* legen alle Gesellen offen oberhalb ihres Charlys ab. Die restlichen 18 Karten mischt jeder und legt sie als verdeckten Stapel neben den eigenen Charly.
11. **Sieben Scheniegelei-Marker**, die jeder Geselle auf das entsprechende Feld des Charlys legt. Mit ihnen markieren die Gesellen später die Stätten, an denen sie gearbeitet haben.
12. **Startkapital:** Jeder Geselle erhält 10 Thaler (1x 5 Thaler, 1x 2 Thaler, 3x 1 Thaler) in seine Geldkatze. Mit dem Geld entrichten die Gesellen fällige Gebühren und tätigen die Einsätze beim Knobeln.
13. **Sieben Stadtsiegelkarten und sieben Stadtsiegelmarker:** Die Stadtsiegelkarten und Stadtsiegelmarker legen die Gesellen neben die Charlys. Mit diesen Karten und Markern dokumentieren die Gesellen den Besuch eines Rathauses.
14. **Ein Kerbholz**, das jeder Geselle neben seinen Charly legt. Auf den Kerbhölzern sammeln die Gesellen ihre Kanthölzer.
15. **Vier Entwicklungskarten:** Diese legen die Gesellen verdeckt neben das Kerbholz; sie werden nach und nach aktiviert.
16. **Sieben Markierungssteine:** Jeder Geselle legt vier Markierungssteine a auf das entsprechende Feld des Charlys. Mit ihnen markiert der Geselle den Besuch eines Mußefeldes oder die Begegnung mit einem anderen Gesellen. Die Gesellen legen die weiteren drei Markierungssteine b zunächst in einen gemeinsamen Vorrat beiseite.
17. **Einen Tippelmarker:** Der Tippelmarker kommt auf dem Charly auf das Feld „0" der Tippelpunkteleiste. Später zeigt er je nach ausgespielter Tippelkarte die Anzahl der verfügbaren Tippelpunkte an. Pro verbrauchten Punkt rutscht er dann auf der Leiste um ein Feld nach links.
18. **Einen Ohrring:** Dieser gilt nach alter Tradition als stille Reserve und entspricht einem Wert von 8 Thalern - oder am Spielende 1 Siegpunkt.
19. **Drei Würfel:** Jeder Geselle legt die Würfel auf das Feld für das Knobelspiel. Die Gesellen werden diese bei den Knobelrunden in den Wirtshäusern zum Einsatz und dort, wo die Gesellen ihren Lohn auswürfeln müssen.
20. **Ein orangefarbenes und ein schwarzes Kantholz:** Jeder Geselle erhält ein schwarzes und ein orangefarbenes Kantholz und legt diese auf dem eigenen Kerbholz im untersten Segment ab.

NUN KANN AUF DER WALZ BEGINNEN!











SPIELVORBEREITUNG FÜR DREI SPIELER













20
17
11
16a
19
12
18
9
15
13
14
10b
+1 DAY / +1 TAG
10a
6d
6a
6b
6c
16b
+1 DAY / +1 TAG
10b
14
9
18
12
19
16a
11
10a
15
13
20
17

04 DER SPIELABLAUF

Auf der Walz wird in drei Spieljahren und, der Walz entsprechend, einem weiteren Tag gespielt. In jedem Spieljahr hat jeder Geselle sechs Tippelkarten zur Verfügung; für *Den einen Tag* erhält jeder Geselle am Spielende eine gesonderte Karte.

Jedes Spieljahr besteht aus Spielrunden, in denen die Gesellen im Uhrzeigersinn mindestens eine ihrer Tippelkarten ausspielen (Passen ist nicht erlaubt!). Haben alle Gesellen ihre sechs Karten gespielt, erfolgt eine Zwischenwertung.

Nach der dritten Zwischenwertung wird *Der einen Tag* gespielt, bevor es zur Schlusswertung kommt und der Gewinner ermittelt wird.

DIE TIPPELKARTEN

Zu Beginn des ersten Spieljahrs nimmt jeder Geselle von seinen verdeckt liegenden Tippelkarten die oberen sechs auf die Hand. Mit diesen sechs Karten bestreitet er sein Jahr auf der Walz.



In seinem Spielzug muss der Geselle eine Tippelkarte ausspielen, so er noch mindestens eine hat.

Er legt die Karte neben seinem Charly ab und markiert die auf der Karte angegebene Anzahl an Tippelpunkten auf der Tippelpunktleiste seines Charlys. Die Karten besitzen zwischen einem und fünf Tippelpunkten.

Der Geselle verwendet die Tippelpunkte für zwei der im Folgenden beschriebenen Aktionen. Pro Aktion rutscht der Tippelmarker ein Feld nach links, bis er das Feld „0" auf der Leiste erreicht.

Sind alle Tippelpunkte verbraucht oder muss der Geselle seinen Zug aufgrund bestimmter Aktionen vorzeitig beenden, ist der im Uhrzeigersinn nächste Geselle am Zug. Tippelpunkte können *nicht* für zukünftige Spielzüge aufgespart werden, müssen aber auch nicht komplett verbraucht werden.

Wenn der Geselle möchte, darf er *gegen Bezahlung von zwei Thalern* an die Kasse sofort nach Erfüllen der ersten Karte *eine* (und nur eine!) zusätzliche Tippelkarte ausspielen. So verlängert er seinen Zug. Dies kann dazu führen, dass Gesellen am Ende des Spieljahrs keine Karte mehr auf der Hand haben und in der Spielerreihenfolge „übersprungen" werden.

Beispiel: *Marion spielt eine Tippelkarte „2" (A) und markiert diese Anzahl auf der Leiste ihres Charlys (B). Sie hat nun 2 Tippelpunkte für ihre Aktionen zur Verfügung.*



DIE AKTIONEN

Der Geselle am Zug kann aus den folgenden acht Aktionen frei wählen und bestimmte Aktionen auch mehrmals durchführen.

Nur diese beiden Aktionen kosten Tippelpunkte:
- Tippeln
- Ausbaldowern

Die folgenden Aktionen kosten *keine* Tippelpunkte:
- Im Wirtshaus einkehren
- In einer Herberge nächtigen
- Das Rathaus aufsuchen (nur in der Stadt)
- Arbeiten am Wegesrand (beendet den Zug)
- Muße nutzen (beendet den Zug)
- Das Kutschenfeld nutzen (nur in der Stadt, beendet den Zug)

Aktionen auf den Landschaftsplättchen: Außerhalb der Städte müssen die Gesellen oft weite Strecken zurücklegen, um Arbeit zu finden oder in den Wirtshäusern und Herbergen einkehren zu können. Dafür finden sie ein wenig abseits ruhige Orte, um Muße nutzen zu können.

Aktionen auf den Stadttafeln: Die Städte bieten eine Vielzahl an Optionen. Die Gesellen können hier Arbeit aufnehmen, Wirtshäuser und Herbergen aufsuchen, das jeweilige Stadtsiegel und eine Reiseunterstützung im Rathaus abholen sowie die Kutsche in eine andere Stadt nehmen.

TIPPELN

Durch das Tippeln reisen die Gesellen zu Fuß von Feld zu Feld. Manchmal begegnen sie dabei auch anderen Gesellen.

Die Gesellen beginnen das Spiel stets in der Heimat. Von hier aus ziehen sie „in die Welt".



Jeder Tippelpunkt ermöglicht dem Gesellen, über einen Pfad zum nächsten Feld zu ziehen. Der erste Schritt aus der Heimat auf eines der sechs benachbarten Felder kostet den ersten Tippelpunkt. Wenn gewünscht, darf ein Geselle über denselben Pfad vor- und zurückziehen.



Beispiel: Mit ihrem ersten Tippelpunkt verlässt Marion die Heimat und beginnt die Walz in Richtung Südosten (A). Sie versetzt ihren Tippelmarker um ein Feld auf der Tippelleiste (B).

Solange ein Geselle Tippelpunkte hat, darf er über beliebig viele quadratische Felder (die normalen Felder entlang der Pfade sowie die Aktionen *Im Wirtshaus einkehren, In einer Herberge nächtigen und Das Rathaus aufsuchen*) und sechseckige Felder (Die Aktion *Ausbaldowern*) ziehen und dort jeweils die entsprechenden Aktionen ausführen.

Runde Felder (die Aktionen *Arbeiten am Wegesrand, Muße nutzen* und *Das Kutschenfeld nutzen*) beenden automatisch den Spielzug eines Gesellen. Etwaig noch vorhandene Tippelpunkte des Gesellen verfallen dann.

Das Tippeln auf den Stadttafeln: Der Aufenthalt in den Städten ist relativ kostspielig. Betritt der Geselle beim Tippeln bestimmte Felder, muss er die angegebenen Gebühren an Thalern an die Kasse zahlen.

Beim *Verlassen* einer Stadt erhält der Geselle ein *weißes* Kantholz, das er *beliebig* auf seinem Kerbholz ablegen kann. Es fungiert als Joker und darf danach - wie alle Kanthölzer - nicht mehr verlegt werden! Siehe dazu auch Seite 18.

HINWEIS: Natürlich bekommt ein Geselle *pro Stadt* nur *einmal* ein weißes Kantholz.

Hat der Geselle noch Tippelpunkte zur Verfügung, setzt er seinen Zug fort.



Beispiel: *Später tippelt Marion für drei Tippelpunkte von Feld zu Feld bis zur Stadt A. Beim Betreten des ersten Stadtfelds muss sie 1 Thaler als Gebühr an die Thalerkasse zahlen B.*

Die Begegnungen mit anderen Gesellen: Während des Tippelns darf der Geselle auf ein Feld zu einem oder mehreren anderen Gesellen ziehen.

Von jedem Gesellen, dem er so *begegnet*, erhält er einen Markierungsstein. Erhaltene Markierungssteine werden auf dem eigenen Charly auf dem dafür vorgesehenen Feld abgelegt. Am Spielende erhält er dafür pro Stein 2 Siegpunkte.

Den anderen Gesellen gibt er bei einer Begegnung jedoch keinen eigenen Markierungsstein!

Wichtig: Hat ein anderer Geselle gerade keinen Markierungsstein auf seinem Charly, gibt er dem Gesellen am Zug einen seiner Markierungssteine aus dem allgemeinen Vorrat.

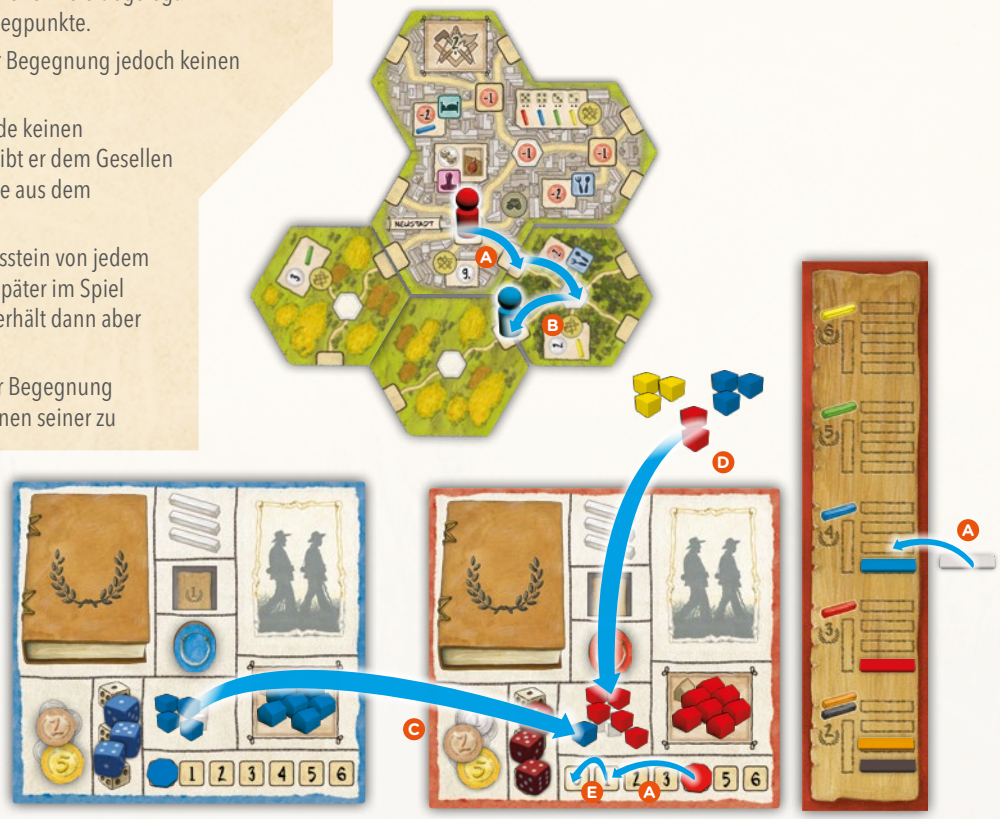
Der Geselle darf nur *einen* Markierungsstein von jedem anderen Gesellen haben. Er darf zwar später im Spiel diesen Gesellen nochmals *begegnen*, erhält dann aber keinen weiteren Markierungsstein.

Außerdem nimmt der Geselle bei jeder Begegnung mit einem Gesellen sofort zusätzlich einen seiner zu Spielbeginn beiseitegelegten Markierungssteine.

Er erweitert so seine Möglichkeiten, Mußefelder zu besuchen. Auf diese Weise kann jeder Geselle maximal sieben Markierungssteine der eigenen Farbe erhalten.

Wichtig: Durch eine Begegnung endet der Zug des Gesellen, restliche Tippelpunkte verfallen!

Beispiel: *Auf dem Weg aus der Stadt bekommt Marion ein weißes Kantholz, das sie auf ihr Kerbholz legt. Anschließend tippelt Marion auf das Feld mit Angelika B. Marion erhält einen Markierungsstein von Angelika C und nimmt sich einen ihrer roten Markierungssteine D aus dem anfangs beiseite gelegten Vorrat. Sie legt beide Markierungssteine auf ihren Charly. Durch die Begegnung endet Marions Zug, so dass ihr letzter Tippelpunkt verfällt E.*



AUSBALDOWERN

Die Gesellen erkunden die Umgebung, um die richtigen Wege zu den Städten zu wählen.

Befindet sich der Geselle auf dem sechseckigen Feld eines Landschaftsplättchens oder in einer Stadt, darf er einmal die nähere Umgebung erkunden. Das Ausbaldowern kostet einen Tippelpunkt. Der Geselle legt dann entweder ein Landschaftsplättchen oder (unter bestimmten Bedingungen) eine Stadttafel an.

Hat der Geselle danach noch Tippelpunkte zur Verfügung, setzt er seinen Zug fort, indem er das Feld wieder verlässt.

Ein Landschaftsplättchen anlegen: Der Geselle deckt das oberste Landschaftsplättchen des verdeckten Stapels auf und legt dieses *passend* an eine freien Seite des Landschaftsplättchens an.

Der Geselle darf ein Landschaftsplättchen immer nur an das Landschaftsplättchen anlegen, auf dem er selbst steht. Beim Anlegen des Landschaftsplättchens müssen *alle* Anschlussfelder passen, so dass die Pfade fortgesetzt werden. So kann es vorkommen, dass der Geselle gezwungen ist, das Plättchen so anzulegen, dass er die Landschaft nicht in der von ihm eigentlich gewünschten Richtung erweitern kann.

Passt ein Landschaftsplättchen an keiner Stelle, legt der Geselle dieses verdeckt unter den Stapel zurück. Der Geselle darf in diesem Fall (und nur dann!) für einen weiteren Tippelpunkt ein neues Plättchen ziehen und dieses anlegen.

Hat der Geselle ein Landschaftsplättchen passend angelegt, erhält er sofort ein *rotes* Erfahrungs-Kantholz, das er direkt auf seinem Kerbholz ablegt. Siehe dazu auch Seite 18.

Tippelt der Geselle nach dem Anlegen weiter, en tscheidet sich der Geselle, ob er in die neue Richtung gehen möchte. Er muss es aber nicht und kann auch die bereits bekannten alten Pfade nutzen.

Beispiel: *Marion steht auf einem sechseckigen Feld und möchte für einen Tippelpunkt A die Umgebung erkunden. Sie deckt das nächste Landschaftsplättchen auf und legt es passend im Norden an B. Sie erhält ein rotes Erfahrungs-Kantholz, das sie auf ihr Kerbholz legt C.*



Eine Stadttafel anlegen: Anstatt eines Landschaftsplättchens darf der Geselle auch eine der sieben Stadttafeln anlegen. Er zieht die oberste Stadttafel und legt sie regelgerecht an eine freie Seite des Landschaftsplättchens an.

Eine Stadttafel besteht aus drei zusammenhängenden Sechseckfeldern, die an den Rändern Anschlussfelder haben. Beim Anlegen müssen diese ebenfalls an alle Anschlussfelder der Landschaftsplättchen passen.

Wichtig: Jede Stadttafel muss zu jeder anderen Stadt und zur Heimat auf dem Startfeld *einen Mindestabstand von zwei Landschaftsplättchen* aufweisen! Leerflächen/Lücken werden mitgezählt.

Nach dem Anlegen einer Stadttafel zieht der Geselle das oberste Schicksalsplättchen (bei *Sellm zwei* Plättchen). Er legt es offen auf das dafür vorgesehene Feld der Stadt. Das Schicksalsplättchen zeigt an, was an diesem Ort von nun an mit Arbeit zu verdienen ist.

Beispiel: *Marion ist weit genug von der Heimat entfernt, um von dem sechseckigen Feld aus eine Stadt zu erkunden A. Sie gibt einen Tippelpunkt ab und deckt die oberste Stadttafel auf B. Es ist Neustadt, die sie passend im Nordosten ihres Landschaftsplättchens anlegt C.*
Marion zieht das oberste Schicksalsplättchen und legt es auf das Feld der Stadt D.



Von einer Stadttafel ausbaldowern: In einer Stadt kann der Geselle die Umgebung vom zentralen Sechseckfeld aus erkunden. Das Betreten dieses Felds kostet immer eine Gebühr, die der Geselle in Thalern an die Thalerkasse zahlen muss Das Landschaftsplättchen legt er dann an eine der freien Seiten angrenzend zur Stadt an.

IM WIRTSHAUS EINKEHREN

In den Wirtshäusern gibt es für die Gesellen Nachrichten, Begegnungen mit Persönlichkeiten und gesellige Knobelspiele.

Kehrt der Geselle in ein *Wirtshaus* ein, zahlt er den angegebenen Geldbetrag an die Kasse. Er verkündet dann Nachrichten, hat eventuell

eine Begegnung mit einer oder zwei Persönlichkeiten und fordert dann alle Gesellen zu einer Knobelrunde auf.

Hat der Geselle nach dem Besuch des Wirtshauses noch Tippelpunkte, setzt er seinen Zug fort, indem er das Wirtshaus wieder verlässt.

Nachrichten verkünden: Der Geselle deckt sofort die oberste Karte vom Nachrichtenstapel auf. Die Nachricht nennt eine Persönlichkeit und die Stadt, in dessen Wirtshaus die Gesellen dieser Persönlichkeiten begegnen können. Für das Verkünden der Nachricht erhält der Geselle die oben auf der Karte angegebene Belohnung.

AUFBAU EINER NACHRICHTENKARTE



Anschließend steckt er die Nachrichtenkarte in einen der Stellfüße und platziert sie diese als genannte Persönlichkeit neben das Wirtshaus in der genannten Stadt. Die Gesellen können die Persönlichkeit von nun an in diesem Wirtshaus treffen.

HINWEIS: Liegt die entsprechende Stadttafel noch nicht offen aus, legt der Geselle die Persönlichkeit zum Stapel der Stadttafeln. Sobald die Stadt ins Spiel kommt, stellt der Spieler am Zug die Persönlichkeit zur nun offen liegenden Stadttafel.

HINWEIS: In einem Wirtshaus kann ein Geselle immer nur *eine* Nachricht verkünden. Verlässt er das Wirtshaus und betritt es später erneut, kann er natürlich eine weitere Nachricht verkünden.

Einer Persönlichkeit begegnen: Betritt ein Geselle ein Wirtshaus, und dort befindet sich eine Persönlichkeit (in seltenen Fällen auch zwei Persönlichkeiten), darf der Geselle diese nach Verkünden einer neuen Nachricht aufnehmen und zunächst neben sein Kerbholz legen. Dazu muss er die Bedingung für das „Kennenlernen" der Persönlichkeit erfüllen. Diese ist in dem unteren Feld im roten Kasten angezeigt. Einige Persönlichkeiten erfordern keine Bedingungen. Dies gilt auch, wenn die Persönlichkeit erst durch das Verlesen der Nachricht im selben Wirtshaus erscheint.

Nun wählt der Geselle eine von zwei Möglichkeiten, die unten auf der Karte angegeben sind:

- Er wählt die links angegebene *Erkenntnis* aus dieser Begegnung. Meist sind dies Thaler und Kanthölzer; es können aber auch das Aufdecken der obersten Reisekameradenkarte sowie zusätzliche Tippelpunkte, das Aufnehmen einer beliebigen Mußekarte oder ein kostenloses Ausbaldowern *im nächsten Zug des Gesellen* sein. Dann entfernt er die Karte aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel zurück.
- Er legt die Karte in sein Wanderbuch, was ihm bei der Schlusswertung 1 Siegpunkt einbringt. *In diesem Fall verzichtet der Geselle auf die Erkenntnis.*

Beispiel: *Marion gibt einen Tippelpunkt ab und betritt ein Wirtshaus, für das sie eine Gebühr von 1 Thaler an die Thalerkasse zahlen muss* (A). *Sie liest eine Nachricht vor und erhält dafür eine Belohnung: Marion nimmt 3 Thaler und wählt ein schwarzes Kantholz* (B). *Anschließend stellt sie die Persönlichkeit Ernst Wilhelm v. Siemens in einem Stellfuß neben das Wirtshaus in Bilshofen* (C).



Die folgenden Persönlichkeiten gibt es:



ADOLF KOLPING:

Belohnung für das Verkünden: Der Geselle nimmt 2 Thaler und ein grünes Kantholz.

Bedingung für das Kennenlernen: Keine.

Erkenntnis: Der Geselle deckt die oberste Reisekameradkarte auf und darf diesen Reisekameraden mitnehmen, wenn er die Bedingungen erfüllt. Siehe dazu auch auf Seite 13.



ALFRED NOBEL:

Belohnung für das Verkünden: Der Geselle nimmt 1 Thaler und ein gelbes Kantholz.

Bedingung für das Kennenlernen: Der Geselle zahlt 1 Thaler an die Thalerkasse.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt ein oranges und ein schwarzes Kantholz.

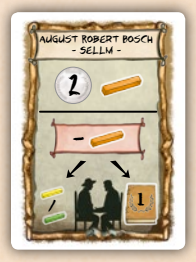


AUGUST OETKER:

Belohnung für das Verkünden: Der Geselle nimmt 1 Thaler.

Bedingung für das Kennenlernen: Der Geselle gibt ein schwarzes Kantholz ab.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt 5 Thaler und ein oranges Kantholz.



AUGUST ROBERT BOSCH:

Belohnung für das Verkünden: Der Geselle nimmt 2 Thaler und ein oranges Kantholz.

Bedingung für das Kennenlernen: Der Geselle gibt ein oranges Kantholz ab.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt ein gelbes oder ein grünes Kantholz.



CARL BENZ:

Belohnung für das Verkünden: Der Geselle nimmt 2 Thaler und erhält sofort einen zusätzlichen Tippelpunkt, den er auf seiner Tippelleiste markiert.

Bedingung für das Kennenlernen: Der Geselle gibt ein schwarzes Kantholz ab.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt 2 Thaler und erhält sofort zwei zusätzliche Tippelpunkte, die er auf seiner Tippelleiste markiert.



ERNST WERNER V. SIEMENS

Belohnung für das Verkünden: Der Geselle nimmt 3 Thaler und ein oranges oder ein schwarzes Kantholz.

Bedingung für das Kennenlernen: Der Geselle gibt ein oranges oder ein schwarzes Kantholz ab.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt ein gelbes Kantholz.



FRIEDRICH GOTTLOB KELLER:

Belohnung für das Verkünden: Der Geselle nimmt 2 Thaler und ein oranges oder ein schwarzes Kantholz.

Bedingung für das Kennenlernen: Der Geselle gibt ein oranges oder ein schwarzes Kantholz ab.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt ein gelbes Kantholz.



KARL MARX:

Belohnung für das Verkünden: Der Geselle nimmt ein oranges und ein schwarzes Kantholz.

Bedingung für das Kennenlernen: Der Geselle gibt ein schwarzes Kantholz ab.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt ein blaues oder ein grünes Kantholz.



LEVI STRAUSS:

Belohnung für das Verkünden: Der Geselle würfelt und nimmt die erwürfelte Anzahl an Thalern.

Bedingung für das Kennenlernen: Keine.

Erkenntnis: Der Geselle deckt die oberste Reisekameradkarte auf und darf diesen Reisekameraden mitnehmen, wenn er die Bedingungen erfüllt. Siehe dazu auch auf Seite 13.



OTTO V. BISMARCK:

Belohnung für das Verkünden: Der Geselle erhält sofort zwei zusätzliche Tippelpunkte, die er auf seiner Tippelleiste markiert.

Bedingung für das Kennenlernen: Der Geselle zahlt 3 Thaler an die Thalerkasse.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt ein blaues oder ein grünes Kantholz.



OTTO LILIENTHAL:

Belohnung für das Verkünden: Der Geselle nimmt ein oranges oder ein schwarzes Kantholz.

Bedingung für das Kennenlernen: Der Geselle zahlt 3 Thaler an die Thalerkasse.

Erkenntnis: Der Geselle darf die Aktion Ausbaldowern einmal ohne Abgabe eines Tippelpunkts ausführen.



OTTO ROBERT MAIER:

Belohnung für das Verkünden: Der Geselle nimmt 5 Thaler.

Bedingung für das Kennenlernen: Der Geselle zahlt 2 Thaler an die Thalerkasse.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt ein blaues Kantholz.



WILHELM BUSCH:

Belohnung für das Verkünden: Der Geselle nimmt 3 Thaler und ein oranges oder ein schwarzes Kantholz.

Bedingung für das Kennenlernen: Der Geselle würfelt und zahlt die erwürfelte Anzahl an Thalern an die Thalerkasse.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt eine Mußekarte seiner Wahl.



WILHELM EMIL FEIN:

Belohnung für das Verkünden: Der Geselle nimmt 4 Thaler.

Bedingung für das Kennenlernen: Keine.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt 6 Thaler.



Beispiel: Marion erreicht das Wirtshaus in Bilshofen. Sie gibt dafür einen Tippelpunkt ab und zahlt die Gebühr von 3 Thalern an die Thalerkasse A. Marion begegnet dort Ernst Werner v. Siemens, indem sie als Bedingung ein oranges Kantholz abgibt B. Sie entscheidet sich, auf das gelbe Kantholz zu verzichten und legt die Karte stattdessen in ihr Wanderbuch C.



Die Knobelrunde: Weil es im Wirtshaus *gesellig* zugeht, fordert der Geselle anschließend alle anderen Gesellen, egal wo sie sich auf der Spielfläche befinden, zu einer **Knobelrunde** auf. Es besteht Teilnahmepflicht!

Der Geselle am Zug entscheidet vor seinem ersten Wurf, ob *Hohe* oder *Niedrige Hausnummer* gespielt wird. Bei *Hoher* Hausnummer gewinnt der Geselle mit der *höchsten* dreistelligen Zahl, bei *Niedriger* Hausnummer der mit der *niedrigsten* dreistelligen Zahl. Der Geselle am Zug setzt einen Betrag von 1-5 Thaler. Alle anderen Gesellen zahlen denselben Betrag in den Pott.

Dann würfelt der Geselle am Zug mit einem seiner Würfel und bestimmt die Position für diesen Würfel, entweder die 1., 2. oder 3. Stelle. Er legt den Würfel entsprechend auf seinem Charly ab.

Es folgen die anderen Gesellen im Uhrzeigersinn. Auch sie wählen für ihren ersten Würfel eine vielversprechende Position auf ihrem Charly.

In der zweiten Knobelrunde entscheiden die Gesellen dann nach ihrem Wurf jeweils, an welcher der beiden freien Stellen sie ihren zweiten Würfel platzieren. In der dritten Runde kommt der Würfel auf die verbliebene offene Position.

Der Gewinner nimmt das Geld aus dem Pott und legt es in seine Geldkatze. Im Fall eines Unentschieden würfeln die beteiligten Spieler mit allen drei Würfeln gleichzeitig. Sie bilden dann mit allen drei Würfeln erneut eine *Hohe* oder *Niedrige Hausnummer*, abhängig vom ursprünglich gewählten Ziel.

Beispiel: Marion lädt Angelika und Tanja zur Knobelrunde ein. Da sie gerade nicht mehr allzu viele Thaler besitzt, wählt sie einen Betrag von 2 Thalern, der von den beiden anderen Gesellen ebenfalls in den Pott gezahlt werden muss A. Marion möchte Hohe Hausnummer spielen und würfelt mit dem ersten Würfel – eine „3". Sie platziert den Würfel auf die 2. Stelle B. Anschließend würfelt sie eine „5" für die 1. Stelle C und eine „4" für die 3. Stelle D, so dass ihre Hausnummer „534" beträgt. Angelika und Marion hatten weniger Glück und erzielen niedrigere Hausnummern, so dass Marion die 6 Thaler aus dem Pott gewinnt und in ihre Geldkatze legt E.



In einer Herberge nächtigen

Die Herbergen dienen den Gesellen zum geselligen Beisammensein und Übernachten.

Betritt der Geselle eine Herberge, zahlt er den angegebenen Geldbetrag an die Kasse.

Der Geselle erhält sofort ein *blaues* Geselligkeits-Kantholz. Anschließend trifft er einen Reisekameraden.

Hat der Geselle nach dem Besuch der Herberge noch Tippelpunkte, setzt er seinen Zug fort, indem er das Wirtshaus wieder verlässt.

Einen Reisekameraden treffen: Der Geselle hat nun die Möglichkeit, einen *Reisekameraden* zu treffen, sofern sich noch Karten im Reisekameradenstapel befinden.

Aufbau einer Reisekameradkarte



Er deckt die oberste Karte vom Deck der Reisekameraden auf und entscheidet sich, ob er diesen als Wegbegleiter mitnehmen will.

Um den Reisekameraden mitzunehmen, muss der Geselle die oben im roten Kasten angezeigte Bedingung erfüllen und das geforderte Kantholz abgeben. Einige Reisekameraden erfordern keine Abgabe eines Kantholzes. Dann legt er diese Karte offen auf das entsprechende Feld seines Charlys.

Möchte oder kann er den Reisekameraden nicht mitnehmen, entfernt er die Karte aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel zurück.

Ein Geselle darf immer nur *einen* Reisekameraden offen auf seinem Charly liegen haben. Solange die Karte auf seinem Charly liegt, profitiert der Geselle von diesem Reisebegleiter und genießt bestimmte Vorteile, je nach den Angaben auf der Karte. Diese Vorteile gelten ab dem nächsten Spielzug des Gesellen!

Möchte der Geselle den bisherigen Reisekameraden später gegen einen neuen austauschen, wählt er eine der zwei Möglichkeiten, die unten auf der Karte angegeben sind:

- Er wählt die links angegebene *Erkenntnis* aus dieser Wegbegleitung und erhält das angegebene Kantholz, einige Thaler oder zusätzliche Tippelpunkte im nächsten Zug. Dann entfernt er die Karte aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel zurück.
- Er legt die Karte in sein Wanderbuch, was ihm bei der Schlusswertung 1 Siegpunkt einbringt. *In diesem Fall verzichtet der Geselle auf die Erkenntnis*.

HINWEIS: In einer Herberge kann ein Geselle immer nur einen Reisekameraden treffen. Verlässt er die Herberge und betritt sie später erneut, kann er natürlich einen weiteren Reisekameraden treffen.

Die folgenden Reisekameraden gibt es:



ÄLBLER JIM:

Bedingung für das Mitnehmen: Der Geselle gibt ein oranges Kantholz ab.

Dauerhafter Vorteil: Der Geselle darf einmal pro Zug ein blaues Kantholz in ein grünes tauschen (oder umgekehrt).

Erkenntnis: Der Geselle nimmt ein blaues Kantholz.



BÖCKI MEDICUS:

Bedingung für das Mitnehmen: Der Geselle gibt ein oranges Kantholz ab.

Dauerhafter Vorteil: Keiner.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt ein grünes Kantholz.



FUGEN FRITZ:

Bedingung für das Mitnehmen: Der Geselle gibt ein schwarzes Kantholz ab.

Dauerhafter Vorteil: Der Geselle erhält für die Aktion Arbeiten am Wegesrand zusätzlich ein schwarzes Kantholz.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt zwei schwarze Kanthölzer.

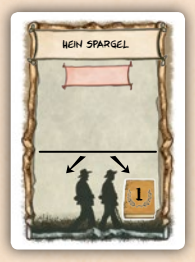


GIPS GUNNAR:

Bedingung für das Mitnehmen: Der Geselle gibt ein oranges oder ein schwarzes Kantholz ab.

Dauerhafter Vorteil: Keiner.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt ein blaues Kantholz.



HEIN SPARGEL:

Bedingung für das Mitnehmen: Keine.

Dauerhafter Vorteil: Keiner.

Erkenntnis: Keine.



HOLLE HOLZWURM:

Bedingung für das Mitnehmen: Der Geselle gibt ein oranges oder ein schwarzes Kantholz ab.

Dauerhafter Vorteil: Keiner.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt ein grünes oder ein blaues Kantholz.



INGOLF SCHLINGO:

Bedingung für das Mitnehmen: Der Geselle gibt ein schwarzes Kantholz ab.

Dauerhafter Vorteil: Der Geselle nimmt einmal pro Zug 2 Thaler.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt ein schwarzes und ein oranges Kantholz.



KALLE KRAFTPROTZ:

Bedingung für das Mitnehmen: Der Geselle gibt ein oranges oder ein schwarzes Kantholz ab.

Dauerhafter Vorteil: Der Geselle erhält für die Aktion Arbeiten am Wegesrand zusätzlich ein oranges oder ein schwarzes Kantholz.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt ein schwarzes und ein oranges Kantholz.



KRÄUTER KURT:

Bedingung für das Mitnehmen: Der Geselle gibt ein oranges Kantholz ab.

Dauerhafter Vorteil: Keiner.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt ein grünes Kantholz.



MÖRTEL MARTIN:

Bedingung für das Mitnehmen: Der Geselle gibt ein oranges oder ein schwarzes Kantholz ab.

Dauerhafter Vorteil: Keiner.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt ein gelbes Kantholz.



OTTO DER FIRST:

Bedingung für das Mitnehmen: Keine.

Dauerhafter Vorteil: Keiner.

Erkenntnis: Der Geselle erhält sofort einen zusätzlichen Tippelpunkt, den er auf seiner Tippelleiste markiert.



PLIETSCHER FIETE:

Bedingung für das Mitnehmen: Der Geselle gibt ein schwarzes Kantholz ab.

Dauerhafter Vorteil: Der Geselle darf einmal pro Zug die Aktion Ausbaldowern ohne Abgabe eines Tippelpunkts ausführen.

Erkenntnis: Der Geselle erhält sofort zwei zusätzliche Tippelpunkte, die er auf seiner Tippelleiste markiert.



RUDI ROLLMOPS:

Bedingung für das Mitnehmen: Der Geselle gibt ein oranges Kantholz ab.

Dauerhafter Vorteil: Der Geselle erhält für die Aktion Arbeiten am Wegesrand zusätzlich ein oranges Kantholz.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt 4 Thaler.



SCHNATTERER WOLF:

Bedingung für das Mitnehmen: Der Geselle gibt ein oranges Kantholz ab.

Dauerhafter Vorteil: Der Geselle darf einmal pro Zug auf seinem Kerbholz ein Kantholz um ein Segment höher versetzen.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt ein gelbes Kantholz.



SCHREINER REINER:

Bedingung für das Mitnehmen: Keine.

Dauerhafter Vorteil: Der Geselle darf einmal pro Zug ein sechseckiges Feld überspringen.

Erkenntnis: Der Geselle erhält sofort drei zusätzliche Tippelpunkte, die er auf seiner Tippelleiste markiert.



TAPS:

Bedingung für das Mitnehmen: Der Geselle gibt ein schwarzes Kantholz ab.

Dauerhafter Vorteil: Der Geselle zahlt für alle Gebühren immer 1 Thaler weniger.

Erkenntnis: Der Geselle nimmt 7 Thaler.



Beispiel: Marion betritt die Herberge in Neustadt, indem sie einen Tippelpunkt abgibt und die Gebühr von 2 Thalern zahlt (A). Sie nimmt sich ein blaues Kantholz und trifft dort Kalle Kraftprotz (B). Marion möchte diesen als neuen Reisekameraden mitnehmen und gibt ein schwarzes Kantholz ab (C). Bevor sie ihn auf das Feld ihres Charlys legen kann, muss sie sich erst von Kräuter Kurt trennen, mit dem sie bisher gereist ist. Marion entscheidet sich für die Erkenntnis und erhält ein grünes Kantholz, bevor sie die Karte aus dem Spiel nimmt und stattdessen Kalle Kraftprotz auf das Feld legt (D).



DAS RATHAUS AUFSUCHEN (NUR IN DER STADT)

Um ihre Reisen zu belegen, können die Gesellen in den Rathäusern der Städte das Stadtsiegel abholen und ihr knappes Vermögen durch eine Reiseunterstützung verbessern.

Geht der Geselle in einer Stadt in das Rathaus, legt er sofort eine seiner Stadtsiegelkarten in sein Wanderbuch. Sie zählt bei der Schlusswertung 1 Siegpunkt. Der Geselle stellt auch einen seiner Stadtsiegelmarker auf das Rathaus, um seinen Besuch anzuzeigen. Im Laufe des Spiels darf er jedes Rathaus nur einmal besuchen.

Außerdem würfelt der Geselle mit *einem* Würfel und bekommt als Reiseunterstützung den Würfelwert in Thalern ausgezahlt. Dies gilt nicht als Lohn, so dass er keinen Thaler in die Sozialkasse legt. Siehe dazu auch Seite 16.

Hat der Geselle nach dem Besuch des Rathauses noch Tippelpunkte, setzt er seinen Zug fort.

Beispiel: Marion betritt das Rathaus in Neustadt, indem sie einen Tippelpunkt abgibt (A). Sie legt eine Stadtsiegelkarte in ihr Wanderbuch und einen Stadtsiegelmarker auf das Rathaus, um ihren Besuch zu dokumentieren (B). Anschließend bekommt sie noch ein wenig Reiseunterstützung und würfelt mit einem Würfel. Marion hat Glück und würfelt eine „4". Sie nimmt 4 Thaler und legt sie in ihre Geldkatze (C).



ARBEITEN AM WEGESRAND (BEENDET DEN ZUG)

Die Gesellen sind immer auf der Suche nach Arbeit, um sowohl neue Erfahrungen zu sammeln und ihr karges Vermögen ein wenig aufzubessern.

Betritt der Geselle auf den Landschaftsplättchen das Feld eines ansässigen *Meisters* oder *Krauters*, nimmt er dort eine Beschäftigung auf.

Für die Arbeit erhält der Geselle sofort seinen Lohn, dann endet sein Spielzug. Restliche Tippelpunkte verfallen!

HINWEIS: Solange der Geselle auf einem Feld seiner Arbeit nachgeht, darf kein anderer Geselle dort hinziehen und Arbeit aufnehmen! Diese Regel gilt auch für die Meister in den Städten.

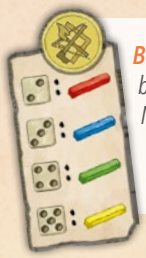
Die Scheniegelei-Marker: Der Geselle stellt einen Scheniegelei-Marker von seinem Charly auf das Feld des Meisters oder Krauters. Jeder dieser Marker, der bei einem Krauter oder Meister außerhalb einer Stadt steht, zählt bei den Zwischenwertungen am Ende der Spieljahre 1 Siegpunkt.

In den Städten darf der Geselle nacheinander bei mehreren Meistern arbeiten und ihren Lohn kassieren. Er *muss* jeweils einen Scheniegelei-Marker bei jedem Meister hinterlassen. In den Zwischenwertungen erhält er allerdings in jeder Stadt nur für jeweils ***einen*** Scheniegelei-Marker 2 Siegpunkte!

HINWEIS: So noch auf dem Charly vorhanden, muss der Geselle Scheniegelei-Marker setzen! Sind alle aufgebraucht, darf er dennoch arbeiten und Lohn kassieren. Er bekommt aber keine Siegpunkte für diese Arbeiten.

Der Lohn: Für seine Arbeit erhält der Geselle sofort den angegebenen Lohn. In der Mehrzahl der Fälle gibt es eine Anzahl an Thalern und ein Kantholz, das wertvolle Siegpunkte bringt.

Bei manchen knauserigen Arbeitgebern ist der Lohn jedoch auszuwürfeln: Hier muss der Geselle nach Betreten des Feldes mit einem Würfel die Farbe des Kantholzes und/oder den Lohn auswürfeln. Die Ziffern auf dem Feld zeigen, welches Kantholz der Geselle bei welcher Augenzahl bekommt. Die gewürfelte Augenzahl bestimmt zusätzlich immer die Höhe des Lohnes, die der Geselle auch bei den nicht auf den Feldern angegebenen Augenzahlen erhält. Ist auf dem Feld nur ein Würfel abgebildet, würfelt der Geselle hier nur den Thalerbetrag aus und erhält kein Kantholz.



Beispiel: Um den Lohn von diesem Meister zu bestimmen, muss Marion einen Würfel würfeln. Mit einer „3" bekommt sie ein blaues Kantholz und 3 Thaler. Mit einer „6" würde sie kein Kantholz bekommen, sondern ausschließlich 6 Thaler.



Der Beitrag zur Sozialkasse: *Wer verdient, kann auch etwas abgeben!* Von *jedem* Lohn, den der Geselle von Krautern und Meistern als Geld für die getane Arbeit erhält, zahlt er sofort *einen* Thaler in den *Hut* auf der Ablagetafel. Dies ist die „Sozialkasse für Gesellen", denen es im Laufe des Spiels nicht so gut geht.

HINWEIS: Bei einem Lohn von einem Thaler bedeutet dies im Spiel, dass der Geselle den gesamten Lohn abgeben muss. Den Inhalt des Hutes erhält am Ende eines jeden Spieljahres derjenige Geselle, der nach der Zwischenwertung die wenigsten Siegpunkte besitzt.

Der Geselle legt das übrige Geld in die Geldkatze auf dem Charly. Das Kantholz legt er auf das Kerbholz in das entsprechende Segment.



Eine leere Geldkatze: Ist ein Geselle „blank" und kann seinen finanziellen Verpflichtungen nicht mehr nachkommen, gibt er seinen Ohrring von seinem Charly ab. Er erhält dafür acht Thaler aus der Kasse. Ist auch dieses Geld aufgebraucht und der Geselle kann erneut seinen finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommen, dann muss er eine Tippelkarte von seinem rechten Nachbarn ziehen lassen und erhält drei Thaler. Die Karte kommt ungenutzt auf seinen Ablagestapel.



Beispiel: Marion betritt das Feld eines Meisters, indem sie einen Tippelpunkt abgibt (A). Sie nimmt dort die Beschäftigung an und stellt einen ihrer Scheniegelei-Marker auf das Feld (B), wie auch bereits Angelika in einem früheren Zug getan hat. Marion bekommt ihren Lohn und nimmt sich ein grünes Kantholz und 3 Thaler (C). Sie muss davon 1 Thaler als Beitrag an die Sozialkasse abgeben, so dass sie nur 2 Thaler in ihre Geldkatze legt. Anschließend endet Marions Zug.





MUßE NUTZEN (BEENDET DEN ZUG)

Muße ist wichtig, um die Strapazen der Walz zu ertragen und die vielen Erfahrungen und Eindrücke in der einen oder anderen Form zu verarbeiten.

Einige Landschaftsplättchen haben auf abgelegenen Pfaden *Mußefelder*. Um dorthin zu gelangen, muss der Geselle kleine Umwege in Kauf nehmen.



Betritt der Geselle solch ein Feld, darf er sofort *eine* der dort angezeigten Mußekarten (Malen, Musizieren, Schreiben) von den Stapeln aufnehmen und in sein Wanderbuch legen.

Abhängig von der Anzahl an Mußekarten im Wanderbuch bekommen die Gesellen bei der Schlusswertung unterschiedlich viele Siegpunkte.

Zieht ein Geselle auf ein Mußefeld, endet sein Zug. Restliche Tippelpunkte verfallen.

HINWEIS: Jedes Mußefeld darf von einem Gesellen nur einmal genutzt werden. Um zu dokumentieren, dass ein Geselle dort war, hinterlässt er einen Markierungsstein seiner Farbe auf dem Mußefeld.

Wichtig: Hat der Geselle keinen Markierungsstein mehr, kann er keine weiteren Mußefelder mehr besuchen.

***Beispiel:** Marion betritt das Mußefeld, indem sie einen Tippelpunkt abgibt (A). Sie legt einen ihrer Markierungssteine auf das Feld (B) und wählt eine Malen-Mußekarte, die sie in ihr Wanderbuch legt (C). Anschließend muss sie ihren Zug beenden, so dass der letzte Tippelpunkt verfällt (D).*



DAS KUTSCHENFELD NUTZEN (NUR IN DER STADT, BEENDET DEN ZUG)

Reisen per Kutsche sind verpönt, doch manchmal bieten sie den Gesellen die einzige Möglichkeit, weite Strecken zwischen den Städten zügig zu überbrücken.

Betritt der Geselle das Kutschenfeld einer Stadt, darf er von dort gegen einen Obolus auf das Kutschenfeld einer beliebigen anderen Stadt reisen. Für den Weg gilt, dass die Kutsche nur über bestehende Pfade fahren darf.

Die Kosten betragen 1 Thaler für jedes durchfahrene Landschaftsplättchen und durchfahrene Sechseckfeld der beiden Städte, bis das Kutschenfeld erreicht wird. Der Geselle berechnet dabei den direkten Weg; er zählt aber das Startfeld nicht, wohl aber das Zielfeld!

Sobald der Geselle das Kutschenfeld der Zielstadt erreicht, endet sein Zug. Restliche Tippelpunkte verfallen.

Beispiel: *Marion besitzt aktuell 13 Thaler und hat im Nordosten bereits viele Orte besucht. Sie entscheidet sich, per Kutsche von Neustadt nach Bilshofen zu reisen. Dazu betritt sie das Kutschenfeld in Neustadt, indem sie einen Tippelpunkt abgibt A. Anschließend reist sie über sechs Felder bis zum Kutschenfeld in Bilshofen 1 – 6. Sie zahlt 6 Thaler an die Thalerkasse B und beendet ihren Zug.*



05 DAS KERBHOLZ

Das Kerbholz ist eine traditionelle, mittelalterliche Zählleiste.



In Auf der Walz legen die Gesellen die Kanthölzer auf dem Kerbholz ab. Sie dokumentieren damit ihre Erfolge im Spiel. Das Kerbholz gliedert sich in verschiedene Segmente. Entsprechend ihrer „Wertigkeit" geben die einzelnen Segmente am Spielende Siegpunkte. Aufsteigend in ihrer Wertigkeit sind die Segmente orange/schwarz, rot, blau, grün und gelb.

FARBE (von oben nach unten)	**GATTUNG**	**WERT DES ABGESCHLOSSENEN SEGMENTES** (belegt und „eingelocht")
Gelb	Wissen	6 Siegpunkte
Grün	Glück	5 Siegpunkte
Blau	Geselligkeit	4 Siegpunkte
Rot	Erfahrung	3 Siegpunkte
Orange/ Schwarz	K+K: knüppeldicke (orange) und krummbuckelige (schwarze) Kanthölzer	2 Siegpunkte

Der Geselle füllt die einzelnen Segmente des Kerbholzes jeweils von unten nach oben. Um ein Segment abzuschließen, braucht der Geselle in diesem *fünf* Kanthölzer der jeweiligen Farbe. Mit einem *weißen* Kantholz als Joker ersetzt er *jedes beliebige* Kantholz.

Ein Segment abschließen: Der Geselle legt die ersten vier Kanthölzer quer in die Kerben, das fünfte legt er senkrecht neben die vier bereits liegenden Kanthölzer (er „locht" dieses Segment ein) und zeigt damit an, dass das Segment abgeschlossen ist.

Ist ein Segment eingelocht, ist dieses „sicher". Der Geselle darf daraus keine Kanthölzer mehr entfernen. Er verliert dadurch Einfluss, da er die Bedingungen für Reisekameraden oder Begegnungen mit Persönlichkeiten nicht mehr zahlen kann, außer er hat bereits weitere überzählige Kanthölzer auf dem Charly abgelegt. Es ist dem Gesellen jedoch nicht gestattet, dort ein „Depot" anzulegen, solange er das jeweilige Segment auf dem Kerbholz nicht abgeschlossen hat.

Überzählige Kanthölzer auf dem Charly darf der Geselle wieder ausgeben bzw. erhält dafür Siegpunkte bei den Wertungen.



Die Sondermarker: Der Geselle, der als *Erster* das Segment einer Farbe auf dem Kerbholz abschließt, bekommt den farblich entsprechenden Sondermarker, den er auf dem Charly ablegt. Bei der Schlusswertung erhält er für diese Sondermarker je 1 Siegpunkt.

Die Entwicklungskarten: *Mit jedem abgeschlossenen Segment auf dem Kerbholz gewinnen die Gesellen an Reife und Potenzial!*

Schließt der Geselle ein Segment seines Kerbholzes ab, dreht er die farblich passende Entwicklungskarte um und aktiviert diese. Sie gibt ihm ab dem nächsten Zug und bis zum Spielende zusätzliche Möglichkeiten:



Tippelkönig, rotes Segment: +1 Tippelpunkt pro Zug.



Schmalmacherkönig, blaues Segment: Einmal pro Zug bezahlt der Geselle die Kosten eines Feldes nicht. *Kann nicht bei einer Knobelrunde eingesetzt werden!*



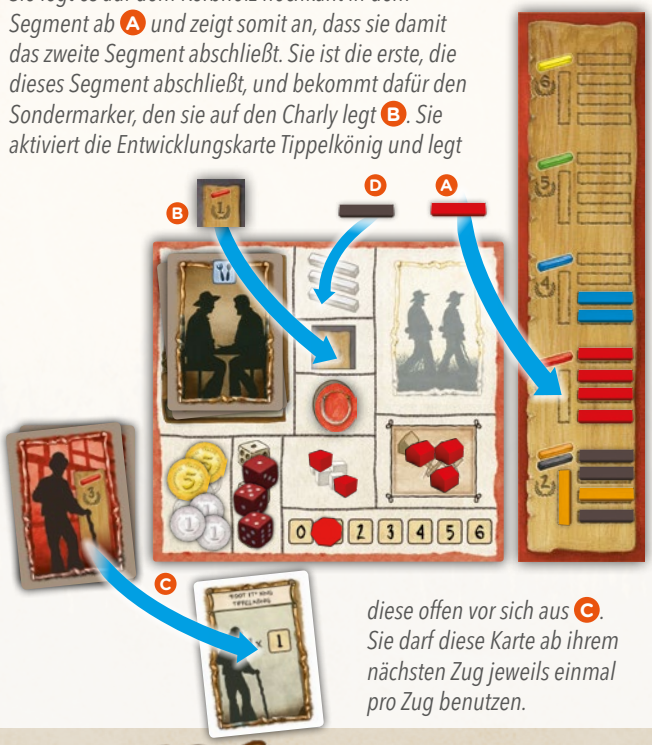
Glückskind, grünes Segment: Einmal pro Zug darf der Geselle einen Würfel nochmals würfeln. *Gilt auch beim Knobeln im Wirtshaus!*



Scheniegelknecht, gelbes Segment: Einmal pro Zug zusätzlich 2 Thaler Lohn bei der Arbeit.

Nutzt der Geselle eine seiner aktivierten Entwicklungskarten, dreht er sie um 90 Grad. Zu Beginn eines neuen Spieljahres und zu Beginn des Einen Tages dreht der Geselle diese Karten zurück, so dass er sie erneut nutzen kann.

Beispiel: *Marion bekommt ihr fünftes rotes Kantholz. Sie legt es auf dem Kerbholz hochkant in dem Segment ab* (A) *und zeigt somit an, dass sie damit das zweite Segment abschließt. Sie ist die erste, die dieses Segment abschließt, und bekommt dafür den Sondermarker, den sie auf den Charly legt* (B)*. Sie aktiviert die Entwicklungskarte Tippelkönig und legt*



diese offen vor sich aus (C)*. Sie darf diese Karte ab ihrem nächsten Zug jeweils einmal pro Zug benutzen.*

Außerdem bekommt Marion ein schwarzes Kantholz. Da sie das erste Segment bereits vorher abgeschlossen hat, legt sie das überzählige schwarze Kantholz auf den Charly (D)*.*

06 DIE ZWISCHENWERTUNGEN

Haben alle Gesellen ihre sechs Tippelkarten ausgespielt, endet ein Spieljahr und es folgt eine *Zwischenwertung*.

Bei dieser Zwischenwertung wertet jeder Geselle seine bereits erhaltenen Kanthölzer auf dem Kerbholz sowie die bereits platzierten Scheniegelei-Marker in den Städten und auf Landschaftsplättchen.

Der Geselle erhält:

- Für jedes abgeschlossene Segment auf dem Kerbholz:
  - *Wissen*: 6 Siegpunkte,
  - *Glück*: 5 Siegpunkte,
  - *Geselligkeit*: 4 Siegpunkte,
  - *Erfahrung*: 3 Siegpunkte,
  - *K+K:* 2 Siegpunkte
- Für jeweils vier Kanthölzer auf allen Segmenten des Kantholzes, die *nicht* zu einem abgeschlossenen Segment gehören, je 1 Siegpunkt. Für überzählige Kanthölzer, die auf dem Charly liegen, erhält der Geselle jetzt keine Siegpunkte!
- Für jeden Scheniegelei-Marker auf einem Landschaftsplättchen je 1 Siegpunkt, für je *einen* Scheniegelei-Marker in einer Stadt 2 Siegpunkte. (Pro Stadt wird nur ein Marker pro Geselle gewertet).

Jeder Geselle trägt die erzielten Siegpunkte sofort auf der Wertungsleiste ab.

Der Geselle, der nach einer Zwischenwertung führt, erhält eine Stenzkarte, die er in sein Wanderbuch legt. Sie zählt bei der Schlusswertung 1 Siegpunkt. Bei einem Gleichstand führt von den Beteiligten der Geselle, der mehr Geld hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, wird keine Stenzkarte vergeben.

Der Geselle, der nach einer Zwischenwertung die wenigsten Siegpunkte besitzt, erhält alle Thaler, die sich bis zu diesem Zeitpunkt im Hut gesammelt haben. Er beginnt das neue Jahr und den einen Tag als Startspieler. Bei einem Gleichstand teilen sich alle daran Beteiligten den Inhalt (abgerundet); ein Restbetrag verbleibt im Hut.



Beispiel: In der Zwischenwertung bekommt Marion insgesamt 12 Siegpunkte. Für die abgeschlossenen Segmente K+K und Erfahrung auf dem Kerbholz 5 Siegpunkte (A) *und für die sechs Kanthölzer in den nicht abgeschlossenen Segmenten insgesamt 1 Siegpunkt* (B) *(es fehlen ihr zwei weitere Kanthölzer, um einen weiteren Siegpunkt zu erhalten). Für die Scheniegelei-Marker auf den Landschaftsfeldern bekommt sie 2 Siegpunkte* (C)*, für die Scheniegelei-Marker auf den Städten 4 Siepgunkte* (D)*. Sie bekommt keine Siegpunkte für den zweiten Marker in Neustadt* (E)*. Sie trägt die Siegpunkte auf der Siegpunktleiste ab.*

Marion hat am meisten Siegpunkte, so dass sie eine Stenzkarte auf ihr Wanderbuch legt (F).



07 EIN NEUES JAHR BEGINNT

Zu Beginn des zweiten und dritten Spieljahres nehmen die Gesellen wieder die obersten sechs Karten vom Stapel ihrer Tippelkarten auf die Hand.

Neuer *Startspieler* ist immer derjenige Geselle, der zu Beginn des zweiten und dritten Spieljahres sowie zu Beginn des einen Tages die *wenigsten* Siegpunkte hat. Bei Gleichstand ist es der Geselle mit dem wenigsten Geld. Herrscht immer noch Gleichstand, wechselt der Startspieler nicht.

Am Ende des zweiten und dritten Jahres erfolgt wieder eine Zwischenwertung.

08 DER EINE TAG UND DIE SCHLUSSWERTUNG

Im Anschluss an das dritte Spieljahr, nachdem die Gesellen dessen Zwischenwertung abgeschlossen haben, findet noch der *Eine Tag* statt.



Alle Gesellen nehmen die Karte für den einen Tag auf die Hand. In ihrem Zug haben sie fünf *Tippelpunkte* aufgrund der Karte und ggf. zusätzliche Tippelpunkte (Reisekamerad, Entwicklungskarte usw.) zur Verfügung.

Alle bisher genannten Regeln (einschließlich der Startspieler-Regel) gelten auch für diesen einen Tag unverändert.

Nach dem einen Tag folgt die Schlusswertung. Die Gesellen erhalten nun noch einmal die folgenden Siegpunkte:

KERBHOLZ:

- Kanthölzer auf nicht abgeschlossenen Segmenten geben keine Siegpunkte.
- Abgeschlossen Segmente:
  - *Wissen*: 6 Siegpunkte
  - *Glück*: 5 Siegpunkte
  - *Geselligkeit*: 4 Siegpunkte
  - *Erfahrung*: 3 Siegpunkte
  - *K+K*: 2 Siegpunkte
- Für jeweils 4 beliebige *überzählige* Kanthölzer auf dem Charly: 1 Siegpunkt

CHARLY:

- **Muße:** Der Geselle nimmt alle Mußekarten aus seinem Wanderbuch und wertet sie wie folgt:
  - 1 Mußekarte: 1 Siegpunkt
  - 2 verschiedene Mußekarten: 3 Siegpunkte
  - 3 verschiedene Mußekarten: 6 Siegpunkte
  - Jede weitere Mußekarte: 1 Siegpunkt
- **Wanderbuch:** Jede weitere Karte (außer Mußekarten) im Wanderbuch: 1 Siegpunkt
- **Sondermarker:** Je Sondermarker auf dem Charly: 1 Siegpunkt
- **Ohrring:** Liegt der Ohrring auf dem Charly: 1 Siegpunkt
- **Geldkatze:** Je 10 Thaler in der Geldkatze: 1 Siegpunkt
- **Begegnungen mit anderen Gesellen:** Je Markierungsstein einer anderen Spielerfarbe: 2 Siegpunkte

Die Gesellen tragen alle Siegpunkte auf der Wertungsleiste ab und ermitteln den Endstand.

Der Geselle mit den meisten Siegpunkten war am erfolgreichsten auf der Walz und darf sich nun feiern lassen - er hat das Spiel gewonnen! Bei einem Gleichstand entscheidet, wer von den führenden Gesellen das meiste Geld hat. Herrscht jetzt immer noch ein Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner!

Autor: Jimmy Maas, **Entwicklung:** Pia Maas, Lothar Hemme, Henning Kröpke, Uli Blennemann, **Grafik:** Harald Lieske, **Layout:** Filip Stránský, Vladimir Krist

Über den Autor: Jimmy Maas lebt und arbeitet auf der Schwäbischen Alb. Von 1991 bis 1994 war er selbst auf der Walz und hat viele seiner Eindrücke und Erlebnisse in diesem Spiel verarbeitet. Jimmy Maas ist Maurermeister mit einem kleinen Baugeschäft und unterrichtet als Gewerbelehrer in Reutlingen. Weil ihn all das nicht auslastet, spielt er in einer Band (Gitarre und Gesang): Lads Go Buskin bieten verschiedene Musikprogramme wie Irish Folk, „3 Jahreszeiten und 1 Tag" (Lieder, Geschichten und Gedichte von der Walz) sowie musikalische Lesungen aus den Büchern von Julian Letsche, der auch auf der Walz war. Der Autor ist verheiratet und stolzer Vater von zwei Kindern.

Copyright 2019 Spielworxx, Nielande 12, D-48727 Billerbeck, www.spielworxx.de