



The Castles of Tuscany

Für 2-4 Spieler
ab 10 Jahren

Das abwechslungsreiche Entwicklungsspiel im alten Italien

Spielidee

Die schöne Toskana, im 15. Jahrhundert. Als einflussreiche Landesfürsten setzen die Spieler* alles daran, ausgehend von ihrem „Castello“, die angrenzenden Regionen durch planvolles Entwickeln aufblühen zu lassen.

Dazu errichten sie weitere Kastelle und unterstützen Städte, Dörfer und Klöster. Gewinnen Marmor und liefern Waren aus.

Runde für Runde holen sich die Spieler entweder neue Spielkarten, nützliche Plättchen zum Auslegen oder bauen ihre Regionen weiter aus. Neben vielen Siegpunkten gewinnen sie so auch immer mehr Möglichkeiten und Fähigkeiten.

Gewinner ist, wer nach 3 Wertungen die meisten Siegpunkte besitzt.

Spielmaterial

1 Siegpunkte-Plan

120 Sechseckplättchen:
pro Spieler/Farbe 22 Plättchen:

- 4x Dorf (orange)
- 4x Landwirtschaft (hellgrün)
- 3x Fuhrwerk (beige)
- 3x Kloster (gelb)
- 3x Steinbruch (grau)
- 2x Stadt (rot)
- 1x Gutshof (türkis)
- 1x Kastell (dunkelgrün)
- 1x Start-Kastell (dunkelgrün, doppelseitig)
- 1 neutraler Satz (hellbeige Rückseite 32 Plättchen)

25 Bonuskärtchen (je 5x):

+1 Spielkarte +1 Ablagefeld +1 Marmor +1 Arbeiter +1 Ertragskarte



150 Karten:

122 Spielkarten



27 Ertragskarten



1 Startspielerkarte



12 Spielplanteile

(je 4x A, B und C)



SPIELIDEE

Die Spieler schlüpfen in die Rolle toskanischer Fürsten

In 3 Durchgängen bauen sie ihre Regionen so gut wie möglich aus

Nach jedem Durchgang kommt es zu einer Wertung

Wer am Ende die meisten Punkte besitzt, ist Sieger

4 Spieler-tableaus



42 Holzteile:

12 Marmor

(weiß)

12 Arbeiter

(orange)

10 Sechsecke

(türkis)

2 Zählsteine

pro Spieler/Farbe



8 Farbbonus-Plättchen:



4 x 50/100er-Marker:



1 pro
Spieler

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Sollten Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, empfehlen wir, die **fett** geschriebenen Texte im Randbalken nicht zu beachten. Diese Texte dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man - auch nach einer längeren Spielabstinenz - wieder schnell ins Spiel findet.

Spielvorbereitung

(Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig, am besten gegen die Stanzrichtung, aus den Stanztafeln herausgelöst werden.)

Der Siegpunkte-Plan wird zusammengesetzt und gut erreichbar in der Tischmitte ausgelegt.

Die 122 Spielkarten werden gemischt und als gut erreichbarer Nachziehstapel daneben bereitgelegt.

Die 27 Ertragskarten werden gemischt und als gut erreichbarer Nachziehstapel am Rand der Spielfläche bereitgelegt.

Die 25 Bonuskärtchen werden nach ihrer Art sortiert und als 5 offene Stapel ebenfalls etwas abseits bereitgelegt.

Die 8 Farbbonus-Plättchen werden (mit der Seite „I.“ nach oben) ebenfalls etwas abseits nebeneinander ausgelegt.

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Spielerfarbe und erhält:

- **1 Tableau**, das er offen vor sich legt.
- Alle **22 Sechseck-Plättchen** seiner Farbe (Rückseite beachten): Das doppel-seitige Start-Kastell legt jeder zunächst zur Seite. Die anderen 21 Plättchen mischt jeder verdeckt, schichtet sie dann zu 3 Stapeln à 7 Plättchen und platziert diese verdeckt auf den 3 Feldern (1./2./3.) oben auf seinem Tableau.
- Beide gleichfarbigen **Zählsteine**: Den dünneren Stein platziert jeder auf dem 50er-Feld der inneren Zählleiste (rot); den dickeren auf dem 50er-Feld der äußeren Zählleiste (grün).
- Seinen **50/100er-Marker**, den er vor sich bereitlegt.

Die 34 restlichen Holzteile (12 Marmorblöcke, 12 Arbeiter, 10 Sechsecke) werden als Vorrat gut erreichbar bereitgelegt.

Die neutralen 32 Sechseck-Plättchen (hellbeigefarbene Rückseite) werden gut gemischt als einige verdeckte Stapel etwas abseits bereitgestellt.



SPIELVORBEREITUNG

Spielmaterial auslegen:

- Siegpunkte-Plan
- Spielkarten
- Ertragskarten
- Bonuskärtchen
- Farbbonus-Plättchen
- Holzteile
- neutrale Sechseck-Plättchen
(8 offen in die Tischmitte)

Jeder Spieler erhält:

- 1 Tableau
- 22 Sechseck-Plättchen
- 2 Zählsteine
- 1 50/100-Marker
- 5 Spielkarten
- 3 Spielplanteile (A, B, C)
- 1 Bonuskärtchen

Die weiteren Spielvorbereitungen sollten nun genau in der folgenden Reihenfolge stattfinden:

Der jüngste Spieler wird Startspieler und erhält die **Startspielerkarte**, die er für den Rest des Spiels vor sich liegen lässt.

Jetzt werden von den **neutralen Sechseck-Plättchen** (hellbeigefarbene Rückseiten) **8** aufgedeckt und in 2 Vierer-Reihen nebeneinander in der Tischmitte ausgelegt.

Jeder Spieler zieht **5 Spielkarten** vom Nachziehstapel, die er so auf die Hand nimmt, dass die anderen sie nicht einsehen können.

Dann erhält jeder 3 zufällige **Spielplanteile** (je 1x A, B und C), die er in *beliebiger Reihenfolge* und Ausrichtung aneinander legt, jedoch immer lange Kante an lange Kante. Dabei gilt es zu beachten, dass keines der 3 Teile gegenüber seinen Nachbaranteilen um mehr als ein Sechseck nach oben oder unten versetzt anliegen darf. Dies ist dann der „Spielplan“ jedes Spielers, mit genau 30 Feldern und diversen Farbgebieten.

Anschließend platziert jeder Spieler sein **Start-Kastell** ohne weitere Auswirkungen auf einem beliebigen seiner 3 *dunkelgrünen* Felder.

Hinweise:

- Diesen Aufbau sollten alle Spieler möglichst simultan ausführen (also ohne bei ihren Mitspielern abzuschauen).

- Bei weniger als 4 Spielern werden die ungenutzten Spielplanteile und Spieler-Sechseckplättchen, Zählsteine und Marker zurück in die Schachtel gelegt.

Der Startspieler nimmt sich **1 beliebiges Bonuskärtchen** und legt es passend rechts an sein Tableau an. Reihum tun dies dann alle anderen Spieler auch, wobei es keine weiteren Einschränkungen gibt.

Jeder, der sich ein Bonuskärtchen „+1 weiteres Ablagefeld“ genommen hat, rückt seinen Spielstein auf der äußeren Zählleiste (grün) sofort um 2 Felder vor.

Spielverlauf

Das Spiel verläuft über genau **3 Durchgänge**. Am Ende jedes Durchgangs kommt es zu einer **Wertung**. Nach der dritten Wertung folgt noch eine kleine Schlusswertung. Danach endet das Spiel, und es gewinnt der Spieler mit den **meisten Siegpunkten**.

Der Startspieler macht den ersten Zug, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum so lange weiter, bis ein Spieler den linken seiner 3 Stapel geleert hat (siehe Seite 7: „Die 3 Durchgänge“).

Wer an der Reihe ist, entscheidet sich für eine von 3 Aktionsmöglichkeiten:

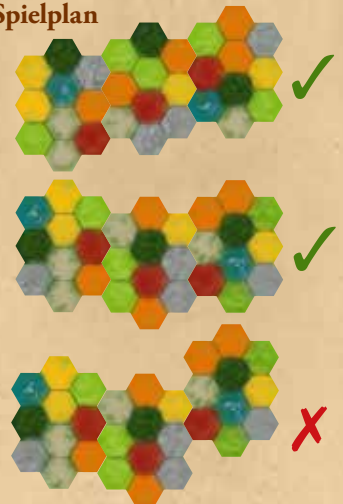
- **Karten nachziehen**
- **Plättchen nehmen**
- **Plättchen legen**



Startspielerkarte



Spielplan



SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über **3 Durchgänge**

Am Ende jedes Durchgangs erfolgt eine Wertung

Wer an der Reihe ist, hat eine von 3 Zugmöglichkeiten:

- 3 Karten nachziehen
- 1 Plättchen nehmen
- 1 Plättchen legen

Karten nachziehen

Wer diese Aktion ausführt, nimmt **3 Karten vom Nachziehstapel** auf seine Hand. Es gibt kein Handkartenlimit. Für jedes bei ihm anliegende Bonuskärtchen „+1 Spielkarte“ darf der Spieler eine weitere Karte nachziehen.



Sollte der Nachziehstapel leer sein, werden alle abgeworfenen Karten gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

Plättchen nehmen

Wer diese Aktion ausführt, nimmt sich 1 beliebiges der 8 offen ausliegenden Plättchen aus der Tischmitte und legt es auf das Ablagefeld seines Tableaus (bzw. auf das zusätzliche Ablagefeld eines entsprechenden Bonuskärtchens). Ist das Ablagefeld nicht frei, entfernt er zunächst das dort liegende Plättchen (zurück in die Schachtel) und legt dann das neue ab.



Anschließend ersetzt er das fehlende Plättchen in der Tischmitte mit einem eigenen: Dazu nimmt er **von seinem linken Stapel** am Kopf des Tableaus das oberste Plättchen und legt es offen in die Tischmitte. Ist es das letzte Plättchen dieses Stapels, wird damit das Durchgangsende eingeleitet: **Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt** (also bis zum rechten Nachbarn des Startspielers), danach kommt es zu der ersten Wertung (siehe Seite 7: „Die 3 Durchgänge“). Hat man keine eigenen Plättchen mehr zum Nachlegen (d.h. wenn alle 21 eigenen Spielerplättchen aufgebraucht sind), nimmt man eines vom neutralen Vorrat.

Hinweis: Sollte der sehr seltene Fall eintreten und ein Spieler nachweislich kein Plättchen in der Mitte vorfinden, welches er regelkonform einbauen könnte und wählt die Aktion „Plättchen nehmen“, darf er alle Plättchen einer Sorte aus der Mitte entfernen und diese durch Plättchen des neutralen Vorrats ergänzen. Dies macht er so lange, bis 1 Plättchen ausliegt, welches er einbauen könnte. (Er muss dann auch 1 Plättchen nehmen. Man kann also nicht den Tausch ausführen, nur um den anderen Mitspielern zu schaden.)

Plättchen legen

Wer diese Aktion ausführt, legt 1 Plättchen von einem der Ablagefelder seines Tableaus auf seinen Spielplan. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- Um überhaupt 1 Plättchen legen zu dürfen, muss der Spieler **2 Spielkarten** in der **Farbe dieses Plättchens** offen abwerfen (Ablagestapel). Dabei können 2 gleiche Karten einer anderen Farbe eine der geforderten Karte ersetzen (= 3 Karten gesamt). Dies gilt auch für 2 andersfarbige Pärchen, die dann beide geforderten Karten ersetzen (= 4 Karten gesamt).
- Es darf immer nur **angelegt** werden. Das erste Plättchen muss also neben das eigene Start-Kastell gelegt werden. Alle weiteren dann mit wenigstens einer Kante an mindestens 1 bereits ausliegendes Plättchen.
- **Es darf immer nur farbpassend gelegt werden**, also z.B. Klöster (gelbe Plättchen) immer nur auf gelbe Felder, Städte (rot Plättchen) nur auf rote Felder und so weiter.

Siegpunkte

Direkt nach dem Auslegen wird als Erstes überprüft, ob dadurch ein Farbgebiet (= eine zusammenhängende Fläche von Feldern gleicher Farbe) komplettiert wurde. Ist dies der Fall, erhält der Spieler **umgehend** die entsprechenden Siegpunkte (1er-Gebiet: 1 SP; 2er-Gebiet: 3 SP; 3er-Gebiet: 6 SP), indem er seinen Zählstein auf der **grünen Zählleiste** entsprechend vorrückt.

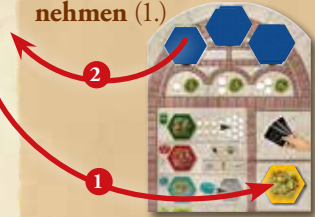


3 Karten nachziehen



(+ 1 weitere pro entsprechendem Bonuskärtchen)

1 Plättchen aus der 8er-Auslage nehmen (1.)



Anschließend durch eigenes Plättchen ersetzen (2.)

Letztes Plättchen vom Stapel: Durchgangsende/Wertung

1 Plättchen vom Tableau auf den Spielplan legen:

- kostet immer 2 Spielkarten derselben Farbe (2 gleiche Karten = Joker)



- immer nur anlegen
- immer nur farbpassend

Siegpunkte, sobald ein Farbgebiet komplettiert wurde:

- 1er-Gebiet: 1 SP
- 2er-Gebiet: 3 SP
- 3er-Gebiet: 6 SP

Beispiel: Anna wirft 2 gelbe Karten ab und legt ihr Kloster auf ein gelbes Feld. Da dies erst das zweite belegte Feld von drei zusammenhängenden gelben Feldern ist, erhält sie noch keine Siegpunkte. Erst wenn sie hier das dritte Kloster platziert, erhält sie 6 Siegpunkte.



Die Plättchen im Einzelnen

Je nachdem, welches Plättchen gelegt wurde, geschieht anschließend Folgendes:



Kastell (bis zu 2x, nur auf dunkelgrüne Felder)

Legt ein Spieler ein Kastell aus, darf er sofort ein *beliebiges* der 8 Plättchen aus der Tischmitte nehmen und es kostenlos, den Grundregeln folgend, *direkt* auf seinen Spielplan legen – und dies mit all seinen Auswirkungen (Siegpunkte, Funktion, ...). Anschließend ergänzt er das Plättchen wie gehabt von seinem eigenen Stapel.



Stadt (bis zu 3x, nur auf rote Felder)

Legt ein Spieler eine Stadt aus, darf er sofort ein beliebiges der Bonuskärtchen nehmen und passend neben seinem Tableau ablegen. Es gibt keine weitere Beschränkung, *d.h. ein Spieler darf beispielsweise auch 3x das Kärtchen „+1 Spielkarte“ besitzen.*

Jedes Mal, wenn ein Spieler das Kärtchen „+1 Ablagefeld“ nimmt, bekommt er sofort +2 Punkte auf der grünen Leiste. Wurden bereits alle fünf Kärtchen einer Art genommen, muss man sich für eine andere Art entscheiden.



Gutshof (bis zu 2x, nur auf türkisblaue Felder)

Legt ein Spieler einen Gutshof aus, nimmt er sich 1 Holz-Sechseck* aus dem Vorrat und legt es auf die gerade leer gewordene Ablagefläche seines Tableaus.

Dieses Sechseck kann er nun in einem seiner nächsten Züge auf ein *beliebig-farbiges* Feld seines Spielplans legen (natürlich weiterhin angrenzend!), indem er wie sonst auch die entsprechenden 2 farbigen Karten (bzw. „Joker“) abwirft. Das Sechseck gilt wie ein entsprechendes Plättchen (Siegpunkte, Funktion, ...).

Hinweis: Wird ein Holz-Sechseck auf ein hellgrünes Feld gelegt, gilt es als eine zusätzliche Landwirtschaftsart, d.h. es punktet immer!

Beispiel: Benno wirft 2 rote und 1 hellgrüne Karte ab und legt sein Holz-Sechseck auf ein hellgrünes Feld. Unabhängig von den anderen bereits in diesem Gebiet ausliegenden Landwirtschaftsplättchen erhält er hierfür den extra Siegpunkt (s.u.).



Landwirtschaft (bis zu 5x, nur auf hellgrüne Felder)

Es gibt Landwirtschaftsplättchen mit 1 oder 2 Landwirtschaftsarten (Wein, Wildschwein, Oliven und Getreide). Legt ein Spieler ein Landwirtschaftsplättchen aus, erhält er hierfür für jede neue Landwirtschaftsart, die noch nicht in diesem Gebiet liegt, 1 Siegpunkt auf der grünen Zählleiste. Bei einem Doppellandschaftsplättchen gegebenenfalls auch 2 Siegpunkte. Eventuell bekommt der Spieler natürlich noch Siegpunkte fürs Komplettieren des Farbgebietes.

Beispiel: Clara wirft 2 hellgrüne Karten ab und legt ihr hellgrünes Plättchen „Schweine/Weinanbau“ auf ein Feld eines hellgrünen 3er-Gebiets. Dort liegt bereits ein anderes Plättchen mit „Weinanbau“ aus. Clara erhält für das neue Plättchen nur 1 SP (für die Schweine).

1 Plättchen aus der Auslage direkt auf den eigenen Plan legen

1 Bonuskärtchen nehmen und ans Tableau anlegen



1 Holz-Sechseck nehmen und auf ein eigenes leeres Ablagefeld legen

+1 Siegpunkt pro Landwirtschaftsart, die noch nicht im Farbgebiet ausliegt





Steinbruch (bis zu 4x, nur auf graue Felder)

Legt ein Spieler einen Steinbruch aus, nimmt er sich dafür 1 Marmorblock* aus dem Vorrat und stellt ihn auf das entsprechende Feld seines Tableaus.

Für jedes bei ihm anliegende Bonuskärtchen „+1 Marmor“ nimmt er sich einen weiteren Block. Ihr könnt beliebig viele Marmorblöcke lagern. (Ein Spieler mit beispielsweise 2 solchen Bonuskärtchen erhält also jedes Mal, wenn er einen Steinbruch auslegt, 3 Marmor.)

Maximal **einmal (!)** pro Zug darf ein Spieler einen Marmorblock zurück in den Vorrat legen und dafür eine **beliebige** weitere Aktion ausführen. Das darf auch im gleichen Zug sein, in dem der Spieler den Marmor bekommt.

Er kann beispielsweise zunächst neue Karten ziehen, anschließend 1 Marmor abgeben und dafür dann eine weitere beliebige Aktion ausführen, wie z.B. 1 Plättchen auslegen.



1 Marmor vom Vorrat nehmen

(+ 1 weiteren pro entsprechendem Bonuskärtchen)

Wer 1 Marmor abgibt, kann 1 zusätzliche Aktion ausführen



Dorf (bis zu 5x, nur auf orangefarbene Felder)

Legt ein Spieler ein Dorf aus, nimmt er sich dafür 1 Arbeiter* aus dem Vorrat und stellt ihn auf das entsprechende Feld seines Tableaus.

Für jedes bei ihm anliegende Bonuskärtchen „+1 Arbeiter“ nimmt er sich 1 weiteren Arbeiter. Ihr könnt beliebig viele Arbeiter lagern. (Ein Spieler mit beispielsweise einem solchen Bonuskärtchen erhält also jedes Mal, wenn er ein Dorf auslegt, 2 Arbeiter.)

Gibt ein Spieler einen Arbeiter zurück in den Vorrat, ersetzt dieser beim Auslegen von Plättchen 1 der 2 geforderten Spielkarten. Gibt man 2 Arbeiter ab, kann man damit jedes Plättchen auslegen.

Beispiel: Dario gibt 1 Arbeiter und 2 hellgrüne Karten ab, und legt dann 1 rotes Stadtplättchen auf seinen Spielplan.



1 Arbeiter vom Vorrat nehmen

(+ 1 weiteren pro entsprechendem Bonuskärtchen)

Jeder abgegebene Arbeiter ersetzt eine Spielkarte



Kloster (bis zu 4x, nur auf gelbe Felder)

Legt ein Spieler ein Kloster aus, nimmt er sich dafür 3 Spielkarten vom Nachziehstapel auf die Hand. Die Bonuskärtchen „+1 Spielkarte“ haben hierauf keine verbessernde Wirkung!



3 Spielkarten auf die Hand nehmen



Fuhrwerk (bis zu 4x, nur auf beigefarbene Felder)

Legt ein Spieler ein Fuhrwerkplättchen aus, deckt er die oberste Karte vom Stapel der „Ertragskarten“ auf und erhält genau den auf der Karte abgebildeten Ertrag, also z.B. *Siegpunkte auf der roten oder grünen Zählleiste, neue Spielkarten oder auch andere Vorteile.*



1 Ertragskarte aufdecken

Anschließend legt er die Karte auf einen offenen Ablagestapel. Sollte dieser Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und wieder als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

Hinweis: Sollte der Spieler hierdurch ein Holz-Sechseck erhalten, legt er es wie gehabt auf das gerade leer gewordene Ablagefeld seines Tableaus. Sollte er mehrere Ertragskarten aufdecken und damit im gleichen Zug auch noch ein zweites solches Sechseck erhalten und dafür kein Ablagefeld mehr frei haben, lässt er es im Vorrat liegen und erhält stattdessen 2 Siegpunkte auf der roten Zählleiste.



Für jedes bei ihm anliegende Bonuskärtchen „+1 Ertragskarte“ nimmt er sich 1 weitere Karte. (Ein Spieler mit drei solchen Bonuskärtchen erhält also jedes Mal, wenn er ein Fuhrwerk auslegt, 4 Ertragskarten.)



(+ 1 weitere pro entsprechendem Bonuskärtchen)

Farbbonus-Plättchen

Sobald es einem Spieler gelingt, als Erster alle Felder einer Farbe mit Plättchen zu belegen (also z.B. noch die anderen 2 dunkelgrünen Felder oder alle 4 gelben Felder), rückt er seinen Zählstein auf der grünen Zählleiste um die auf dem entsprechenden Farbbonus-Plättchen angegebenen Siegpunkte vor.

Danach dreht er das Kärtchen um, so dass es nun auf der Seite mit „II“ liegt: Wer als Zweiter diese Farbe vollendet, erhält noch diese Siegpunkte und entfernt anschließend das Farbbonus-Plättchen ganz aus der laufenden Partie, indem er es zurück in die Schachtel legt.



Wer als Erster *alle* Felder einer Farbe belegt hat, erhält den Bonus für den 1. Platz

Der Zweite erhält den Bonus für den 2. Platz



nicht vergessen!

Auslage zu einfarbig?

Achtung: Sobald in der Tischmitte bei der 8er-Auslage das 5. Plättchen derselben Farbe platziert wird (gilt auch für die hellgrünen Landwirtschaftsplättchen - unabhängig von den abgebildeten Landwirtschaftsarten), wird das Spiel kurz unterbrochen: Die 5 Plättchen werden entfernt und offen neben die neutralen Stapel gelegt. Anschließend werden von den neutralen Stapeln 5 neue Plättchen aufgedeckt und zur Auslage in der Tischmitte gelegt. Sollte hierdurch wieder eine Farbe mehr als 4x vertreten sein, werden auch diese Plättchen wieder entfernt und ersetzt usw.

Sollten die **neutralen Plättchen** aufgebraucht sein, werden von allen entfernten Plättchen die mit farbigen Rückseiten aussortiert. Die neutralen Plättchen werden verdeckt gemischt und wieder als neuer Stapel bereitgestellt.

** Hinweis: Die verschiedenen Holzmaterialien (Marmor, Arbeiter, Sechsecke) sind nicht limitiert. Sollte einmal der seltene Fall eintreten, dass sie nicht ausreichen, bitte durch anderes Material ersetzen.*

Die 3 Durchgänge

Wie bereits erwähnt, endet der **1. Durchgang** am *Ende* der laufenden Runde, in der mindestens ein Spieler seinen linken Stapel (auf dem Feld „1.“ seines Tableaus) vollständig geleert hat (also 7 Plättchen in die Tischmitte gelegt hat). Es kommt zu einer **Wertung** (Seite 8). Anschließend wird das Spiel wie gehabt reihum fortgesetzt.

Achtung: Niemand entfernt jetzt Plättchen von seinen Stapeln, sondern legt weiterhin wie gehabt von dem Stapel nach, der sich bei ihm am weitesten links befindet.

Der **2. Durchgang** endet am Ende der Runde, in der mindestens ein Spieler seinen mittleren Stapel geleert hat (also 14 Plättchen in die Tischmitte gelegt hat).

Nochmals, zur Verdeutlichung: Der 2. Durchgang endet nicht, wenn der nächste Spieler seinen linken Stapel geleert hat!

Der **3. Durchgang** endet dementsprechend, sobald mindestens ein Spieler seinen rechten Stapel geleert hat.

Achtung: Im 3. Durchgang wird ausnahmsweise nach dem eigentlichen Durchgangsende noch *eine* komplette weitere Runde gespielt, d.h. es kommt jeder Spieler noch ein weiteres Mal an die Reihe!

Sobald das 5. Plättchen einer Farbe ausliegt, werden diese entfernt und vom neutralen Stapel ersetzt



Der **1. Durchgang** endet, wenn der erste linke Stapel geleert wird, Runde wird zu Ende gespielt

Plättchen bleiben liegen!

Der **2. Durchgang** endet, wenn der erste mittlere Stapel geleert wird, Runde wird zu Ende gespielt

Der **3. Durchgang** endet, wenn der erste rechte Stapel geleert wird (plus 1 weitere Runde!)

Wertungen

Immer, wenn ein Durchgang endet, kommt es zu einer Wertung. Bei jeder Wertung werden die Zählsteine auf der roten Zählleiste um die Punkte der grünen Zählleiste vorwärts gezogen. **WICHTIG:** Die grüne Zählleiste wird danach *nicht* zurückgesetzt!

Beispiel: Am Ende des 1. Durchgangs steht Annas Zählstein außen (grüne Leiste) auf dem Feld 9. Diese 9 Siegpunkte werden nun auf ihren Zählstein auf der roten Leiste übertragen: Dieser steht auf der 4 (da Anna im Laufe des 1. Durchgangs 2 entsprechende Ertragskarten aufdeckte), womit sie nun insgesamt 13 Siegpunkte hat.

Nach dem 2. Durchgang steht ihr äußerer Zählstein bei 22 und auch der innere ist um 2 Felder vorgerückt (Ertragskarte): Anna rückt innen um 22 Punkte weiter = 37 Siegpunkte insgesamt. Nach dem 3. Durchgang wird genauso verfahren ...

Hinweis: Sobald ein Spieler mit seinem inneren Zählstein die 50 erreicht oder überschreitet, legt er seinen Marker mit der 50 auf den Löwenkopf. Sollte er sogar 100 oder mehr Siegpunkte erreichen, dreht er ihn um.

Spielende

Das Spiel endet nach der 3. Wertung. Es folgt eine kurze Schlusswertung, in der das Restmaterial noch Punkte bringt: Jedes Element im eigenen Besitz (Sechseckplättchen, Holz-Sechsecke, Marmor und Arbeiter) sowie jeweils 5 Handkarten bringen 1 Siegpunkt auf der inneren (roten) Leiste.

Wer nach der Schlusswertung die meisten Siegpunkte vorweisen kann, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der noch mehr *leere* Felder auf seinem Spielplan hat. Ist auch das gleich, entscheidet, wer *mehr* Punkte auf der grünen Leiste hat.

Wertungen:

Siegpunkte von außen (grün)
nach innen (rot) übertragen



SPIELENDENDE

Restmaterial bringt noch
Siegpunkte

Der Spieler mit den meisten
Siegpunkten gewinnt

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, besonders:

Susanne und Jonathan Feld sowie den Spielegruppen aus Bad Aibling, Bad Feilnbach, Fischbachau, Grassau, Kressbronn, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Offenburg, Reutte, Rotenburg und Siegsdorf.

Sollten Sie Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, kontaktieren Sie uns:
Ravensburger Verlag GmbH | Postfach 24 60 | D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

