



The Castles of Tuscany

Für 2-4 Spieler
ab 10 Jahren

Das abwechslungsreiche Entwicklungsspiel im alten Italien

Spielidee

Die schöne Toskana, im 17. 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 drei Wertungen die meisten Siegpunkte besitzt.**

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

Spielmaterial

1 Siegpunkte-Plan

120 Sechseckplättchen:

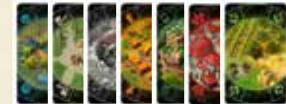
pro Spieler/Farbe 22 Plättchen:

- 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 (beige, 32 Plättchen): 4x jede Art



150 Karten:

- 122 Spielkarten



- 27 Ertragskarten



- 1 Startspielerkarte



42 Holzteile:

(1 pro Spieler)

(weiß)

- 12 Marmor

(orange)

- 12 Arbeiter

(türkis)

- 10 Sechsecke

4 Tableaus

42 Holzteile:

(1 pro Spieler)

(weiß)

- 12 Marmor

(orange)

- 12 Arbeiter

(türkis)

- 10 Sechsecke

2 Zählsteine

po Spieler/Farbe

8 Farbbonus-Plättchen:



4 x 50/100er-Marker:



1 pro Spieler

25 Bonuskärtchen:

- | | | | | |
|---------------|---------------|-----------|-------------|-----------------|
| +1 Spielkarte | +1 Ablagefeld | +1 Marmor | +1 Arbeiter | +1 Ertragskarte |
| | | | | |
| je 5x | | | | |



* 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.

S

pielvorbereitung

(Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig, am besten gegen die Stanzrichtung, aus den Stanztäfeln 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 „1.“ 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 doppelseitige Start-Kastell legt jeder zunächst zur Seite. Die anderen 21 Plättchen mischt jeder verdeckt, schichtet sie dann zu drei Stapeln à 7 Plättchen und platziert diese verdeckt auf den drei 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 (beigefarbene Rückseite) werden gut gemischt als einige verdeckte Stapel etwas abseits bereitgestellt.

Die weiteren Spielvorbereitungen sollten nun in genau dieser Reihenfolge stattfinden:

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

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**



Dann erhält jeder 3 zufällige Spielplanteile (je 1x A, B und C), die er in *beliebiger Reihenfolge* und Ausrichtung aneinander legt, lange Kante an lange Kante. Dabei gilt es zu beachten, dass keines der drei Teile gegenüber seinen Nachbar- teilen um mehr als ein Sechseck nach oben oder unten versetzt anliegen darf.

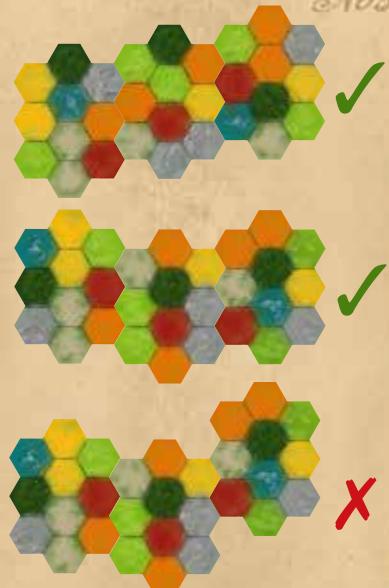
Dies ist dann der „Spielplan“ jedes Spielers, mit genau 30 Feldern und diversen Farbgebieten.

Anschließend platziert jeder Spieler sein Start-Kastell ohne weitere Auswirkungen auf einem beliebigen seiner drei *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 jüngste Spieler wird Startspieler und erhält die **Startspielerkarte**, die er für den Rest des Spiels vor sich liegen lässt.



Der Startspieler nimmt sich ein **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.

Als Letztes werden noch von den neutralen Sechseck-Plättchen (beigefarbene Rückseiten) **acht** aufgedeckt und in zwei Vierer-Reihen nebeneinander in der Tischmitte ausgelegt.



Spielverlauf

Das Spiel verläuft über genau **drei 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 seinen ersten Stapel geleert hat (siehe Seite 7: „Wertungen“).

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

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

SPIELVERLAUF

Spiel verläuft über 3 Durchgänge

Am Ende jedes Durchgangs erfolgt eine Wertung

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

- **2 Karten nachziehen**
- **1 Plättchen nehmen**
- **1 Plättchen legen**

Karten nachziehen

Wer diese Aktion ausführt, nimmt zwei 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 ein beliebiges der acht 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 aus der laufenden Partie (zurück in die Schachtel) und legt dann das neue ab.

(Tipp: Dieses Austauschen sollte möglichst vermieden werden!)

Anschließend ersetzt er das fehlende Plättchen in der Tischmitte mit einem eigenen: Dazu nimmt er von seinem Stapel links oben auf seinem Tableau (auf dem Feld „1.“) das oberste Kärtchen und legt es offen in die Tischmitte. Ist es das letzte Kärtchen 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).



Plättchen legen

Wer diese Aktion ausführt, legt ein Plättchen von seinem Tableau auf seinen Spielplan. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- Um überhaupt ein Plättchen legen zu dürfen, muss der Spieler **zwei Spielkarten** in der **Farbe dieses Plättchens** offen abwerfen (Ablagestapel). Dabei können zwei Karten einer anderen Farbe eine der geforderten Karte ersetzen (= 3 Karten gesamt). Dies gilt auch für zwei 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 ein bereits ausliegendes Plättchen.
- Es darf immer nur farbpassend gelegt werden**, also z.B. Dörfer immer nur auf orangefarbene Felder, Städte 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.



2 Karten nachziehen

(+ 1 weitere pro entsprechendem Bonuskärtchen)

1 Plättchen aus der 8er-Auslage nehmen

Anschließend durch eigenes Plättchen ersetzen

Letztes Plättchen vom Stapel: Durchgangsende/Wertung

Ein Plättchen vom Tableau auf den Spielplan legen

- kostet immer zwei 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 zwei 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.



e Nos

Die Plättchen im Einzelnen

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

Kastell

Legt ein Spieler ein Kastell aus (bis zu 2x, nur auf den dunkelgrünen Feldern, möglich), darf er sofort ein *beliebiges* der acht Plättchen aus der Tischmitte nehmen und es, den Grundregeln folgend, *direkt* auf seinen Spielplan legen – und dies mit all seinen Auswirkungen (Siegpunkte, Funktion, ...).



1 Plättchen aus der Auslage direkt auf den eigenen Plan legen

Stadt

Legt ein Spieler eine Stadt aus (bis zu 3x, nur auf den roten Feldern, möglich), 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.*



1 Bonuskärtchen nehmen und ans Tableau anlegen

Handelt es sich um ein Kärtchen „+1 Ablagefeld“, rückt er seinen Zählstein auf der grünen Leiste um zwei Felder vor.



Wurden bereits alle fünf Kärtchen einer Art genommen, muss man sich für eine andere Art entscheiden.

Gutshof

Legt ein Spieler einen Gutshof aus (bis zu 2x, nur auf den türkisblauen Feldern, möglich), nimmt er sich ein Holz-Sechseck* aus dem Vorrat und legt es auf die gerade leer gewordene Ablagefläche seines Tableaus.



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

Dieses Sechseck kann er nun in einem seiner nächsten Züge auf ein *beliebigfarbiges* Feld seines Spielplans legen (natürlich weiterhin angrenzend!), indem er wie sonst auch die entsprechenden zwei farbigen Karten (bzw. "Joker") abwirft. Das Sechseck gilt jetzt 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 zwei rote und eine 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

Legt ein Spieler ein Landwirtschaftsplättchen aus (bis zu 5x, nur auf den hellgrünen Feldern, möglich), erhält er hierfür, neben den eventuellen Siegpunkten fürs Komplettieren des Farbgebietes, zusätzlich noch einen bzw. zwei Siegpunkte (grün), wenn diese Landwirtschaftsart/en nicht bereits schon in diesem Gebiet ausliegen.



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

Beispiel: Clara wirft zwei 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).

Steinbruch

Legt ein Spieler einen Steinbruch aus (bis zu 4x, nur auf den grauen Feldern, möglich), nimmt er sich dafür einen 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. (Ein Spieler mit beispielsweise zwei solchen Bonuskärtchen erhält also jedes Mal, wenn er einen Steinbruch auslegt, drei Marmor.)

Die Funktion von Marmor wird unten auf dieser Seite erklärt.



1 Marmor vom Vorrat nehmen (+ 1 weiteren pro entsprechendem Bonuskärtchen)

Dorf

Legt ein Spieler ein Dorf aus (bis zu 5x, nur auf den orangefarbenen Feldern, möglich), nimmt er sich dafür einen Arbeiter* aus dem Vorrat und stellt ihn auf das entsprechende Feld seines Tableaus.



1 Arbeiter vom Vorrat nehmen (+ 1 weiteren pro entsprechendem Bonuskärtchen)

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



Die Funktion von Arbeitern wird auf der nächsten Seite erklärt.

* 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.

Kloster

Legt ein Spieler ein Kloster aus (bis zu 4x, nur auf den gelben Feldern, möglich), nimmt er sich dafür drei Spielkarten vom Nachziehstapel auf die Hand. Die Bonuskärtchen „+1 Spielkarte“ haben hierauf keine verbessende Wirkung!



3 Spielkarten auf die Hand nehmen

Fuhrwerk

Legt ein Spieler ein Fuhrwerkplättchen aus (bis zu 4x, nur auf den beigefarbenen Feldern, möglich), deckt er die oberste Karte vom Stapel der „Ertragskarten“ auf und erhält den entsprechenden Ertrag, also z.B. Siegpunkte auf der roten oder grünen Zählleiste, neue Spielkarten oder auch andere Vorteile.



1 Ertragskarte aufdecken (+ 1 weitere pro entsprechendem Bonuskärtchen)

Anschließend legt er die Karte auf einen offenen Ablagestapel. Sollte der 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 dürfen 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 zwei Siegpunkte auf der roten Zählleiste.

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



Marmor

Maximal einmal (!) pro Zug darf ein Spieler einen Marmorblock zurück in den Vorrat legen und dafür eine beliebige weitere Aktion ausführen, d.h. er kann beispielsweise zunächst neue Karten ziehen, anschließend ein Marmor abgeben und dafür dann eine beliebige Aktion ausführen, wie z.B. ein Plättchen auslegen.



Wer ein Marmor abgibt, kann eine zusätzliche Aktion ausführen

Arbeiter

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



Nov
Jeder abgegebene Arbeiter ersetzt eine Spielkarte

Beispiel: Dario gibt einen Arbeiter und zwei hellgrüne Karten ab, und legt dann ein rotes Stadtplättchen auf seinen Spielplan.

Farbbonus-Plättchen

Sobald es einem Spieler gelingt, als Erster alle Felder einer Farbe mit Plättchen zu belegen (also z.B. noch die anderen zwei dunkelgrünen Felder oder alle vier 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 „2.“ 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

Auslage zu einfarbig?



Achtung, nicht vergessen! Sobald in der Tischmitte das fünfte Plättchen derselben Farbe platziert wird (gilt auch für die hellgrünen Landwirtschaftsplättchen zusammen), wird das Spiel kurz unterbrochen: Die fünf Plättchen werden entfernt und offen neben die neutralen Stapel gelegt. Anschließend werden von den neutralen Stapeln fünf neue Plättchen aufgedeckt und zur Auslage in der Tischmitte gelegt. Sollte hierdurch wieder eine Farbe mehr als viermal vertreten sein, werden auch diese Plättchen wieder entfernt und ersetzt usw.

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

Die drei Durchgänge

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

Der 1. Durchgang endet, wenn der erste linke Stapel geleert wird

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

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

Der 2. Durchgang endet, wenn der erste mittlere Stapel geleert wird

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

Der dritte Durchgang endet dementsprechend, sobald wenigstens ein Spieler seinen rechten Stapel geleert hat.

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

Achtung: Im dritten 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!

Wertungen

Immer, wenn ein Durchgang endet, kommt es zu einer Wertung. Bei jeder Wertung werden die Punkte, die die Zählsteine auf der grünen Zähleiste anzeigen, auf die rote Zähleiste übertragen.

Beispiel: Am Ende des ersten 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 ersten Durchgangs zwei entsprechende Ertragskarten aufdeckte), womit sie nun 13 Siegpunkte gesamt hat.

Nach dem zweiten 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 gesamt. 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 dritten Wertung. Es folgt noch eine kurze Schlusswertung, in der das Restmaterial noch Punkte bringt: Jedes dieser Teile im eigenen Besitz (Sechseckplättchen, Holz-Sechsecke, Marmor und Arbeiter) sowie jeweils 3 Handkarten bringen einen Siegpunkt (innen).

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 *weniger* Punkte auf der grünen Leiste hat.

Wertungen:

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



SPIELENDE

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 Spieleguppen aus Bad Aibling, Bad Feilnbach, Fischbachau, Grassau, Kressbronn, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Offenburg, Reutte, Rotenburg und Siegsdorf.

© 2019 Stefan Feld | © 2020

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

