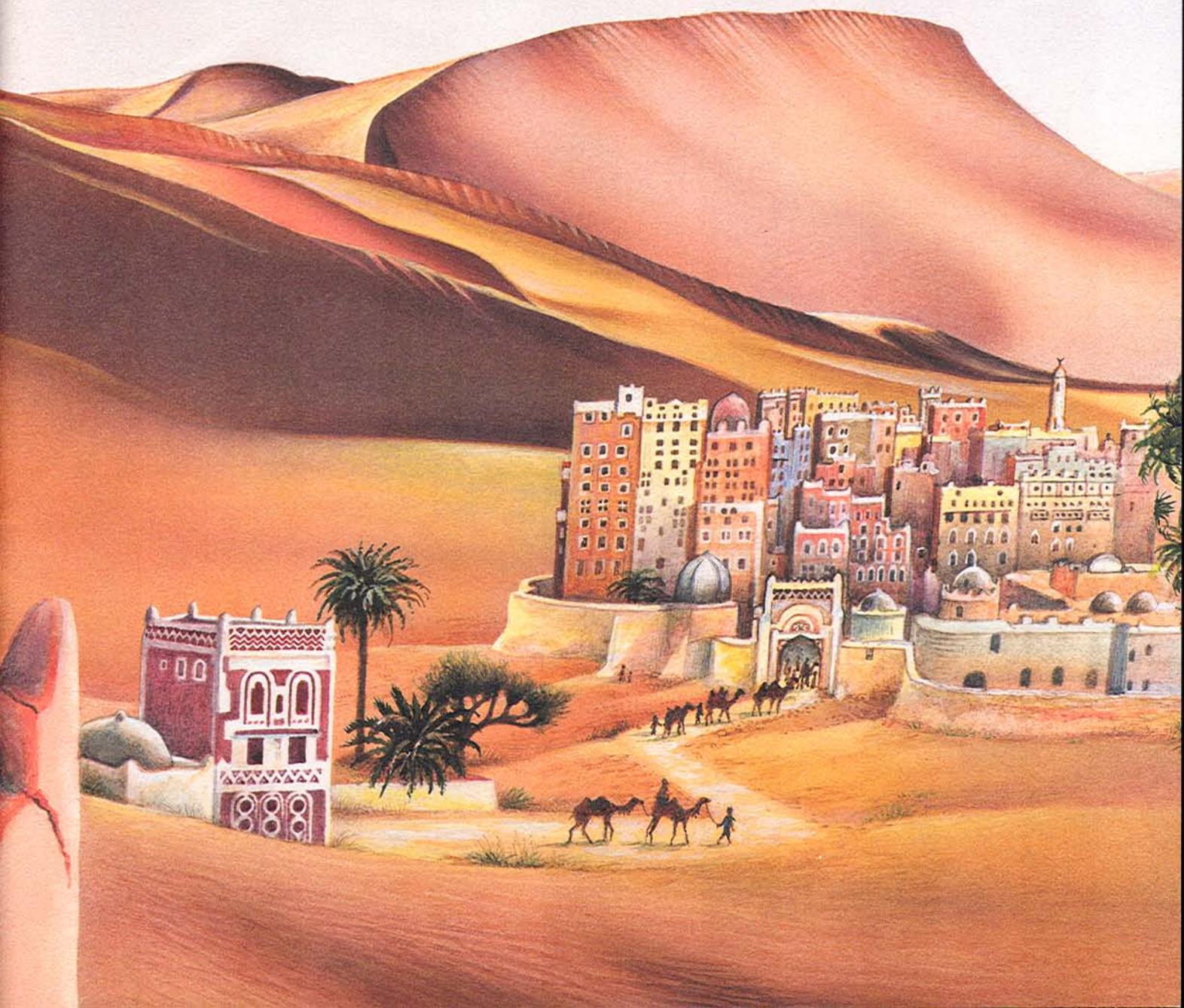


# Medina

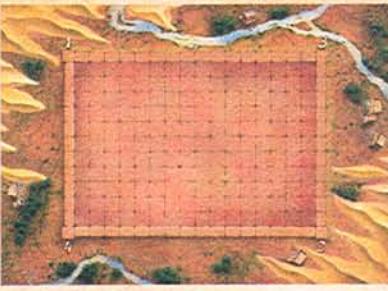
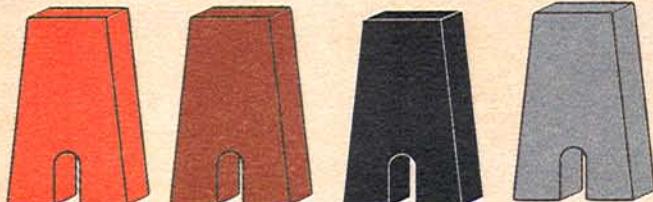
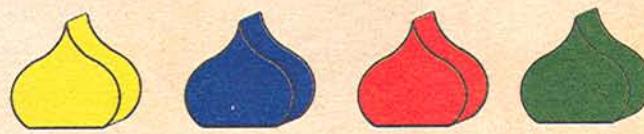
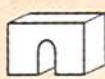
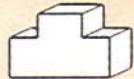
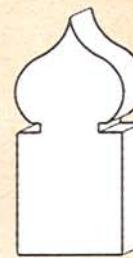
Ein Bauspiel von Stefan Dorra für 3-4 Mitspieler ab 10 Jahren

Wir befinden uns im Jahr 1822. Nach einer langen Zeit des Verfalls soll die am Fuß des Atlasgebirges gelegene Medina wieder aufgebaut werden. Gemeinsam errichten die Spieler große und prunkvolle Paläste und erneuern die schadhafe Stadtmauer. Leben kehrt in die Altstadt ein. Menschen strömen durch die Gassen und allmählich entstehen die Konturen der neuen Altstadt.

(Medina, die; (arab.) islamische, nordafrikanische Altstadt mit verschachtelten Gebäuden, bunten Tüppeln, engen Gassen und einer mächtigen Stadtmauer.)



# Spielmaterial

- 1 Spielplan
  - 4 Sichtschirme in den 4 Spielerfarben
  - 4 Turm-Tafeln
  - 4 Palast-Tafeln
- 
- 
- 
- 
- 169 Holzteile:
  - 80 Gebäude in 4 Farben
  - 16 Dächer in 4 Spielerfarben
- 
- 
- 
- 12 weiße Ziegenställe
  - 25 weiße Spielfiguren
  - 32 weiße Mauern
  - 4 weiße Türme
- 
- 
- 
- 

## Spielvorbereitung (Abbildung rechte Seite)

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt den Grundriss einer nordafrikanischen Stadt (Medina). Auf diesem Grundriss wird die Stadt errichtet. Die 4 Türme werden auf die 4 Eckfelder der Stadtmauer gestellt. Die 4 Turm- und die 4 Palast-Tafeln werden offen neben den Spielplan gelegt. Der jüngste Mitspieler setzt eine Spielfigur auf ein beliebiges Feld des Spielplans (jedoch auf kein Randfeld und auf kein Mauerfeld).

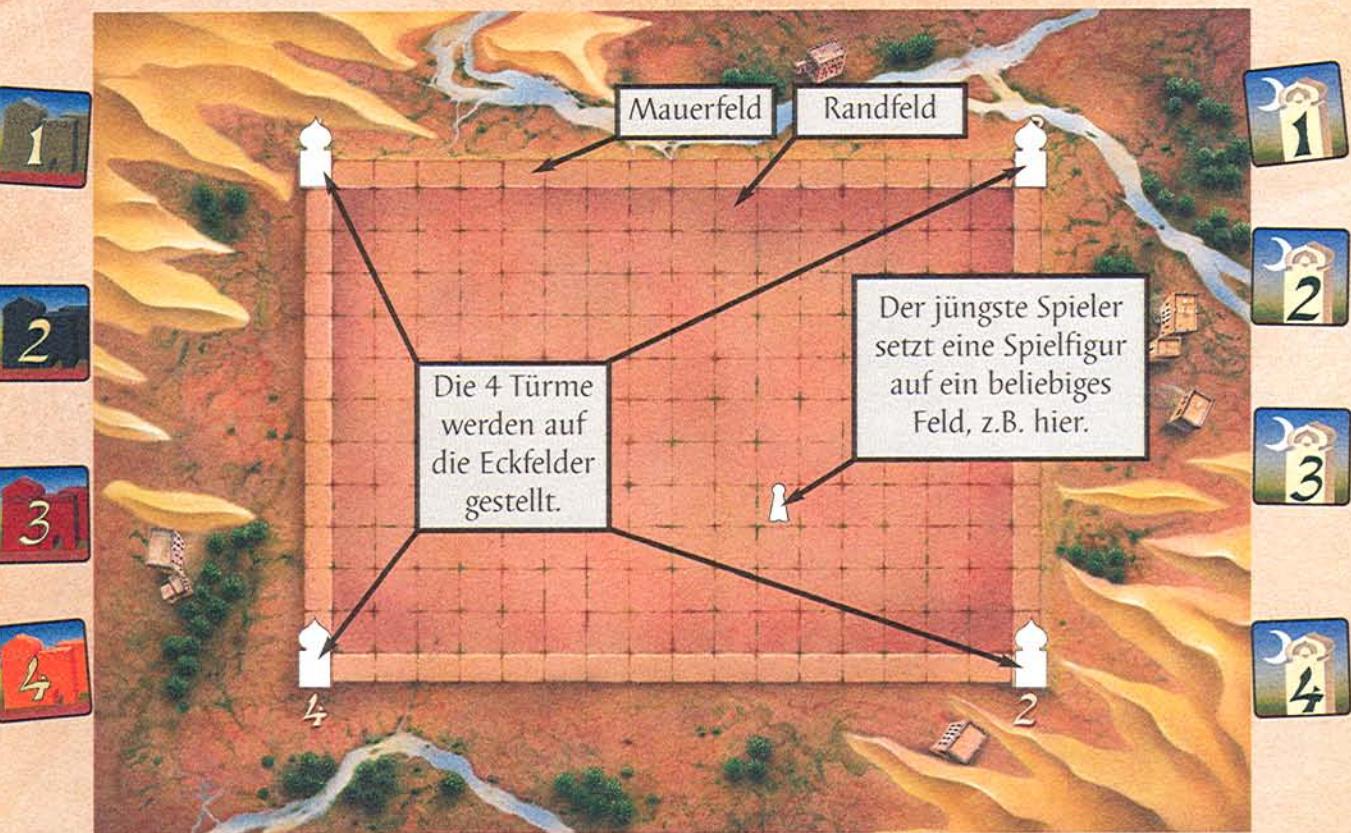
Jeder Spieler nimmt sich einen Sichtschirm und die folgenden Holzteile:

**3 Mitspieler:** 6 Gebäude je Farbe (also insgesamt 24 Gebäude), die 4 Dächer in der Farbe seines Sichtschirms, 4 Ziegenställe, 8 Spielfiguren und 10 Mauern. Übrig gebliebene Spielmaterialien kommen zurück in die Schachtel.

**4 Mitspieler:** 5 Gebäude je Farbe (also insgesamt 20 Gebäude), die 4 Dächer in der Farbe seines Sichtschirms, 3 Ziegenställe, 6 Spielfiguren und 8 Mauern.

Jeder Mitspieler verstaut seine Spielmaterialien hinter seinem Sichtschirm; nur die 4 Dächer werden für alle sichtbar vor den Sichtschirm gelegt.

## Spielvorbereitung



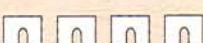
**Material von Spieler Rot  
bei 3 Spielern**

4 rote Dächer

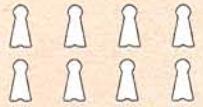


Roter Sichtschirm

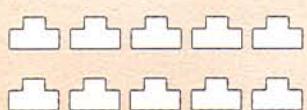
4 Ziegenställe



8 Spielfiguren



10 Mauern



24 Gebäude in 4 Farben

**Material von Spieler Rot  
bei 4 Spielern**

4 rote Dächer

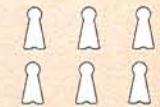


Roter Sichtschirm

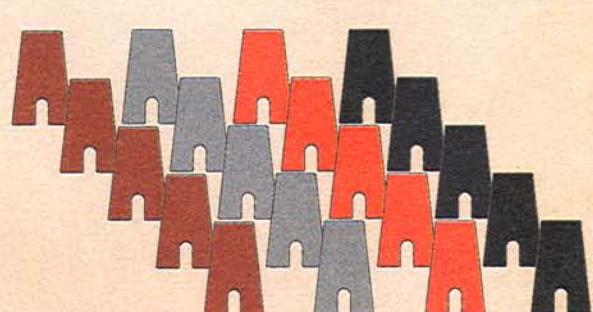
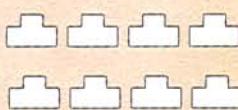
3 Ziegenställe



6 Spielfiguren



8 Mauern



20 Gebäude in 4 Farben

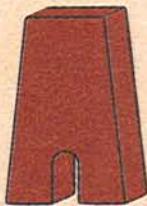
## Spielziel

Während einer Partie nimmt jeder Spieler vier Paläste in Besitz. Jeder Palast besteht aus mehreren Gebäuden. Je größer ein Palast ist, desto mehr Punkte zählt er am Spielende. Zusätzliche Punkte gibt es, wenn ein Palast an der Stadtmauer steht, wenn er über Ziegenställe verfügt und wenn der Palast an die Marktgasse grenzt. Sieger ist, wer am Spielende die meisten Punkte erringt.

## Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er wählt zwei seiner Holzteile aus (Gebäude, Dach, Ziegenstall, Spielfigur oder Mauer) und setzt diese unter Berücksichtigung bestimmter Regeln auf beliebige Felder des Spielbretts. Danach kommt sein linker Nachbar zum Zug, der ebenfalls zwei beliebige Spielmaterialien auf das Spielbrett setzt etc. Der Spieler könnte beispielsweise 1 schwarzes + 1 oranges Gebäude oder 2 graue Gebäude oder 1 oranges Gebäude + 1 Ziegenstall oder 2 Mauern oder 1 Mauer + 1 Spielfigur setzen.

## Gebäude



Das erste Gebäude wird auf ein beliebiges freies Feld gesetzt. Wählt irgendein Mitspieler ein weiteres Gebäude dieser Farbe aus, so muss das zweite Gebäude an das bereits vorhandene Gebäude angebaut werden. Es muss also auf ein waagerecht oder senkrecht benachbartes Feld gestellt werden. Jetzt besteht dieser Palast bereits aus zwei Gebäuden. Gebäude derselben Farbe werden stets aneinander gebaut!

Wählt ein Spieler ein andersfarbiges Gebäude, so errichtet er an einer beliebigen anderen Stelle den Grundstein für einen zweiten Palast. Zwischen zwei Palästen muss es einen Abstand geben. Der Mindestabstand zwischen zwei Palästen beträgt sowohl waagerecht und senkrecht als auch diagonal ein freies Feld. Zwischen zwei Palästen muss sozusagen Platz für eine Gasse bleiben.

Ein Palast kann beliebig groß werden, indem immer wieder gleichfarbige Gebäude angebaut werden.

Alle Spieler bauen gemeinsam an verschiedenen Palästen. Solange ein Palast kein Dach besitzt, gehört er keinem Spieler.

Kann ein Gebäude wegen Platzmangels nicht mehr an einen bestehenden Palast angebaut werden, so wird mit diesem Gebäude der Grundstein für einen zweiten Palast derselben Farbe gelegt. Das Gebäude kann somit auf ein beliebiges freies Feld gesetzt werden.

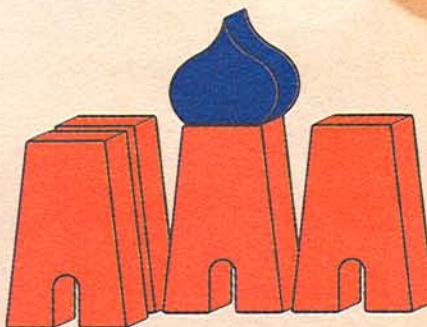
Wurde ein Palast von einem Spieler in Besitz genommen (siehe unter "Dächer"), so darf an diesen Palast kein Gebäude mehr angebaut werden. Er hat seine endgültige Größe erreicht. Wird ein Gebäude dieser Farbe ausgespielt, so wird damit ein neuer Palast errichtet.

## Dächer



Jeder Spieler besitzt 4 Dächer. Setzt ein Spieler ein Dach auf einen Palast, so gehört ihm dieser. Jeder Spieler nimmt im Spielverlauf vier verschiedenfarbige Paläste in Besitz. Besitzt ein Spieler bereits einen grauen Palast, so darf er keinen weiteren grauen Palast in Besitz nehmen.

Die Anzahl der Gebäude bestimmt den Wert eines Palastes. Besteht er beispielsweise aus 4 Gebäuden (siehe Abb.), so ist er 4 Punkte wert. Der Wert eines Palastes kann noch erhöht werden, wenn er direkt an eine Stadtmauer grenzt oder wenn er an der Marktgasse liegt oder wenn er über einen oder mehrere Ziegenställe verfügt.



An einen Palast, der ein Dach besitzt, darf kein Gebäude mehr angebaut werden.

# Ziegenställe



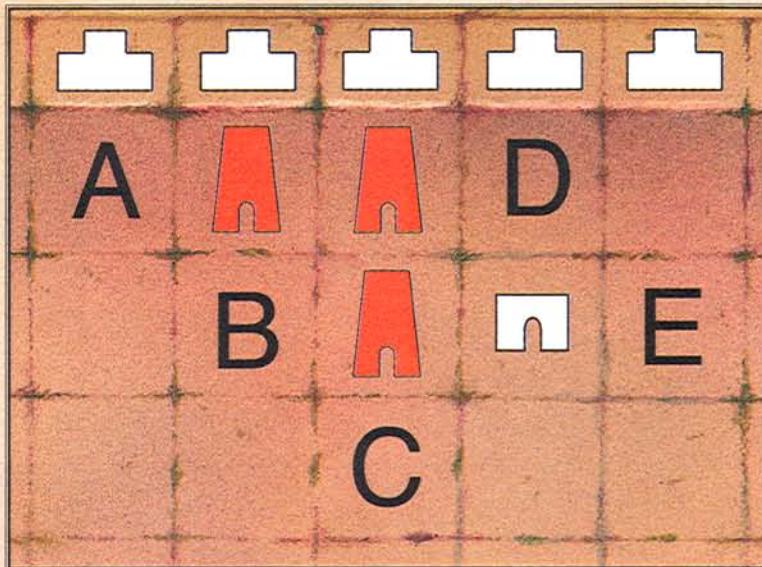
Ein Ziegenstall kann nur direkt an ein Gebäude angebaut werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Palast bereits ein Dach besitzt oder nicht. Jeder Ziegenstall erhöht den Wert des jeweiligen Palastes um 1 Punkt.

Beim Anbau eines Ziegenstalls muss ebenfalls darauf geachtet werden, dass zwischen dem Ziegenstall und einem benachbarten Palast ein Feld frei bleibt.

Normalerweise baut man einen Ziegenstall an einen eigenen Palast, um den Wert des Palastes zu erhöhen.

Es ist jedoch auch möglich, einen Ziegenstall an einen fremden Palast zu setzen, um beispielsweise bestimmte Freiräume einzuzengen.

In der nebenstehenden Abbildung sieht man einen Palast, der aus 3 Gebäuden und einem Ziegenstall besteht. Auf die Felder A, B C und D könnten weitere Ziegenställe oder Gebäude gesetzt werden. Auf Feld E darf weder ein Gebäude noch ein Ziegenstall gesetzt werden.



# Spielfiguren

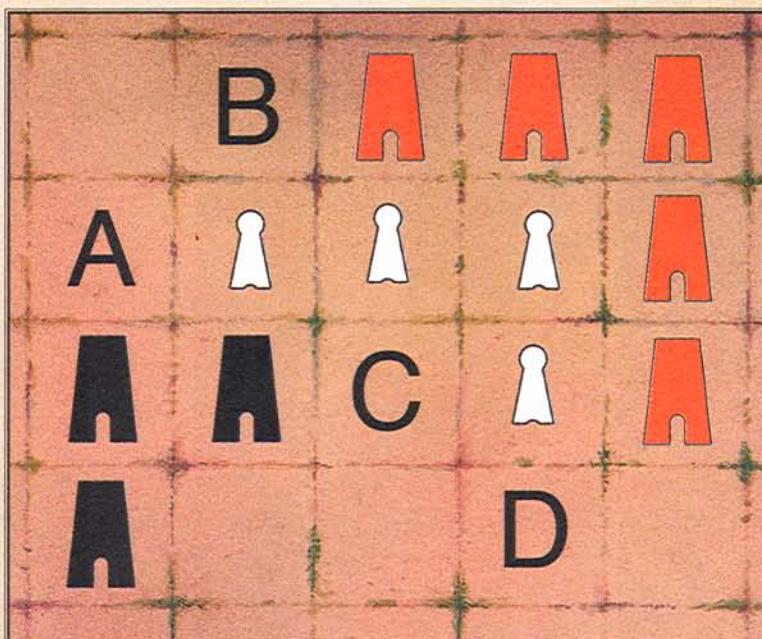


Wählt ein Spieler eine Spielfigur aus, so muss er sie direkt neben die bereits auf dem Spielbrett stehende Figur stellen. Eine weitere Figur müsste an das eine oder andere Ende der entstehenden Figurenenschlange gesetzt werden. So entsteht Zug um Zug eine lange Marktgasse, in der reges Treiben herrscht.

Die Spielfiguren müssen so gesetzt werden, dass eine lange Reihe entsteht. Die neu platzierte Figur darf nur an eine, nicht aber an zwei bereits vorhandene Figuren angrenzen.

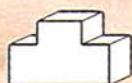
In der nebenstehenden Abbildung könnte eine neue Spielfigur auf Feld A, B oder D, nicht jedoch auf Feld C gesetzt werden.

Grenzt ein Palast an die Marktgasse, so erhöht sich der Wert des Palastes um so viele Punkte, wie Spielfiguren direkt an den Palast angrenzen. In der nebenstehenden Abbildung erhöht sich der Wert des orangen Palastes um 3 Punkte, der Wert des schwarzen Palastes um 1 Punkt.



Landet das eine Ende der Marktstraße in einer Sackgasse, so kann nur noch an dem anderen Ende weitergebaut werden. Kann an beiden Enden keine Spielfigur mehr angesetzt werden, so entsteht eine zweite Marktstraße, indem die neue Spielfigur auf ein beliebiges freies Feld gesetzt wird.

## Mauern



Wählt ein Spieler ein Mauerteil aus, so muss er es an einen der vier Türme anbauen. Ein weiteres Mauerteil wird dann an die bestehende Mauer oder an einen beliebigen Turm angebaut.

Zwei Mauern, die von zwei verschiedenen Türmen ausgehen, dürfen nicht zusammenwachsen. Zwischen ihnen muss an irgendeiner Stelle mindestens ein Mauerfeld frei bleiben. Zwischen Mauern und anderen Holzteilen gibt es keine Abstandsregel.

Grenzt ein Palast an eine neu aufgebaute Stadtmauer, so erhöht sich der Wert des Palastes um so viele Punkte, wie Mauerteile an das Gebäude grenzen.

## Eine Stadt entsteht

Nacheinander setzt jeder Mitspieler stets zwei Holzteile auf das Spielbrett. Es entstehen große und kleine Paläste mit oder ohne Ziegenstall und eine belebte Marktstraße. Nach und nach wird die alte Stadtmauer wieder aufgebaut.

Hat ein Spieler einen Palast in Besitz genommen, indem er eines seiner Dächer darauf gesetzt hat, so darf dieser Palast nicht mehr vergrößert werden. Der Palast kann aber im weiteren Spielverlauf noch wertvoller werden, indem neben dem Palast eine Stadtmauer errichtet wird, indem Ziegenställe angebaut werden oder indem die Marktstraße am Palast vorbei geführt wird.

## Die 4 Palast-Tafeln



Der Spieler, der als Erster einen Palast einer bestimmten Farbe in Besitz nimmt, erhält die Palast-Tafel dieser Farbe. Er legt sie offen vor seinen Sichtschirm. Er behält sie solange, bis ein anderer Spieler einen größeren Palast dieser Farbe besitzt. Dann muss er diesem Spieler die Tafel aushändigen. Die Größe eines Palastes ergibt sich aus der Summe seiner Gebäude und seiner Ziegenställe.

Der Spieler, der am Schluss des Spiels eine Tafel besitzt, erhält die angegebene Anzahl an Punkten.

## Die 4 Turm-Tafeln



Nimmt ein Spieler einen Palast in Besitz, der direkt an die neu aufgebaute Stadtmauer grenzt, so wird dieser Spieler zum Wächter des entsprechenden Turms ernannt und erhält die dazugehörige Turm-Tafel.



Nimmt ein anderer Spieler im weiteren Spielverlauf einen Palast in Besitz (egal welcher Größe), der ebenfalls an eine Mauer dieses Turms grenzt, so wird dieser Spieler zum neuen Turmwächter und erhält die entsprechende Turm-Tafel.

Besitzt ein Spieler bereits einen Palast, der an der noch zerfallenen Stadtmauer liegt und wird die neue Stadtmauer (egal von wem) so weit ausgebaut, dass sie an diesen Palast grenzt, so erhält der Besitzer dieses Palastes ebenfalls die entsprechende Turm-Tafel.

Besitzt ein Spieler einen Palast, der nur ein Feld von der Mauer entfernt ist, so erhält er ebenfalls die Turm-Tafel, wenn er an den Palast einen Ziegenstall so anbaut, dass dieser direkt an ein Mauerteil grenzt.

Zwischen der Mauer eines Turms und der Mauer eines benachbarten Turms muss es immer eine Lücke (sozusagen ein Tor) geben. Das letzte Feld zwischen zwei Mauern darf also nicht bebaut werden.

Nimmt ein Spieler beispielsweise den allerersten Palast in Besitz und grenzt dieser an ein Mauerteil, so erhält er sofort die entsprechende Turm-Tafel und die entsprechende Palast-Tafel! Die eine oder andere Tafel könnte ihm im weiteren Spielverlauf jedoch wieder abgenommen werden.

## Endphase / Spielende

Besitzen alle Spieler einen Palast der gleichen Farbe, so darf kein Gebäude dieser Farbe mehr verbaut werden. Besitzt beispielsweise jeder Spieler einen schwarzen Palast, so müssen alle schwarzen Gebäude, die sich noch hinter den Sichtschirmen befinden, abgegeben werden.

Besitzt ein Mitspieler kein Spielmaterial mehr, so legt er seinen Sichtschirm beiseite. Er kann keinen weiteren Zug mehr ausführen. Die übrigen Spieler spielen weiter, bis sie ebenfalls kein Spielmaterial mehr besitzen. Besitzt ein Spieler nur noch ein einziges Holzteil, so kann er natürlich nur noch ein Teil (statt zwei Teile) verbauen.

Besitzt nur noch ein einziger Spieler ein oder mehrere Dächer, muss er jedesmal, wenn er an der Reihe ist, mindestens ein Dach setzen.

Das Spiel endet, sobald alle Spieler ihre Holzteile verbaut haben.

## Wertung

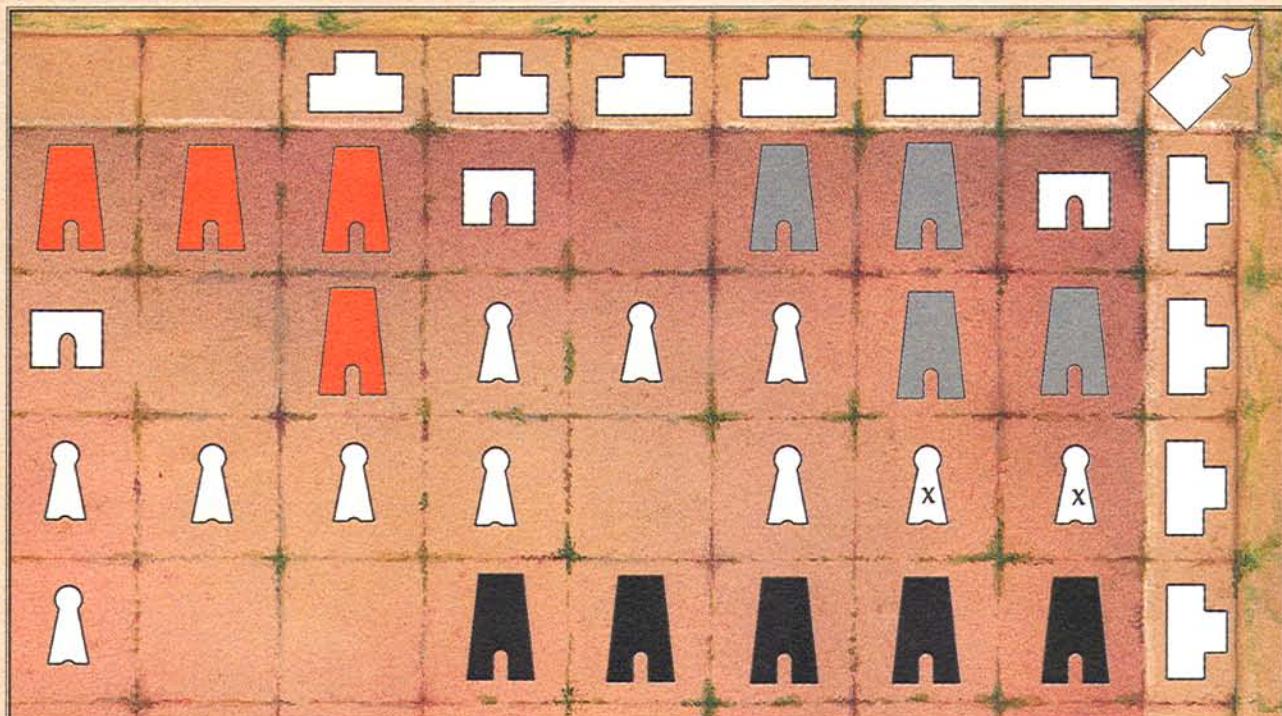
Jeder Spieler zählt die Punkte seiner 4 Paläste folgendermaßen zusammen:

- jedes Gebäude eines Palastes zählt 1 Punkt,
- jeder Ziegenstall an dem Palast zählt 1 Punkt,
- jedes Mauerteil, das direkt (nicht diagonal) an ein Gebäude oder an einen Stall grenzt, zählt 1 Punkt,
- jede Spielfigur, die direkt (nicht diagonal) an ein Gebäude oder an einen Stall grenzt, zählt 1 Punkt.

Anschließend werden noch die Punkte eventuell vorhandener Turm- und Palast-Tafeln dazu addiert.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

Ein Beispiel:



- Der orange Palast zählt 11 Punkte  
(4 Gebäude + 2 Ziegenställe + 2 Mauerteile + 3 Spielfiguren).
- Der schwarze Palast zählt 10 Punkte  
(5 Gebäude + 1 Mauerteil + 4 Spielfiguren).
- Der graue Palast zählt 13 Punkte (4 Gebäude + 1 Ziegenstall + 5 Mauerteile + 3 Spielfiguren).  
Der graue Palast besticht insbesondere durch seine lukrative Lage an der schützenden Stadtmauer und der lebhaften Marktgasse.

Diese beiden Spielfiguren zählen sowohl für den grauen als auch für den schwarzen Palast je 1 Punkt.



Spielregel: Stefan Dorra.

Für unzählige Testrunden bedanken sich Autor und Verlag ganz besonders bei Bernd Argesheimer, Emiliana Kusmiyati, Frank Lippmann, Dirk Rösch, Silke Bansemar, Rita Dorra, Martin Dorra, Helma Feierabend und Guido Ronge.



© 2001 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?

Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: [info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de)  
oder per Post: Hans im Glück Verlag, Birnauerstr. 15,  
80809 München, Fax: 089/302336

Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm  
finden Sie im Internet auf unserer Homepage:  
<http://www.hans-im-glueck.de>