Alcazar

von Wolfgang Kramer

Spielmaterial

1 Spielplan *(mit 72 Grundstücken sowie Schlosswertskala von 1 bis 50)*
5 Kurzspielregeln Alcazar, 1 Beiblatt und 1 Spielanleitung
72 Baukarten *(mit den Nummern 1 bis 72)*
20 Turmkarten *(ermöglichen den Bau in die Höhe)*
10 Granden *(= Adlige in 5 Farben, je 2 pro Spieler)*
30 Barone *(= Adlige in 5 Farben, je 6 pro Spieler)*
84 Bausteine *(werden mit Bau- und Turmkarten gebaut)*
20 Brücken *(die den Wert eines Schlosses steigern)*
8 Schlosswappen *(markieren den Schlosswert auf der Schlosswertskala)*
8 Schlossfahnen *(markieren jedes Schloss auf dem Spielplan)*
Spielgeld *(„Real“)*: 32x 1er, 20x 5er, 33x 10er, 20x 50er, 20x 100er

Spielvorbereitung

*(beachten Sie bitte die Abbildung auf dem **Beiblatt**)*

- **Der Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.
- Neben den Spielplan werden gelegt: alle **84 Bausteine, 20 Brücken, 8 Schlosswappen** und **8 Schlossfahnen.**
- Die **72 Baukarten** werden verdeckt gemischt und wie folgt verteilt:
  - Jeder Spieler erhält **10 Baukarten,** die geheim gehalten werden.
  - Weitere **6 Baukarten** werden offen an den Spielplan angelegt *(siehe Beiblatt).*
  - Die **restlichen Baukarten** werden als verdeckter Nachziehstapel an den Spielplan angelegt *(siehe Beiblatt).*
- **Alle 20 Turmkarten** werden als Nachziehstapel an den Spielplan angelegt *(siehe Beiblatt).*
- **Jeder Spieler** wählt eine **Farbe** und erhält: **2 Granden, 6 Barone, 40 Real Startkapital** und **1 Kurzspielregel Alcazar.**
- **Ein Spieler übernimmt die Bank** und verwaltet das Spielgeld.

Jedes Schloss stellt ein potentielles Alcazar dar und besitzt sowohl Wappen als auch Fahne. Diese sind nach tatsächlichen Provinzen der spanischen Region Andalusien benannt. Zur besseren Unterscheidung sind die Schlosswappen und -fahnen jedoch **frei erfunden** und basieren **nicht** auf den tatsächlichen Stadt- und Provinzwappen.

Spielziel

Der König wünscht sich ein mächtiges und prunkvolles Schloss, mit Gebäuden, die an Glanz und Größe alles bislang Dagewesene übertreffen. Er beauftragt daher die Adelsfamilien des Landes, hohe, luxuriöse und mit Torbögen versehene Schlösser zu bauen. In die schönste und großartigste Schlossanlage wird der König einziehen. Dies wird sein neues Alcazar! Wer am meisten zu diesem prächtigen Alcazar beigetragen hat, wird fürstlich entlohnt und erhält den Titel „Grande de España“!

Sie repräsentieren je eine dieser Adelsfamilien und setzen Ihre Familienmitglieder für den Bau der Schlösser ein. Für jeden Baufortschritt eines Schlosses erhalten Sie Geld (Real) vom König, das Sie wieder einsetzen, um Baurechte und Brücken kaufen zu können und um Ihre Adligen in die höchsten Positionen der Schlösser zu bringen. Dabei gründen die Spieler gemeinsam bis zu acht Schlösser, stehen aber im Wettstreit miteinander. Denn am Ende gewinnt der Spieler, der seine Adligen in die höchsten Ebenen der Schlösser bringen konnte.

Um dieses Ziel zu erreichen, erhalten Sie vom König zunächst 10 Baukarten, die Ihnen das Bauen auf bestimmten Plätzen erlauben. Zusätzlich können Sie weitere Baukarten erwerben.
Mit diesen Baukarten können Sie Villen und Schlösser gründen und im weiteren Spielverlauf vergrößern. Mit dem Einsatz von Turmkarten, die Sie vorher erwerben müssen, können Sie die Villen und Schlösser in die Höhe bauen. Der Wert einer Villa oder eines Schlosses richtet sich nach ihrer Ausdehnung, ihrer Höhe und ihren Brücken.
Da die Villen und Schlösser dem König gehören, erhalten Sie für jede Bautätigkeit Real vom König. Allerdings kostet das Einsetzen der eigenen Granden und Barone in den Villen und Schlössern auch Real. Und zwar umso mehr, je höher der Wert der Villa bzw. des Schlosses ist. Deshalb sollten Sie Ihre Adligen frühzeitig einsetzen, solange der Schlosswert noch niedrig ist!

Schloss Almerìa

Schloss Cádiz

Schloss Córdoba

Schloss Granada

Schloss Huelva

Schloss Jaén

Schloss Málaga

Schloss Sevilla

KOSMOS

Was sind Schlösser und was sind Villen?
Ein Schloss besitzt eine Schlossfahne und hat einen Schlosswert (SW) von mindestens 5 Real. Der Wert eines Schlosses wird durch das Schlosswappen auf der Schlosswertskala markiert. Bei der Gründung müssen drei Bausteine direkt auf dem Spielplan aufliegen (erste Ebene), ein weiterer Baustein befindet sich auf der zweiten Ebene.

Eine Villa besteht bei der Gründung aus nur einem Stein und besitzt weder eine Schlossfahne noch ein Schlosswappen. Es kann beliebig viele Villen geben. Der Einfachheit halber wird auch der Wert einer Villa als Schlosswert (SW) bezeichnet.

Eine Villa wird ab einem SW 5 zu einem Schloss. Danach erhält sie Schlosswappen und Schlossfahne. Sollten alle Schlosswappen/Schlossfahnen eingesetzt sein, muss abgewartet werden bis diese wieder verfügbar sind. Sollte es mehrere Villen geben, die zu einem Schloss erweitert werden könnten, entscheidet der Spieler am Zug, welche Villa zuerst zum Schloss wird.

Wie wird der Wert von Schloss und Villa bestimmt?
Alle Bausteine, die direkt auf dem Spielplan aufliegen, haben den Wert **1**. Bausteine, die auf andere Bausteine oder Brücken gebaut werden, haben den Wert **2**, die Höhe spielt dabei **keine** Rolle. In der nachfolgenden Abbildung hat die Villa den Wert 1 und das Schloss den Wert 5 (3 x Wert 1 + 1 x Wert 2). Der Wert eines Schlosses kann immer am Schlosswappen auf der Schlosswertskala abgelesen werden. Der Wert einer Villa muss durch Addieren der Baustein-Werte ermittelt werden.
Im weiteren Spielverlauf werden Brücken gebaut *(siehe S. 6, Kapitel E)*. Eine Brücke erhöht den Wert eines Schlosses / einer Villa um **„3 mal die Ebene“**, in der die Brücke gebaut wird. Wird eine Brücke also in der zweiten Ebene gebaut, so besitzt sie den Wert 6 (3 x 2), in der dritten Ebene hat eine Brücke den Wert 9 (3 x 3) usw.

Spielablauf

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, wählt **eine** der folgenden zwei Aktionen und führt sie aus. Danach ist sein Zug beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Aktion 1: Eine Baukarte oder eine Turmkarte kaufen

Nur der Besitz dieser Karten erlaubt dem Spieler das Bauen.
Eine **Baukarte** kostet 5 Real. Eine **Turmkarte** kostet 10 Real.

- Jede **Baukarte** trägt eine Nummer, die auch auf einem Feld des Spielplans vorkommt. Wer eine Baukarte kauft, zahlt **5 Real** an die Bank und nimmt sich entweder eine der **offen** neben dem Spielplan ausliegenden Karten oder die **oberste** Karte vom verdeckten Stapel. Wird eine offen ausliegende Karte genommen, muss sie **sofort** durch die oberste Karte vom verdeckten Kartenstapel ersetzt werden, so dass immer 6 Karten offen ausliegen (solange der Vorrat reicht). Mit diesen Karten wird überwiegend **direkt** auf den Spielplan gebaut (erste Ebene).
- Wer eine **Turmkarte** kauft, zahlt **10 Real** an die Bank und nimmt sich die oberste Karte vom Stapel – solange der Vorrat reicht. Mit einer solchen Karte kann in die Höhe gebaut werden (zweite bis fünfte Ebene), **ohne** die Nummern der Baufelder zu beachten.

Aktion 2: Bauen

Ein Spieler spielt eine Karte aus und kann **eine** der folgenden fünf Bauaktionen (A bis E) ausführen:

A – ein Schloss gründen
B – eine Villa gründen
C – ein Schloss oder eine Villa mit einer Baukarte ausbauen
D – ein Schloss oder eine Villa mit einer Turmkarte ausbauen
E – eine Brücke bauen

WICHTIG: Nach der Gründung sind weder Villa noch Schloss Eigentum eines Spielers. Jeder Spieler kann bei jeder Villa und jedem Schloss tätig werden.

Eine Villa *Ein Schloss*

A) EIN SCHLOSS GRÜNDEN

A1) GRÜNDEN

Voraussetzungen für eine Gründung sind:

- Der **Abstand** zu einem vorhandenen **Schloss** muss mindestens **3 freie Felder** und zu einer vorhandenen **Villa** mindestens **1 freies Feld** betragen.
- Um ein Schloss zu gründen, müssen eine Schlossfahne sowie ein Schlosswappen verfügbar sein. Ist das nicht der Fall, müssen die Spieler abwarten, bis durch einen Zusammenschluss wieder Schlossfahne und Schlosswappen verfügbar sind.

Anordnung nach rechts.

Anordnung nach links.

Ablauf einer Gründung:

- **Eine Baukarte ausspielen**
  Die Baukarte wird auf den Ablagestapel gelegt und ist damit aus dem Spiel.
- **Vier Bausteine vom Vorrat einsetzen** *(siehe nebenstehende Abbildungen)*
  Zwei Bausteine werden übereinander auf das Feld gelegt, das die Baukarte zeigt. Die beiden übrigen Bausteine werden nun auf die Felder rechts oder links davon gesetzt: beide rechts, oder beide links, oder je 1 rechts und 1 links. Der Spieler muss die Baukarten dieser beiden Felder **nicht** besitzen.
  BEISPIEL: Der Spieler spielt die Karte „8" aus und hat nun drei Alternativen, die Bausteine auf den Spielplan zu legen (siehe die oberen drei Abbildungen rechts).

Anordnung mittig.

- Auf den obersten Baustein wird eine beliebige **Schlossfahne** gesetzt, die sich der Spieler vom Vorrat nimmt. Das dazu gehörende Schlosswappen wird auf das Feld der Schlosswertskala gesetzt, das dem **Wert des Schlosses** entspricht. Bei einer Neugründung ist das immer **Feld 5**.
- **Einnahmen kassieren:** Der Spieler erhält von der Bank den aktuellen SW ausbezahlt. Bei einer Gründung sind das immer **5 Real**.

Ein Schloss wurde gegründet. Der Spieler erhält für die Gründung 5 Real.

A2) ADLIGE EINSETZEN (freiwillige Aktion)

Das Einsetzen von Adligen in Schlössern/Villen ist eine Kann-Aktion, d. h. ein Spieler **kann** in seinem Zug Adlige einsetzen oder auch darauf **verzichten**.

HINWEIS: Da der Spieler gewinnt, dessen Adlige die **höchsten** Positionen in Schlössern/Villen einnehmen, sollte mit dem Einsetzen nicht zu lange gewartet werden, da frühzeitiges Einsetzen die geringsten Kosten verursacht.

Beim Einsetzen sind folgende Regeln zu beachten:

- Adlige können nur auf den **im selben Zug** gebauten Steinen eingesetzt werden.
- Nach Gründung eines **Schlosses** können **ein oder zwei** Adlige eingesetzt werden. Dafür stehen alle drei Felder zur Verfügung.
- Bei allen anderen Bauaktionen wie Gründung einer Villa, Ausbau von Villa/Schloss oder Brückenbau kann jeweils nur **ein** Adliger eingesetzt werden.
- Das Einsetzen eines Adligen kostet: Für einen Baron muss der **einfache** SW und für einen Granden der **doppelte** SW in Real bezahlt werden.
- Auf einem Baustein (Feld) kann nur **ein** Adliger stehen.
- In einem Schloss oder einer größeren Villa können auch Adlige von **verschiedenen** Spielern vertreten sein.

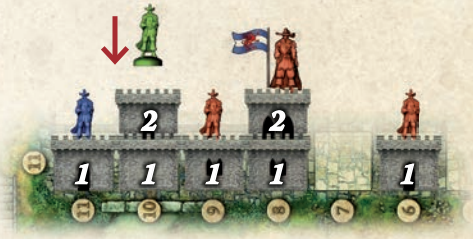
Rot setzt nach der Gründung eines Schlosses einen Granden und einen Baron ein. Er zahlt für den Granden 10 Real (doppelter SW) und für den Baron 5 Real (einfacher SW). Rot hätte auch nur den Granden oder nur den Baron einsetzen können. In diesem Fall hätte er den Adligen auf Feld „8" eingesetzt, da diese Position höher ist und damit am Ende des Spiels auch wertvoller!

Der Spieler hat die Baukarte „6“ ausgespielt und eine Villa gegründet. Er erhält 1 Real von der Bank.

Rot hat einen Baron in der gegründeten Villa eingesetzt und dafür 1 Real bezahlt.

Beispiel für den Ausbau eines Schlosses: Blau spielt die Karte „11“ aus, setzt einen Baustein auf das Feld „11“, rückt auf der Wertskala das Schlosswappen dieses Schlosses um 1 Feld von Feld „5“ auf Feld „6“ vor und erhält von der Bank 6 Real ausbezahlt.

Blau hat soeben die Karte „11“ ausgespielt, das Schloss ausgebaut und dafür 6 Real erhalten. Er setzt anschließend auf diesem Feld einen Baron ein und zahlt die erhaltenen 6 Real wieder an die Bank.



Rot hatte vor einigen Zügen die Karte „8“ ausgespielt und das Schloss gegründet, ohne die Karte 10 zu besitzen. Jetzt spielt Grün die Karte „10“ aus, setzt einen Baustein auf das Feld „10“, rückt auf der Wertskala das Schlosswappen des Schlosses um 2 Felder von Feld „6“ auf Feld „8“ vor und erhält von der Bank 8 Real ausbezahlt. Grün könnte jetzt im selben Zug für 8 Real einen Baron auf Feld „10“ einsetzen oder für 16 Real einen Granden.

B) EINE VILLA GRÜNDEN

B1) GRÜNDUNG

Wer eine Villa gründet, spielt eine Baukarte aus (auf den Ablagestapel). Danach nimmt er einen Baustein aus dem Vorrat und setzt ihn auf das Feld des Spielplans, das die **gleiche** Zahl wie die ausgespielte Baukarte zeigt.

- Eine Gründung ist nur möglich, wenn zwischen Villa und benachbarten Gebäuden (ganz gleich, ob sie zu einem Schloss oder einer Villa gehören) mindestens **1 Feld** frei ist.
- **Einnahmen kassieren**: Der Spieler erhält von der Bank den aktuellen SW ausbezahlt: Eine neu gegründete Villa (ein Baustein auf der ersten Ebene) entspricht dem Wert von 1 Real.

B2) ADLIGE EINSETZEN (freiwillige Aktion)

Der Spieler **kann** zusätzlich **einen** Adligen einsetzen. *Siehe S. 3: Abschnitt A2.*

C) EIN SCHLOSS ODER EINE VILLA MIT EINER BAUKARTE AUSBAUEN

Eine vorhandene Villa oder ein Schloss kann **von jedem Spieler** ausgebaut werden. Der Ausbau ist ein lohnendes Geschäft, denn der Spieler erhält den aktuellen SW nach dem Ausbau ausbezahlt.

- **Baukarte** mit der Nummer eines **freien** Nachbarfeldes eines Schlosses / einer Villa ausspielen und auf den Ablagestapel legen.
- **Baustein** auf das Feld setzen, welches die Baukarte vorgibt.
- **Schlosswappen** auf der Schlosswertskala um 1 Feld vorrücken (SW erhöht sich um 1). Diese Aktion entfällt beim Ausbau einer Villa, da Villen keine Wappen haben.
- **Einnahmen kassieren**: Der Spieler erhält von der Bank den aktuellen SW ausbezahlt. Bei einer Villa muss der SW jedes Mal neu errechnet werden.
- **Einen Adligen einsetzen:** Der Spieler **kann** zusätzlich einen Adligen einsetzen. *Siehe S. 3: Abschnitt A2.*

WICHTIG: Beim seitlichen Anbau muss **kein** Mindestabstand zu benachbarten Schlössern/Villen eingehalten werden. Dadurch können benachbarte Schlösser und/oder Villen zusammenwachsen!
Siehe S. 7: „Zusammenschlüsse“.

Sonderfall: Mit Baukarte in die Höhe bauen

- Wird eine **Baukarte** gespielt, auf deren Feld bereits ein Baustein oder eine Brücke steht (*siehe S. 6: „Eine Brücke bauen“*), so wird der neue Baustein **obenauf** gesetzt.
- Bei dem Ausbau mit einer Baukarte gibt es **keine** Höhenbegrenzung.
- Steht ein **eigener** Adliger auf dem Feld, wird der Baustein **unter** den Adligen geschoben. Steht ein **fremder** Adliger auf dem Feld, so wird er **entfernt** und an den Besitzer zurückgegeben. *Siehe S. 8: „Schlagen von Adligen“.*
- Entsprechend der Werterhöhung wird das Schlosswappen versetzt. Beim Wachsen in die Höhe erhöht sich der Schlosswert **immer um 2**, egal in welcher Höhe der Baustein eingesetzt wurde.
- **Einnahmen kassieren**: Der Spieler erhält von der Bank den aktuellen SW ausbezahlt.
- Steht **kein** eigener Adliger auf dem Feld, auf das der Baustein gesetzt wird, so **kann** der Spieler zusätzlich **einen** Adligen auf dem Baustein einsetzen (*siehe S. 3: Abschnitt A2)* oder umsetzen *(siehe S. 8: „Adlige umsetzen“).*

D) EIN SCHLOSS ODER EINE VILLA MIT EINER TURMKARTE AUSBAUEN

Die Turmkarten tragen keine Zahlen. Sie können deshalb **ab der zweiten Ebene** beliebig eingesetzt werden (also **nie direkt** auf den Spielplan).
Mit einer Turmkarte darf maximal bis zur **fünften Ebene** gebaut werden.
In der **sechsten** Ebene kann nur mit einer **Baukarte** gebaut werden.

ACHTUNG: Eine Turmkarte darf nur für die beiden folgenden Aufgaben eingesetzt werden:

- um einen **eigenen** Adligen auf die nächst höhere Ebene zu bringen, oder
- um den Bau einer Brücke vorzubereiten.

Rot spielt eine Turmkarte aus. Er kann den Baustein auf Feld „6“ oder „8“ oder „9“ unter einen seiner Adligen setzen. Er entschließt sich, den Baustein auf das Feld „6“ in die zweite Ebene zu setzen. Der Wert der Villa erhöht sich von 1 auf 3 Real. Rot erhält 3 Real von der Bank. Rot hat sich für Feld „6“ entschieden, weil er später eine Brücke von Feld „6“ zu Feld „8“ bauen möchte.

D1) EINEN ADLIGEN AUF DIE NÄCHSTE EBENE BRINGEN

- Der Spieler spielt eine Turmkarte aus (auf den Ablagestapel) und setzt einen Baustein **unter** einen eigenen Adligen.
- Entsprechend der Werterhöhung wird das Schlosswappen versetzt. Beim Bauen in die Höhe erhöht sich der Schlosswert immer **um 2**, ganz gleich in welcher Ebene der Baustein eingesetzt wird.
- **Einnahmen kassieren**: Der Spieler erhält von der Bank den aktuellen SW ausbezahlt.

D2) DEN BAU EINER BRÜCKE VORBEREITEN

Um eine Brücke bauen zu können, müssen zwei **gleich hohe** Brückenpfeiler vorhanden sein, die **ein Feld** Abstand voneinander haben. Unbedingt notwendig ist, dass entweder ein oder beide Brückenpfeiler **im Besitz des Spielers** sind, d. h. mit einem **eigenen** Adligen besetzt sind. Ist nur ein Brückenpfeiler im Besitz des Spielers, muss der andere Brückenpfeiler **unbesetzt** sein, d. h. es darf **kein fremder Adliger** darauf stehen. Damit die Brückenpfeiler gleich hoch werden, können eine oder mehrere Turmkarten (in mehreren Zügen) ausgespielt werden. *In der nebenstehenden Abbildung kann nur **Spieler Rot** auf Feld „39“ mit einer Turmkarte einen Baustein setzen.*

Zwei Bausteine, die ein Feld Abstand haben, stellen zwei Brückenpfeiler dar. Zur Vorbereitung für eine Brücke kann Rot mit einer Turmkarte auf Feld „39“ einen Baustein setzen.

SCHLOSSWERT 50: Der maximale Wert, den ein Schloss haben kann, ist 50 Real. Das Schlosswappen bleibt auf dem Feld 50 liegen. Schlösser mit einem SW von 50 Real können weiter ausgebaut werden, ohne dass sich der SW ändert. Wer eine Vergrößerung eines solchen Schlosses ausführt, erhält 50 Real ausbezahlt.

D3) EINEN ADLIGEN EINSETZEN

Zum Abschluss seiner Aktion **kann** der Spieler auf den soeben gebauten Baustein zusätzlich **einen** Adligen einsetzen. *Siehe S. 3: Abschnitt A2.* Anstatt einen Adligen einzusetzen, kann der Spieler auch einen Adligen aus **demselben** Schloss auf den neu gebauten Baustein **umsetzen** *(siehe S. 8: „Adlige umsetzen“)*, oder einen Platztausch vornehmen *(siehe S. 8: „Platztausch von Adligen“).*

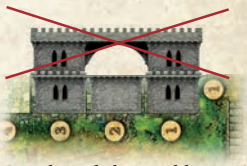
*Weder auf Feld „1“ noch auf Feld „3“ kann mit einer Turmkarte ein Baustein gesetzt werden, da keiner der beiden Brückenpfeiler im **Besitz** eines Spielers ist.*

WICHTIG: Eine Turmkarte kann nur dann zum Hochziehen eines freien Brückenpfeilers verwendet werden, wenn der andere Brückenpfeiler erstens **im Besitz** des Spielers und zweitens **höher** ist. Es ist **nicht** erforderlich, dass die Brücke später gebaut wird! *Beachten Sie auch die vertiefenden Beispiele im Anhang am Ende der Anleitung.*

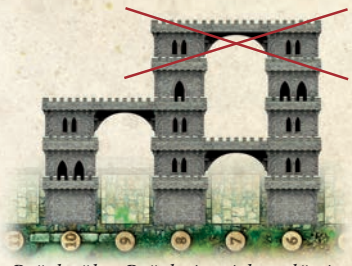
Eine Brücke in Ebene 2.

*Rot ist an der Reihe. Er kauft für 15 Real eine Brücke und baut sie von Feld „1“ zu Feld „3“. Seine beiden Adligen, die zuvor auf Feld „1“, Ebene 2 und Feld „2“, Ebene 1 standen, werden jetzt oben **auf** die Brücke (Ebene 3) gestellt. Die Brücke in Höhe 3 erhöht den SW um 9 Real.*

*Von Feld 1 zu Feld 3 kann **keine** Brücke gebaut werden, da die beiden Brückenpfeiler **unterschiedlichen** Spielern gehören.*



Die beiden Brückenpfeiler sind keine Ebene höher.



Brücke über Brücke ist nicht zulässig.

Brücken dürfen sich überlappen. Eine Brücke kann gleichzeitig einen Brückenpfeiler für eine andere Brücke darstellen.

E) EINE BRÜCKE BAUEN

Der Bau einer Brücke (immer über 3 Felder) erhöht den Schlosswert erheblich. Eine Brücke kann auch dazu benutzt werden, Gebiete zu überbauen, die keine Spielplanfelder sind. Dadurch können zum Beispiel auch Schlösser zusammengeschlossen werden, die nicht benachbart sind.

Wer eine Brücke baut, führt folgende Aktionen aus:

- Der Spieler zahlt die Baukosten von 15 Real an die Bank.
- Er nimmt eine Brücke aus dem Vorrat und setzt sie sofort ein, siehe nachfolgende Regeln.
- Führt der Bau der Brücke zu einem Zusammenschluss, *siehe S. 7: „Zusammenschlüsse“.*
- Der Spieler ermittelt den neuen SW: Die Ebene, auf der die Brücke eingesetzt wurde, muss **mit drei multipliziert** werden. Eine Brücke in der zweiten Ebene erhöht den Schlosswert um 6 Real, in der dritten Ebene um 9 Real usw.
- **Einnahmen kassieren**: Der Spieler erhält von der Bank den aktuellen SW ausbezahlt.
- Für einen Brückenbau wird **keine** Bau-/Turmkarte benötigt.

Regeln für die Adligen:

- Eigene Adlige auf den Brückenpfeilern werden beim Bau der Brücke **auf** diese Brücke gesetzt (auf das jeweils gleiche Feld).
- Steht auf dem mittleren Feld **unter** der Brücke ebenfalls ein **eigener** Adliger, so wird auch er **auf** die Brücke gesetzt.
- Steht auf dem mittleren Feld **unter** der Brücke ein **fremder** Adliger, so wird er **geschlagen** und dem Besitzer zurückgegeben. *Siehe S. 8: „Schlagen von Adligen“.*
- Bei einer neu gebauten Brücke kann **auf einem** der drei Brückenfelder **ein** eigener Adliger eingesetzt *(siehe S. 3: Abschnitt A2),* umgesetzt *(siehe S. 8: „Adlige umsetzen“)* oder ein Platzwechsel *(siehe S. 8: „Platztausch von Adligen“)* vorgenommen werden.

Regeln für den Brückenbau:

- Auf mindestens **einem** der beiden Brückenpfeiler muss ein **eigener** Adliger stehen. Der andere Pfeiler darf **nicht** von einem **fremden** Adligen besetzt sein.
- Eine Brücke darf nur auf zwei **gleich hohen** Brückenpfeilern gebaut werden, die **ein Feld Abstand** voneinander haben (also nur ab Ebene 2 aufwärts).
- Die beiden Brückenpfeiler müssen mindestens **eine** Ebene höher sein als das Feld der Mitte.
- Der Bau einer Brücke über einer bereits vorhandenen Brücke in genau gleicher Ausrichtung ist **nicht** zulässig („Brücke über Brücke“).
- Allerdings dürfen sich Brücken kreuzen und überlappen. So kann eine Brücke auch als Brückenpfeiler für eine weitere Brücke dienen.
- Eine Brücke darf auch **über** einen Bereich gebaut werden, der **kein** Feld des Spielplans zeigt. So zum Beispiel von Feld „7“ zu Feld „17“. Gibt es beispielsweise eine Brücke von Feld „17“ zu Feld „67“, so kann diese Brücke der Pfeiler für eine andere Brücke zu Feld „6“ sein. Ein solcher Brückenbau löst **immer** einen Zusammenschluss aus.

ZUSAMMENSCHLÜSSE

Spielt ein Spieler eine Baukarte mit einer Nummer aus, die eine „Baulücke“ schließt, oder baut er eine Brücke, die zwei Einheiten verbindet, so kommt es zu einem Zusammenschluss. Zunächst gelten die Regeln für das Bauen des Bausteins bzw. der Brücke. Für den Zusammenschluss kommen neue Regeln hinzu. Zusammenschlüsse sind möglich zwischen **zwei Schlössern** oder zwischen **Villa und Schloss** oder zwischen **zwei Villen**.

Zusammenschluss von zwei Schlössern:

- Der Spieler baut eine Brücke oder er spielt die Baukarte aus und setzt den Baustein auf das trennende Feld.
- Er bestimmt, welches Schloss durch den Bau der Brücke bzw. des Bausteins seinen Wert erhöht und rückt das Schlosswappen weiter.
- Das wertvollere Schloss bleibt bestehen. Haben beide Schlösser den gleichen Wert, entscheidet der Spieler, welches Schloss samt Wappen bleibt und welches übernommen wird.
- Das Schlosswappen des wertvolleren Schlosses wird um den Wert des übernommenen Schlosses vorgerückt.
- Schlosswappen und Fahne des übernommenen Schlosses werden entfernt, kommen zurück zum Vorrat und stehen wieder zur Verfügung.
- **Einnahmen kassieren**: Der Spieler, der den Zusammenschluss ausgelöst hat, erhält von der Bank den aktuellen SW des neuen, vergrößerten Schlosses ausbezahlt.
- **Alle** Adligen (eigene und fremde) des übernommenen Schlosses **bleiben stehen** und gehören jetzt zum vergrößerten Schloss.

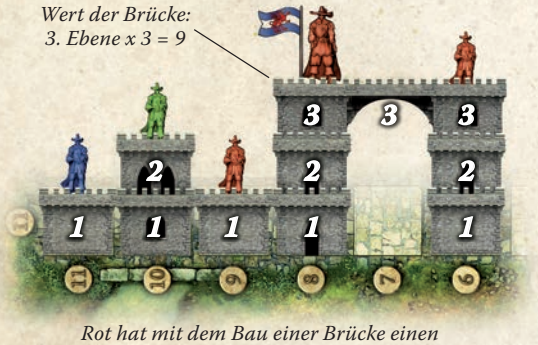
Zusammenschluss von Villa und Schloss:

- Der Spieler baut eine Brücke oder er spielt die Baukarte aus und setzt den Baustein auf das trennende Feld.
- Das verbindende Teil (Baustein, Brücke) gehört **immer** zum Schloss. Der Wert der Villa (muss festgestellt werden) wird auf den Wert des Schlosses aufgeschlagen (Wappen versetzen).
- Zusammenschlüsse mit Villen finden **immer** statt, auch dann, wenn das Schloss bereits den SW 50 hat. Das Wappen bleibt aber auf dem Wert 50.
- **Einnahmen kassieren**: Der Spieler, der den Zusammenschluss ausgelöst hat, erhält von der Bank den aktuellen SW des neuen, vergrößerten Schlosses ausbezahlt.
- Adlige, die sich in der Villa befinden, **bleiben** auf ihren Plätzen **stehen** und gehören jetzt zum Schloss und sind deutlich wertvoller als vorher!

Zusammenschluss von zwei Villen:

- Der Spieler baut eine Brücke oder er spielt die Baukarte aus und setzt den Baustein auf das trennende Feld.
- **Einnahmen kassieren**: Der Spieler, der den Zusammenschluss ausgelöst hat, erhält von der Bank den aktuellen SW (muss durch Addieren der Baustein-Werte ermittelt werden) der neuen, vergrößerten Villa ausbezahlt.
- Befinden sich Adlige in der Villa, so bleiben sie auf ihren Plätzen stehen.
- Ab einem Wert von 5 wird eine Villa zu einem Schloss. Das Schloss erhält eine Fahne, und das Wappen wird auf die Schlosswertskala gesetzt. Sind Fahne und Wappen **nicht** vorhanden, so bleibt die vergrößerte Villa solange eine „übergroße“ Villa, bis durch einen Zusammenschluss Schlosswappen und -fahne wieder zur Verfügung stehen.
- Beim Zusammenschluss zweier Villen mittels Brückenbau entsteht **immer** ein Schloss, vorausgesetzt Wappen und Fahne sind verfügbar.

Vor einem Zusammenschluss: Durch die Baukarte „7“ oder durch den Bau einer Brücke von Feld „6“ zu Feld „8“ wird ein Zusammenschluss ausgelöst. In diesem Fall schließen sich Schloss und Villa zusammen, d. h. das Schloss übernimmt die Villa. Die kleinere Einheit wird immer von der größeren Einheit übernommen.



Rot hat mit dem Bau einer Brücke einen Zusammenschluss herbeigeführt. Nach dem Zusammenschluss erhält Rot den neuen Schlosswert von der Bank ausbezahlt. In diesem Fall sind es 20 Real. Anschließend kann Rot einen Adligen einsetzen oder kostenlos umsetzen oder einen Platztausch vornehmen.

WICHTIG: Hat eines der beiden Schlösser, die zusammengeschlossen werden sollen, den maximal möglichen Wert von 50 erreicht, so findet der Zusammenschluss **nicht** statt. Eine verbindende Brücke darf **nicht** gebaut werden. Wird eine Baukarte gespielt, so darf der Baustein **nicht** eingesetzt werden (er wird ganz aus dem Spiel entfernt). Für die Baukarte wird der Spieler trotzdem belohnt – er erhält 50 Real.

ACHTUNG: Nach dem Zusammenschluss kann der Spieler zusätzlich **einen** Adligen auf die gerade gebaute Brücke bzw. auf den verbindenden Baustein einsetzen (*siehe S. 3: Abschnitt A2*). Dies ist aber teuer!

Umsetzen: *Rot hat gerade die Brücke gebaut. Der SW beträgt jetzt 17 Real, die Rot von der Bank erhält. Er könnte jetzt noch einen Baron auf Feld „3“ einsetzen. Das würde 17 Real kosten. Rot entscheidet sich, seinen Granden von Feld „4“ auf Feld „3“ umzusetzen, da das kostenlos ist. Außerdem steigt dadurch sein Grande auf Ebene 3 auf, was bei der Schlusswertung 6 Punkte mehr bringt. Rot könnte allerdings auch einen Platztausch vornehmen. In diesem Fall würden Grande und Baron die Plätze tauschen.*

Schlagen: *Gelb baut eine Brücke von Feld „7“ zu Feld „9“. Der weiße Baron unterhalb der Brücke wird vorher geschlagen und an den Spieler zurückgegeben. Der Schlosswert betrug vor dem Brückenbau 8 Real. Weiß erhält als Entschädigung 8 Real von der Bank.*

ERMITTLUNG DER SIEGPUNKTE AM ENDE: Jeder Spieler nimmt, wenn er an der Reihe ist, einen seiner Granden vom Spielfeld und stellt ihn entsprechend seinem Siegpunktwert auf das Feld der Schlosswertskala. Danach nimmt er nacheinander alle Figuren vom Spielfeld und rückt seinen Granden auf der Wertskala entsprechend weiter. Zum Schluss zählt jeder Spieler sein Geld: **Für je 50 Real erhält er einen Siegpunkt.** Die Granden auf der Schlosswertskala werden entsprechend versetzt. **Es gewinnt der Spieler, dessen Grande auf der Skala am weitesten vorn steht.** Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der am Spielende das meiste Geld besitzt. D. h. die Spieler geben das Geld, das sie für ihre Siegpunkte erhalten, nicht ab!

ADLIGE ZURÜCKZIEHEN (freiwillige Aktion)
Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, als **zusätzliche** Aktion **einen** seiner Adligen zurückziehen. Das muss die **erste** Aktion in seinem Zug sein. Das kann sinnvoll sein, wenn ein Spieler dringend Geld benötigt oder wenn er in einem anderen Schloss bzw. einer anderen Villa bessere Entwicklungschancen für seinen Adligen sieht. Wer einen seiner Adligen zurückzieht, nimmt den Adligen zu seinem Vorrat. Der Spieler erhält von der Bank als Entschädigung bei einem Baron den **einfachen** SW und bei einem Granden den **doppelten** SW ausbezahlt.

ADLIGE UMSETZEN
Anstatt einen neuen Adligen einzusetzen, kann ein Spieler einen bereits im Schloss / in der Villa vorhandenen Adligen auf den **neu gebauten** Baustein bzw. auf die **neu gebaute** Brücke **kostenlos** umsetzen. Das Umsetzen in andere Schlösser/Villen ist **nicht** zulässig.

PLATZTAUSCH VON ADLIGEN
Anstatt einen neuen Adligen einzusetzen, kann ein Spieler zwischen zwei **eigenen** im Schloss / in der Villa vorhandenen Adligen **kostenlos** einen Platztausch vornehmen. Ein Platztausch ist dann sinnvoll, wenn dadurch ein Grande in eine **höhere** Ebene befördert wird.

SCHLAGEN VON ADLIGEN
Adlige fremder Spieler können nur in den folgenden beiden Fällen geschlagen werden:

- beim Ausspielen einer Baukarte, auf deren Feld ein **fremder** Adliger steht. *Siehe S. 4: „Sonderfall: Mit Baukarte in die Höhe bauen“.*
- beim Bau einer Brücke, wenn **unter** dem mittleren Feld der Brücke ein **fremder** Adliger steht.

Falls ein (fremder) Adliger geschlagen wird, kommt er in den Vorrat seines Besitzers zurück. Der Besitzer der geschlagenen Figur wird von der Bank entschädigt. Er erhält den Betrag, den er bekommen würde, wenn er seinen Adligen freiwillig **vor** Erhöhung des SW zurückgezogen hätte, d. h. zuerst wird der Adlige geschlagen und der Spieler entschädigt, dann wird der Baustein bzw. die Brücke gebaut und erst dann der SW erhöht. *Zur Entschädigung siehe oben auf dieser Seite unter „Adlige zurückziehen“.*

NOT-AKTION: PASSEN
Ein Spieler muss eine Aktion ausführen (Karte kaufen oder Karte ausspielen und Bauen). Besitzt ein Spieler keine Karte mehr und hat er auch nicht genügend Geld, um eine Karte zu kaufen, so muss er einen seiner Adligen zurückziehen und diese Einnahmen für den Kauf einer Karte verwenden. Besitzt ein Spieler keine Karte mehr, und es sind auch keine Karten zum Kauf mehr vorhanden, so muss der Spieler passen und scheidet damit aus dem Spiel aus. Er nimmt erst wieder an der Endabrechnung teil!
Damit ein Spieler nicht in die Situation kommt, passen zu müssen, sollte er immer die beiden Stapel mit Baukarten und Turmkarten im Auge behalten und Karten rechtzeitig nachkaufen, bevor der Kartenvorrat zur Neige geht. Ein Spieler, der passen müsste, darf aber eine Brücke bauen, sofern dies möglich ist und der Spieler dies will.

SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem der **letzte Baustein** oder die **letzte Brücke** gebaut wurde. Der Spieler, der an der Reihe ist, führt seinen Zug komplett aus. Danach erfolgt **sofort** die Abrechnung: Jeder Spieler erhält Siegpunkte für seine Adligen, die sich auf dem Spielplan befinden.

Entscheidend ist die Ebene, in der sich ein Adliger befindet:

- ein **Grande** bringt an Siegpunkten ein: seine Ebene mit **zwei** multipliziert
- ein **Baron** bringt an Siegpunkten ein: seine Ebene mit **eins** multipliziert

Beispiel: Ein Grande auf der fünften Ebene bringt 10 Siegpunkte ein, ein Baron auf der vierten Ebene bringt 4 Siegpunkte.

ANHANG

Ausführliche Beispiele für den Einsatz einer Turmkarte zur Vorbereitung einer Brücke:

Frage 1: Kann Blau auf Feld „4“ mittels einer Turmkarte einen Baustein setzen? Ja, da der Zug zur Vorbereitung für eine Brücke dient. Blau sollte dann als Kann-Aktion auf den neuen Baustein einen Adligen einsetzen, damit ihm Rot nicht in die Quere kommt (siehe Frage 2). Blau könnte dann im Folgezug von Feld „4“ zu Feld „6“ eine Brücke bauen.

Frage 2: Kann Rot auf Feld „4“ mittels einer Turmkarte einen Baustein setzen? Ja, da der Zug zur Vorbereitung für eine Brücke dient. Rot könnte in den zwei Folgezügen mittels Turmkarten zwei weitere Bausteine setzen und danach von Feld „2“ zu Feld „4“ eine Brücke bauen.

Frage 3: Kann ein anderer Spieler außer Blau oder Rot auf Feld „4“ mittels einer Turmkarte einen Baustein setzen? Nein, da in den Folgezügen keine Brücke gebaut werden kann.

Frage 4: Kann Weiß auf Feld „40“ mittels einer Turmkarte einen Baustein setzen? Nein, da Weiß nur dann einen Baustein auf einen freien Brückenpfeiler setzen kann, wenn dieser **niedriger** als der eigene Brückenpfeiler ist.

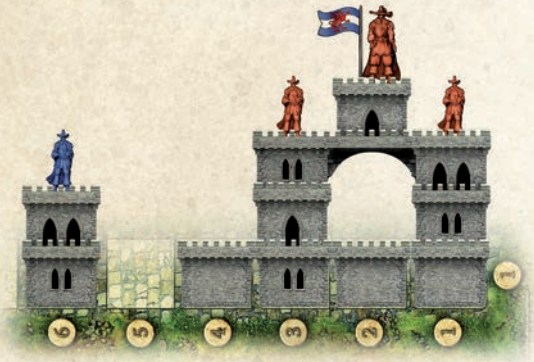
Frage 5: Kann Weiß auf Feld „42“ unter seinen Baron mittels einer Turmkarte einen Baustein setzen? Ja, unter einen **eigenen** Adligen kann mittels einer Turmkarte bis zur fünften Etage immer ein Baustein gesetzt werden. Außerdem könnte Weiß in diesem Beispiel im Folgezug von Feld „40“ zu Feld „42“ eine Brücke bauen.

Frage 6: Kann Gelb auf Feld „39“ mittels einer Turmkarte einen Baustein setzen? Nein. Da „Brücke über Brücke“ nicht zulässig ist, stellt dieser Zug keine Vorbereitung zu einer Brücke dar.

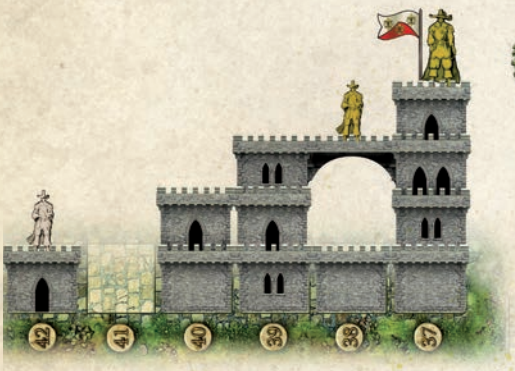
Frage 7: Kann Gelb auf Feld „40“ mittels einer Turmkarte einen Baustein setzen? Ja, denn der freie Brückenpfeiler ist niedriger als der eigene Brückenpfeiler auf Feld „38“. Um von Feld „38“ zu Feld „40“ eine Brücke zu bauen, benötigt Gelb zwei weitere Vorbereitungszüge. Gelb müsste dann jeweils mittels einer Turmkarte den eigenen Pfeiler auf Feld „38“ erhöhen und danach den Pfeiler auf Feld „40“ nochmals. Erst danach könnte er eine Brücke bauen.

Ausführliches Beispiel für den Einsatz einer Baukarte bei einer Brücke:

Frage 8: Weiß spielt in der nebenstehenden Abbildung die Baukarte „38“ aus. Wo wird der Baustein eingesetzt? Bausteine werden immer an die **höchstmögliche** Position gesetzt, d. h. der Baustein wird auf die Brücke gesetzt und der gelbe Baron wird geschlagen.



Fragen 1 bis 3: *Blau kann eine Turmkarte ausspielen und auf Feld „4“ einen Baustein bauen, um im Folgezug eine Brücke von Feld „4“ zu Feld „6“ zu bauen. Rot kann aber auch eine Turmkarte ausspielen und auf Feld „4“ einen Baustein setzen, um später – wenn er zwei weitere Turmkarten ausgespielt und auf Feld „4“ zwei weitere Bausteine gesetzt hat - eine Brücke von Feld „2“ zu Feld „4“ zu bauen.*



Fragen 4 bis 8: *Gelb kann keine Turmkarte ausspielen, um auf Feld „39“ einen Baustein zu setzen, da Brücke über Brücke nicht zulässig ist. Gelb kann aber auf Feld „40“ mittels einer Turmkarte einen Baustein setzen, da dieser freie Brückenpfeiler niedriger als der eigene Brückenpfeiler auf Feld „38“ ist. Allerdings benötigt Gelb für eine Brücke zwei weitere Turmkarten.*

Weiß kann auf Feld „40“ mit einer Turmkarte keinen Baustein bauen, weil der freie Brückenpfeiler höher ist als der eigene Pfeiler. Weiß könnte aber mit einer Turmkarte auf Feld „42“ unter seinen Baron einen Baustein setzen und später eine Brücke von Feld „40“ nach Feld „42“ bauen.

© 2009 Kosmos Verlag
Pfizerstraße 5–7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

Illustrationen:
Eckhard Freytag
Gestaltung: SENSiT Communication, München
Redaktionelle Bearbeitung:
Michael Baskal,
Sebastian Rapp

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Der Autor

Wolfgang Kramer erfindet seit über 35 Jahren Spiele, zuerst als Hobby und seit 1989 als Hauptberuf. Viele seiner Spiele wurden im In- und Ausland ausgezeichnet und erhielten Preise und Auszeichnungen. Bereits fünfmal erhielt er die begehrte Auszeichnung „Spiel des Jahres“ und viermal den „Deutschen Spielepreis“. Er entwickelt sowohl lustige Kinder-, wie spannende Familien- und anspruchsvolle Erwachsenen-Spiele. Seine Gesamtauflage liegt bei über 10 Millionen Spielen. Weitere beim KOSMOS Verlag erschienene Spiele sind unter anderem: Big Boss, Das Baden-Württemberg-Quiz, Der Schwarm, Saga und Was fliegt denn da? Wer mehr über Wolfgang Kramer wissen möchte, erfährt dies auf seiner Website www.Kramer-Spiele.de.