

CARPE DIEM

Das abwechslungsreiche Aufbauspiel im alten Rom.
Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren.

SPIELIDEE

Rom, im Jahre Null. Als einflussreiche Patrizier setzen die Spieler alles daran, ihr eigenes Stadtviertel durch überlegtes Ausbauen von lohnenden Gebäuden und Anlegen einträglicher Landschaften aufblühen zu lassen. Dabei gilt es, gemäß dem Motto „carpe diem“, den Tag gut zu nutzen, also im Weinberg Trauben zu lesen, im Teich Fische zu fangen und diese dann auf dem Markt zu Geld zu machen. Die Bediensteten benötigen anständige Unterkünfte, damit sie besonders fleißig und produktiv sind. Und auch die eigenen Villen sollten nicht vernachlässigt werden, denn schließlich geht es auch um viel Prestige.

Runde für Runde ergattern die Spieler viele verschiedene Bauplättchen und bauen sie in ihr Stadtviertel ein, wodurch immer mehr Gebäude und Landschaften entstehen. In vier Wertungsrunden werden diese Errungenschaften dann für Siegpunkte und anderes genutzt.

Gewinner ist, wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt.

SPIELIDEE

Die Spieler schlüpfen in die Rolle römischer Bauherren

In 4 Durchgängen à 7 Runden ergattern sie viele verschiedene Bauplättchen, die sie möglichst clever in ihr Stadtviertel einbauen

Nach jedem Durchgang kommt es zu einer Wertung

Wer am Ende die meisten Punkte besitzt, ist Sieger

SPIELMATERIAL

1 Spielplan

9 Stanztafeln:

- 84 Bauplättchen (hellgrüne Rückseite)
- 39 Bauplättchen (dunkelgrüne Rückseite)
- 16 Rahmenteile
- 24 Goldmünzen
- 18 Brote
- 36 Banderolen
- 1 Startspieler-Marker („Hand“)

4 Stanztafeln:

- 4 Bau-Tableaus
- 4 Übersichtstafeln

150 Spielkarten:

- 60 Wertungskarten
- 24 Brunnenkarten
- 66 Siegpunktekarten (1er, 3er, 5er, 10er, 25er)

44 Holzteile:

- 4 Spielfiguren (je 1 Patrizier pro Spielerfarbe)
- 20 Scheiben (je 5 pro Spielerfarbe)
- 20 Waren (je 5 Trauben, Kräuter, Hühner, Fische)



*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.*

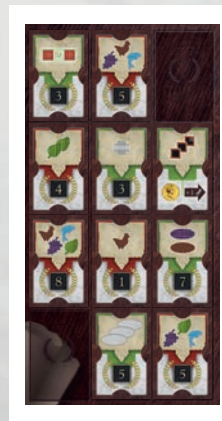
SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln herausgelöst werden.

Der **Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet.

Jeder Spieler erhält:

- **4 zufällige Rahmenteile**, die er puzzleartig so, wie sie gerade kommen, mit der Vorderseite nach oben zu einem quadratischen Rahmen zusammensteckt und vor sich auslegt.
- **1 zufälliges Bau-Tableau**, das er so in seinen Rahmen einlegt, dass die Schaufel in der Mitte für ihn richtig herum liegt. Rahmen und Tableau zusammen sind nun sein „Stadtviertel“, das er im Spielverlauf möglichst siegpunkteträchtig bebauen soll.
- **9 Banderolen**, die er auf die neun entsprechend markierten Felder seines Tableaus legt, damit er im weiteren Spielverlauf deren Funktion nicht vergisst.
- **1 Übersichtstafel**, die er neben seinem Rahmen auslegt. Hierauf werden nicht nur die wesentlichen Spielregeln in Kurzform erklärt, sondern sie bietet zudem auch noch ein Lagerfeld für die Errungenschaften.
- **1 Spielfigur** („Patrizier“) in der Farbe seiner Wahl, die er auf ein beliebiges freies der sieben halbrunden Felder im Zentrum des Spielplans stellt.
- **5 Holzscheiben** derselben Farbe, die er zunächst auf seinem Lagerfeld ablegt.
- **Die 60 Wertungskarten** werden nach ihren vier Rückseiten getrennt und als vier gut gemischte verdeckte Stapel bereitgelegt. Je nach Spielerzahl muss nun eine bestimmte Anzahl Karten von jedem Stapel aufgenommen werden, z.B. bei 3 Spielern je 2 A- und C-Karten sowie je 3 B- und D-Karten.



Diese 8, 10 oder 12 Karten (bei 2, 3 oder 4 Spielern) werden anschließend gut gemischt und, gerade so, wie sie kommen, offen auf den entsprechend markierten Feldern links auf dem Spielplan ausgelegt. Bei 2 Spielern bleiben alle vier Eckfelder unbelegt, bei 3 Spielern zwei gegenüberliegende Ecken. Bei 4 Spielern werden alle 12 Felder belegt.

Die restlichen Wertungskarten werden für diese Partie nicht mehr benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.

SPIELVORBEREITUNG

Spielplan auslegen

Jeder Spieler erhält:

- **4 Rahmenteile: zu quadr. Rahmen zusammenstecken**
- **1 Bau-Tableau: in Rahmen einlegen**
- **9 Banderolen: auf entsprechende Felder legen**
- **1 Übersichtstafel: vor sich bereitlegen**
- **1 Spielfigur: auf beliebiges leeres halbrundes Spielfeld stellen**
- **5 Scheiben: 1 auf Banderolenleiste; 4 auf Lagerfeld**

Die Wertungskarten werden je nach Spielerzahl vorbereitet und offen auf den Spielplan gelegt:

2 Spieler ➔ 8 Karten:
 $2x A + 2x B + 2x C + 2x D$

3 Spieler ➔ 10 Karten:
 $2x A + 3x B + 2x C + 3x D$

4 Spieler ➔ 12 Karten:
 $3x A + 3x B + 2x C + 4x D$



2 bei 2 Spielern
2 bei 3 Spielern
3 bei 4 Spielern

- Die 24 Brunnenkarten werden als gut gemischter verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.



- Die 66 Siegpunktekarten werden nach Werten getrennt und als fünf Stapel neben dem Plan bereitgelegt. Im Spielverlauf dürfen die eigenen Siegpunktekarten verdeckt gehalten werden, so dass es bis zum Spielende spannend bleibt.



- Die Bauplättchen werden nach ihren zwei Rückseiten (hell- und dunkelgrün) getrennt und als gut gemischte, verdeckte Vorräte neben dem Spielplan bereitgelegt. Auf jedes große quadratische Ablagefeld des Spielplans werden vier zufällige, hellgrüne Bauplättchen gelegt (= 28 Plättchen insgesamt) und anschließend aufgedeckt.

Auf jedes der 11 quadratischen Felder (mit Siegel) am unteren Rand des Spielplans wird ein zufälliges Bauplättchen mit dunkelgrüner Rückseite gelegt und anschließend aufgedeckt.

- Die 20 Waren (je 5 Trauben, Kräuter, Fische und Hühner) wie auch alle Goldmünzen und Brote werden griffbereit neben dem Plan bereitgelegt.

- Das Startspielerplättchen erhält der Spieler, der zuletzt in Rom war. Er legt eine seiner fünf Scheiben auf das Startfeld links auf der Banderolenleiste am oberen Rand des Spielplans. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn reihum und legen ihre Scheibe jeweils auf die anderen Scheiben. Außerdem nimmt sich der Startspieler Siegpunktekarten im Wert von 8. Die reihum nächsten Spieler nehmen sich 9 (im 2er-Spiel) bzw. 9, 10 und 11 Siegpunkte (im 4er-Spiel).



Achtung: Im 3er-Spiel gilt folgende Sonderregel: Der Startspieler erhält 8, der nächste 9, der dritte Spieler aber 13 Siegpunkte!

- Brunnenkarten als verdeckten Stapel bereitlegen

- Siegpunktekarten als 5 Stapel bereitlegen

- Je 4 hellgrüne Bauplättchen auf den 7 großen quadratischen Spielfeldern auslegen

Die 11 Siegelfelder mit dunkelgrünen Plättchen belegen

- Alle Waren, Münzen und Brote bereitlegen

- Startspieler erhält entsprechenden Marker und 8 Siegpunkte

Reihum 9 bzw. 9, 10, 11 für Mitspieler (im 2er- und 4er-Spiel)

Achtung: Im Spiel zu dritt 8-9-13 Siegpunkte verteilen!



„Stadtviertel“ des gelben Spielers



Spielplan-Aufbau bei 3 Spielern



SPIELVERLAUF

„Über vier Wochen hinweg sind wir an allen sieben Tagen rund um die Uhr fleißig, um den Tag so gut wie möglich zu nutzen.“

Das Spiel läuft über genau **vier Durchgänge à sieben Runden**.

Am Ende jedes Durchgangs kommt es zu einer Wertung. Nach der vierten Wertung folgt noch die Schlusswertung. Danach endet das Spiel, und es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Der Startspieler macht den ersten Zug, danach geht es reihum weiter, bis nach genau sieben Runden alle 28 ausliegenden Bauplättchen aufgenommen wurden.

Wer an der Reihe ist, bewegt seine Spielfigur auf eines der zwei direkt benachbarten halbrunden Felder und nimmt sich dann eines der daneben ausliegenden Bauplättchen und baut es umgehend in sein Stadtviertel ein (siehe Seite 5: „Die Bauregeln“). In seinem nächsten Zug zieht der Spieler dann von dort wieder weiter, erneut nach links oder rechts (womit er möglicherweise wieder auf das frühere Ausgangsfeld kommt).



Dabei gilt:

- Es dürfen beliebig viele Spielfiguren auf einem Feld stehen.
- Keine Figur darf stehen bleiben, sie muss bewegt werden (Ausnahme: „Brot“; siehe „Bäcker“, Seite 7).
- Ebenso muss auch ein Plättchen aufgenommen werden. Will oder kann man dieses anschließend nicht regelgerecht einbauen, legt man es verdeckt auf das Lagerfeld seiner Übersichtstafel, wo es bis zum Spielende liegen bleibt.
- Zieht eine Figur (nach einigen Runden) auf ein halbrundes Feld, neben dem kein Bauplättchen mehr ausliegt, zieht der Spieler sofort den Regeln entsprechend in der gleichen Richtung weiter, bis er auf ein Feld zieht, neben dem noch wenigstens ein Plättchen ausliegt. Man darf auch absichtlich auf ein Nachbarfeld ziehen, neben dem nichts mehr ausliegt (und dann weiter ziehen), obwohl neben dem anderen Nachbarfeld noch etwas ausläge.

SPIELVERLAUF

Spiel verläuft über genau 4 Durchgänge à 7 Runden

Am Ende jedes Durchgangs: Wertung

Wer an der Reihe ist, muss seine Figur auf eines der zwei benachbarten Felder versetzen und sich von dort ein Plättchen nehmen und es in sein Stadtviertel einbauen

Liegt kein Bauplättchen mehr neben dem Feld, sofort in gleicher Richtung weiterziehen, bis man auf ausliegende Bauplättchen trifft

Achtung! Wichtig im Spiel zu zweit und zu dritt:

Im Spiel zu **zweit** werden die zwei restlichen Bauplättchen von einem Feld entfernt, sobald von dort das **zweite** Plättchen aufgenommen wurde.

Im Spiel zu **dritt** wird immer das letzte Plättchen von einem Feld entfernt, sobald von dort das **vorletzte** Plättchen aufgenommen wurde. Die entfernten Plättchen werden nicht mehr benutzt und in die Schachtel zurückgelegt.

Auf diese Weise ziehen die Spieler genau sieben Runden lang von Feld zu Feld, dann endet der erste Durchgang (es liegt kein Bauplättchen mehr aus). Es kommt zur ersten Wertung (siehe Seite 8: „Die Wertungen“).

DIE BAUREGELN

Das erste Plättchen, das ein Spieler nimmt, muss er auf sein Feld mit der Schaufel legen. Alle weiteren Plättchen, die er einbaut, müssen – *vollseitig* (diagonal genügt nicht!) – an mindestens ein bereits liegendes Plättchen angrenzen. Der Rahmen zählt nicht als Plättchen!

Alle Plättchen müssen immer passend eingebaut werden. Sie dürfen dabei aber beliebig gedreht werden, sie haben also kein „unten und oben“.

„Passend“ bedeutet, dass immer alles, was aneinander grenzt, auch übereinstimmen muss. Also Teich nur an Teich, Wiese nur an Wiese, Villa nur an Villa, gelbe Unterkunft nur an gelbe Unterkunft usw. Alles andere ist verboten! Die Rahmen gelten alle als „Wiese“, d.h. hieran dürfen Plättchen auch nur mit einer Wiesenseite angelegt werden.

Legt ein Spieler ein Bauplättchen auf ein Feld, auf dem eine Banderole liegt, entfernt er diese (zurück in die Schachtel) und rückt dafür umgehend seine Scheibe auf der Banderolenleiste um ein Feld weiter. Ist das Feld dort besetzt, legt er seine Scheibe obenauf.

Stellt ein Spieler Gebäude oder Landschaften fertig, erhält er dafür in den meisten Fällen sofort eine Belohnung. Zudem sind sie während der Wertungen nützlich und bringen evtl. am Spielende noch Siegpunkte ein (siehe dazu auch die Übersichtstafel).

2 Spieler: Immer die letzten zwei Plättchen entfernen

3 Spieler: Immer das letzte Plättchen entfernen

DIE BAUREGELN

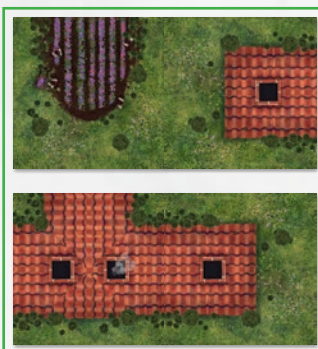
Erstes Plättchen auf Schaufelfeld

Alle weiteren Plättchen passend an bereits liegende Plättchen anlegen

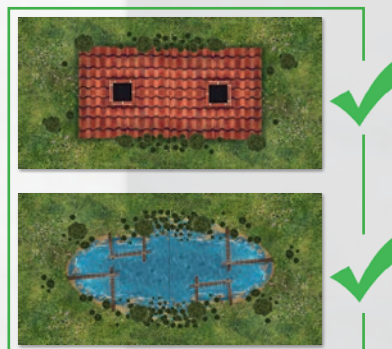
falsch



richtig, aber unvollständig



richtig und fertiggestellt



Die Villen



...können beliebig groß werden. Eine fertiggestellte Villa besteht aus mindestens zwei nebeneinander liegenden Plättchen, die keine „Öffnung“ mehr haben.

Fertiggestellte Villen bringen direkt keine Belohnung ein, aber Siegpunkte am Spielende (siehe Seite 11: „Spielende“). Ein Spieler darf beliebig viele fertige und unfertige Villen jedweder Größe in seinem Viertel haben.

Die vier Kulturlandschaften

...bestehen aus zwei bis vier Plättchen der gleichen Art. Sobald eine Landschaft fertiggestellt wird, bringt sie ihrem Besitzer *umgehend und einmalig* eine bestimmte Menge an **Waren** vom Vorrat ein. Und zwar immer die **Anzahl der verwendeten Plättchen minus 1**. Die Waren legt der Spieler auf das Lagerfeld auf seiner Übersichtstafel. Ein Spieler darf beliebig viele fertige und unfertige Kulturlandschaften jedweder Art und Größe besitzen.

Je nach Art der Landschaft erhält der Spieler:



Die vier Unterkünfte

...bestehen immer aus genau zwei gleichfarbigen Hälften. Ein Spieler darf beliebig viele fertige und unfertige Unterkünfte jedweder Art besitzen.

Je nach Art der fertiggestellten Unterkunft (Farbe des Daches) erhält der Spieler *umgehend und einmalig* Folgendes:

• Händler:



Der Spieler legt *alle* seine Waren (Fische, Kräuter usw.) zurück in den allgemeinen Vorrat und erhält dafür entsprechend viele **Münzen plus eine zusätzliche Münze** aus dem Vorrat, die er auf sein Lagerfeld legt. Hat ein Spieler beim Fertigstellen einer Händler-Unterkunft keine einzige Ware zum Eintauschen, nimmt er sich eben nur die eine zusätzliche Münze aus dem Vorrat.

Beispiel: Nils stellt eine gelbe Unterkunft fertig und legt alle seine Waren (= 2 Fische, 1 Huhn + 1 Traube) zurück in den Vorrat und nimmt sich dafür 5 Münzen.

Münzen können bei den Wertungen als **Joker** für alle Waren (Fische, Kräuter usw.) benutzt werden. (Mehr Details dazu auf Seite 9: „Die Wertungskarten“.)

Die Villen ...

- können beliebig groß sein
- nützen während der Wertungen (Schornsteine?)
- bringen – fertiggestellt! – Siegpunkte am Spielende

Die Kulturlandschaften ...

- bestehen aus 2-4 Plättchen
- bringen entsprechende Waren ein: Trauben, Kräuter, Hühner, Fische (Plättchenanzahl minus 1!)
- nützen evtl. während der Wertungen



Dieser 3er-Teich bringt 2 Fische ein.

Die Unterkünfte ...

- bestehen aus 2 Plättchen
- nützen evtl. während der Wertungen
- bringen verschiedene Belohnungen ein:

Waren = Münzen + 1



Münzen = Waren-Joker

• **Bäcker:**



Der Spieler nimmt sich **zwei Brote** aus dem Vorrat und legt sie auf sein Lagerfeld.

Brot kann für zwei verschiedene Zwecke benutzt werden:

1.) Wer **ein Brot** vor der Bewegung seiner Spielfigur zurück in den Vorrat legt, darf die eigentliche Bewegungsregel ignorieren und seine Figur stattdessen beliebig versetzen (inkl. stehenbleiben!), um dort dann ein Bauplättchen aufzunehmen.

2.) Wer während einer Wertung **drei Brote** abgibt, hat damit automatisch die Erfordernisse einer der zwei angrenzenden Wertungskarten einmal „erfüllt“. Dies darf man statt oder auch *zusätzlich* zur normalen Wertung der Karte tun. Zudem gilt es sowohl für alle grünen Erfordernisse (die man nur haben muss) als auch für alle roten Erfordernisse (bei denen man etwas abgeben muss)! (Mehr Details dazu auf Seite 9: „Die Wertungskarten“.)

Hinweis: Erhält ein Spieler als Ausschüttung einer Wertungskarte Brot und kommt damit auf drei Stück, darf er diese noch in derselben Wertung einsetzen, wenn er möchte.

• **Verwalter:**



Der Spieler rückt seine Scheibe auf der Banderolenleiste **zwei Felder** vor. Landet sie dabei auf einem besetzten Feld, legt er sie obenauf.

Hinweis: Solltet ihr (in seltenen Fällen möglich) das Ende der Banderolenleiste erreichen, legt dort eure Scheibe immer wieder zuoberst und nehmt euch für jeden überzähligen Schritt 1 Siegpunkt vom Vorrat.

• **Handwerker:**



Der Spieler nimmt sich ein beliebiges der am unteren Rand des Spielplans **ausliegenden Bauplättchen** und baut es sofort den Bauregeln entsprechend in sein Viertel ein. Stellt er dadurch etwas fertig, erhält er die entsprechende Belohnung. Im Falle einer weiteren Handwerker-Unterkunft ist das ein weiteres Plättchen aus der Auslage usw.

Die ausliegenden Plättchen werden nach dem Nehmen *nicht* ergänzt, es werden also immer weniger.

Märkte/Backstuben/Brunnen

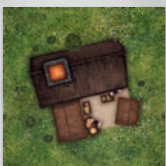
... bestehen immer nur aus dem einen Plättchen, auf dem sie abgebildet sind. Sie sind immer von Wiese umgeben und können dementsprechend auch immer nur an Wiesenseiten angelegt werden.

• **Markt:**



Direkt nach dem Einbauen eines Marktes nimmt sich der Spieler **eine Münze** vom Vorrat und legt sie auf sein Lagerfeld. Zur Verwendung der Münzen siehe „Händler-Unterkunft“ (Seite 6) bzw. „Die Wertungskarten“ (Seite 9).

• **Backstube:**



Direkt nach dem Einbauen einer Backstube nimmt sich der Spieler **ein Brot** vom Vorrat und legt es auf sein Lagerfeld. Zur Verwendung des Brotes siehe „Bäcker-Unterkunft“ (oben) bzw. „Die Wertungskarten“ (Seite 9).

+ 2 Brote



1 Brot abgeben = Spielfigur beliebig versetzen bzw. stehenlassen



3 Brote abgeben = eine Wertungskarte einmal erfüllt



+ 2 Schritte



+ 1 Bauplättchen

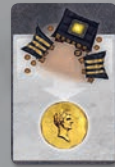


Die Märkte/Backstuben/Brunnen ...

- bestehen aus genau 1 Plättchen

- bringen verschiedene Belohnungen ein:

+ 1 Münze



+ 1 Brot



• Brunnen:



Direkt nach dem Einbauen eines Brunnens nimmt sich der Spieler die obersten **zwei Karten** vom verdeckten Brunnenkarten-Stapel und schaut sie sich an. Eine der Karten behält er und legt sie verdeckt neben sein Lagerfeld, die andere Karte schiebt er verdeckt zurück unter den Stapel.

Achtung: Baut ein Spieler im Laufe des Spiels weitere Brunnen ein, darf er auch beide aufgenommenen Karten behalten und dafür eine bereits früher behaltene Karte wieder unter den Stapel schieben.

Übrigens: Sollten (in extremen Fällen) Waren, Brote oder Münzen nicht ausreichen, einfach kurzfristig durch anderes Material ersetzen.

DIE WERTUNGEN

Nachdem jeder Spieler genau siebenmal an der Reihe war, sind alle 28 Bauplättchen eines Durchgangs abgeräumt. Es kommt zur Wertung:

Der Spieler, dessen Scheibe sich jetzt auf der Banderolenleiste am weitesten vorne befindet, beginnt. Befinden sich mehrere Scheiben auf einem Feld, gilt hier von oben nach unten.



Wer in der Wertung an die Reihe kommt, legt *eine* seiner vier Scheiben auf ein leeres rundes Kreisfeld zwischen zwei Wertungskarten, wodurch er diese beiden Karten auslöst (siehe nächste Seite). Hat auf diese Weise jeder Spieler *eine* Scheibe platziert, endet die Wertung und es wird der nächste Durchgang vorbereitet (siehe Seite 11: „Die nächsten Durchgänge“).

Die Wertungsscheiben bleiben anschließend an Ort und Stelle liegen, d.h. auf diese Kreisfelder können später keine weiteren Scheiben mehr gelegt werden. Es wird immer nur die neue, *aktuelle* Scheibe gewertet. Scheiben aus früheren Wertungen werden *nicht noch einmal* gewertet, sondern blockieren nur die entsprechenden Kreisfelder.

Hinweis: Für jede Spielerzahl steht immer genau ein Kreisfeld mehr zur Verfügung als nötig (9 Felder bei 2 Spielern, 13 bei 3 und 17 Felder bei 4 Spielern).

+ 1 Brunnenkarte



DIE WERTUNGEN

Reihenfolge entsprechend der Banderolenleiste

Wer an der Reihe ist, *muss eine seiner Scheiben auf ein leeres Kreisfeld legen, womit er die zwei entsprechenden Wertungskarten auslöst*



DIE WERTUNGSKARTEN

... unterscheiden sich in zwei Arten:



Bei den **grün** hinterlegten Karten muss man lediglich das oben Abgebildete besitzen (wie z.B. drei beliebige fertige Unterkünfte oder 2 Schornsteine (auf Villen) oder ...), um die darunter angegebene Ausschüttung zu erhalten.



Bei den **rot** hinterlegten Karten muss man hingegen stets die oben abgebildeten Waren (oder entsprechend viele Münzen) abgeben, um die entsprechende Ausschüttung zu erhalten.

Für beide Arten gilt: Besitzt ein Spieler die Erfordernis *mehrfach* bzw. gibt er sie *mehrfach* ab, erhält er auch die Ausschüttung *mehrfach* (siehe Beispiele unten).

Zudem sind die Karten in vier Arten eingeteilt: A, B, C und D. Sie werden je nach Spielerzahl zu Beginn vorsortiert (siehe entsprechende Angaben auf den Kartenrückseiten), gemischt und dann zufällig ausgelegt.



• Die A- und B-Karten

... verlangen immer das Abgeben einer bestimmten Menge an *gleichen* (A-Karten) bzw. an *verschiedenen Waren* (B-Karten). Dabei können Waren jederzeit *beliebig* durch Münzen ersetzt werden.



Gib 2 (4, 6, ...) Kräuter und/oder Münzen (oder 3 Brote) ab und erhalte dafür 4 (8, 12, ...) Siegpunkte.



Gib 3 (6, 9, ...) Hühner und/oder Münzen (oder 3 Brote) ab und erhalte dafür 7 (14, 21, ...) Siegpunkte.



Gib 1 (2, 3, ...) Sets aus je 1 Huhn, Traube und Fisch und/oder Münzen (oder 3 Brote) ab und erhalte dafür 5 (10, 15, ...) Siegpunkte.



Gib 1 (2, 3, ...) Sets aus je 1 Huhn, Traube, Fisch und Kraut und/oder Münzen (oder 3 Brote) ab und erhalte dafür 8 (16, 24, ...) Siegpunkte.

DIE WERTUNGSKARTEN ...

- unterscheiden sich in

- **grün hinterlegte Karten** (= das Abgebildete **haben**)

- **rot hinterlegte Karten** (= das Abgebildete **abgeben**)

- unterscheiden sich zudem in **A-, B-, C- und D-Karten** (unterschiedliche Verteilung je nach Spielerzahl)

Beispiel:

Sylvia hat ihre Wertungsscheibe u.a. neben der rechten Karte platziert. Sie gibt 3 Brote (= ein 4er-Set) sowie 3 Münzen, 2 Fische, 2 Kräuter und 1 Huhn (= zwei 4er-Sets) ab und erhält dafür $3 \times 8 = 24$ Siegpunkte.

• Die C-Karten

... haben alle etwas mit den eigenen Villen zu tun:

Entweder geht es um die **Anzahl an Schornsteinen**, die ein Spieler in seinem gesamten Stadtviertel hat. Dabei zählt *jeder* Schornstein, egal, ob er sich in einer fertigen oder einer unfertigen Villa befindet.

Oder es geht um **fertige Villen** (egal welcher Größe!), hierbei bleiben unfertige Villen unberücksichtigt.

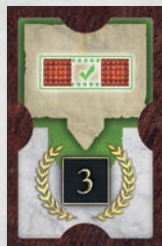
Diese vier Karten lesen sich beispielsweise folgendermaßen:



Für 2 (4, 6, ...) Schornsteine (oder 3 Brote) erhältst du 1 (2, 3, ...) Brote.



Für 3 (6, 9, ...) Schornsteine (oder 3 Brote) erhältst du 1 (2, 3, ...) Münzen und 1 (2, 3, ...) Schritte auf der Banderolenleiste.



Für 1 (2, 3, ...) fertige Villen (oder 3 Brote) erhältst du 3 (6, 9, ...) Siegpunkte.



Für 2 (4, 6, ...) fertige Villen (oder 3 Brote) erhältst du 1 (2, 3, ...) Sets aus je einer Münze, einem Brot und einem Schritt auf der Banderolenleiste.

• Die D-Karten

... beziehen sich auf die **Kulturlandschaften**, die **Unterkünfte** sowie **Märkte**, **Backstuben** und **Brunnen**.

Diese vier Karten lesen sich beispielsweise folgendermaßen:



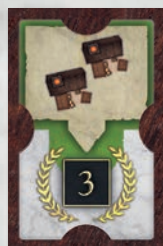
Für 1 (2, 3, ...) fertige Händler-Unterkünfte (oder 3 Brote) erhältst du 3 (6, 9, ...) Siegpunkte.



Für 1 (2, ...) Sets aus 1 fertigen Teich und 1 fertigen Garten (oder 3 Brote) erhältst du 7 (14, ...) Siegpunkte.



Für 3 (6, ...) beliebige fertige Landschaften (oder 3 Brote) erhältst du je 1 (2, ...) Münzen und Brote.



Für 2 (4, 6, ...) Backstuben (oder 3 Brote) erhältst du 3 (6, 9, ...) Siegpunkte.

Achtung: Erfüllt ein Spieler die Erfordernisse einer Wertungskarte nicht vollständig, erhält er dafür keine Siegpunkte, sondern muss stattdessen **4 Siegpunkte** abgeben. Schlimmstenfalls muss ein Spieler also in einer Wertung 8 Punkte abgeben!

Beispiel: Sylvia müsste für eine ihrer zwei Wertungskarten 3 Fische abgeben, sie hat aber nur 2 und auch keine Münzen oder 3 Brote. Sie behält die 2 Fische, muss aber, anstatt 7 Siegpunkte zu erhalten, 4 Siegpunkte abgeben!

Jeder Spieler darf selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge er seine beiden Wertungskarten erfüllt. Manchmal kann man durch die Ausschüttung der ersten Karte die zweite erfüllen.

Beispiel:

Nils hat seine Wertungsscheibe zwischen den beiden linken Karten platziert. In seinem gesamten Viertel befinden sich 7 Schornsteine. Für die linke Karte erhält er 3 Brote; für die andere 2 Münzen und 2 Schritte auf der Banderolenleiste.

Beispiel:

Hardy hat seine Wertungsscheibe zwischen den beiden mittleren Karten platziert. In seinem gesamten Viertel befinden sich 7 fertige Landschaften beliebiger Größe, darunter 2 Teiche und 1 Garten. Für die linke Karte erhält er 7 Siegpunkte und für die rechte 2 Münzen und 2 Brote.

Kann ein Spieler eine Wertungskarte nicht ausführen: 4 Siegpunkte abgeben!

Die nächsten Durchgänge verlaufen auf dieselbe Weise:

- Es werden für den zweiten und dritten Durchgang wieder **je 28 Bauplättchen** mit hellgrüner Rückseite gleichmäßig auf die Felder des Spielplans verteilt, und für den vierten Durchgang die restlichen 28 Bauplättchen mit dunkelgrüner Rückseite.

Hinweis: Die dunklen Plättchen unterscheiden sich von den hellen dadurch, dass sie immer nur genau eine Abbildung zeigen.

- Der **Startspielermarker** wird an den linken Nachbarn weitergegeben.
- Die Wertungs- und Banderolenscheiben und die Spielfiguren verbleiben an Ort und Stelle!

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der vierten Wertung. Es folgt die **Schlusswertung**. Dabei sollte jeder Spieler entsprechend der Angaben unten auf seiner Übersichtstafel vorgehen:

• Villen:

Jeder zählt die Schornsteine *pro eigener fertiger (!) Villa* und nimmt sich die aufgelisteten Siegpunkte. Unfertige Villen bzw. deren Schornsteine werden nicht berücksichtigt.

Beispiel: Nils hat eine fertige Villa mit 3 und zwei fertige Villen mit je 5 Schornsteinen sowie zwei unfertige Villen mit je 4 Schornsteinen: Er nimmt sich $3 + 7 + 7 + 0 + 0 = 17$ Siegpunkte.

• Restmaterial:

Jeder teilt das gesamte restliche Material auf seinem Lagerfeld (Waren, Münzen, Brote, unbenutzte Bauplättchen) durch 2 = Siegpunkte (ggf. abrunden).

• Banderolenleiste:

Jeder nimmt sich so viele Siegpunkte, wie seine Scheibe auf der Banderolenleiste anzeigt.

• Brunnenkarten:

Jeder deckt seine Brunnenkarten auf und erhält entsprechend viele Siegpunkte. Hat jemand beide identischen Brunnenkarten, erhält er für beide Karten die entsprechenden Siegpunkte.

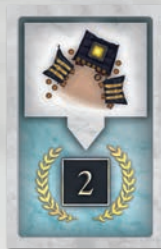
Diese vier Brunnenkarten lesen sich beispielsweise folgendermaßen:



Für jede fertige Händler-Unterkunft in deinem Viertel erhältst du 2 Siegpunkte.



Für jeden fertigen Garten (egal welcher Größe) in deinem Viertel erhältst du 2 Siegpunkte.



Für jeden Markt in deinem Viertel erhältst du 2 Siegpunkte.



Für jede fertige Villa in deinem Viertel (egal welcher Größe) erhältst du 2 Siegpunkte.

Für die nächsten drei Durchgänge wieder jeweils 28 Plättchen auslegen

Im 4. Durchgang die mit der dunkleren Rückseite

Startspieler wechselt reihum

SPIELLENDE

Nach der 4. Wertung folgt noch die Schlusswertung:

fertige Villen: SP je nach Anzahl der Schornsteine

Restmaterial durch 2 teilen = SP

Feld auf Banderolenleiste = SP

Brunnenkarten: SP gemäß der Errungenschaften

• **Rahmen-Aufgaben:**

Jeder Spieler findet auf jedem seiner vier Rahmenteile genau zwei „Aufgaben“. Eine solche Aufgabe bedeutet, dass sich auf der (gedachten) Linie, die der goldene Pfeil anzeigt, die entsprechende Vorgabe (Landschaft, Unterkunft oder Villa) wenigstens einmal – fertiggestellt! – in beliebiger Größe und Form befinden muss, um die entsprechenden Siegpunkte (5, 4, 3) zu erhalten. *Unfertige* und *weitere* passende fertige Gebäude bzw. Landschaften auf der (gedachten) Linie nützen nichts.



Der Spieler hat seine Aufgaben „Bäcker-Unterkunft“ (1x 4 SP) und „Villa“ (1x 3 SP) erfüllt, die Aufgaben „Teich“ (nicht fertig!) und „Garten“ (falsche Ausrichtung!) hingegen nicht ...

Wer nach der Schlusswertung die meisten Siegpunkte vorweisen kann, ist **Sieger**. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der auf der Bänderolenleiste am weitesten *hinten* steht.

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, Fischbachau, Grassau, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Offenburg, Reutte und Siegsdorf.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea
Steinbichlweg 1
83233 Bernau am Chiemsee
08051 - 970720
E-Mail: info@aleaspiele.de

Besuchen Sie doch auch einmal unsere Website:
www.aleaspiele.de

© 2017 Stefan Feld
© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Rahmen: SP gemäß der Errungenschaften

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt



237561