

Inka und Markus Brand

Saint Malo

Mit Würfelglück zur eigenen Stadt

SPIELIDEE

Die Spieler versuchen als clevere Stadtherren, ihre zu Beginn leere Stadt so aufzubauen, dass sie möglichst viele Siegpunkte einbringt. Dazu würfeln sie mit den fünf Würfeln bis zu dreimal pro Zug. Danach entscheiden sie sich für ein Symbol und zeichnen das Entsprechende mit einem Stift in ihren abwischbaren „Stadtplan“ ein.

Ob es nun Häuser oder Kirchen für Siegpunkte, der Händler für das überaus wichtige Geld oder andere nützliche Personen wie Baumeister oder Adlige sind, alles sollte stets mit Bedacht ausgewählt und wohlüberlegt auf dem Spielplan platziert werden.

Und auch die Piraten, die immer wieder die Stadt angreifen, gilt es im Auge zu behalten. Wohl dem, der dann genügend viele Festungsmauern gebaut und auch den ein oder anderen Soldaten in seinen Diensten hat.

Wer schließlich am Spielende die meisten Siegpunkte besitzt, ist der Gewinner.

SPIELIDEE

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Stadtherren, die mit dem Aufbau ihrer Stadt viele Siegpunkte erreichen wollen

Dabei helfen neben Festungsmauern, Häusern und Kirchen vor allem viele verschiedene Personen wie Baumeister, Adlige oder Händler

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt

SPIELMATERIAL

- 1 Spieltableau (abwischbar)
- 5 Spielpläne (abwischbar)
- 5 Stifte („non-permanent“)
- 5 Würfel (mit je 6 verschiedenen Symbolen)

(Hinweis: Zum Entfernen der Eintragungen auf den Spieltafeln genügt ein trockenes Tuch.

Bitte achten Sie stets darauf, beim Beschreiben nur „non-permanent“-Stifte zu benutzen!)



Wenn Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, sollten Sie zunächst die Texte im Randbalken nicht beachten. Diese Texte dienen als Kurzfassung der Spielregel, mit deren Hilfe man jederzeit wieder schnell ins Spiel findet.

SPIELVORBEREITUNG

Das Spieltableau wird in die Tischmitte gelegt. Während des Spiels werden hierauf die Piraten markiert. Zudem zeigt es, welche Personen je nach Wurf genutzt werden können.

Jeder Spieler erhält einen Spielplan, den er vor sich auslegt, und einen Stift. Überzähliges Material verbleibt in der Schachtel.

Die 5 Würfel erhält der jüngste Spieler.

Erläuterungen und Hinweise zu dem Spielplan:

Auf der Stadtmauer = Siegpunkte-leiste werden alle Siegpunkte, die ein Spieler erhält, fortlaufend markiert. Dieser Spieler hat momentan 31 Siegpunkte.

In die „Bank“ werden alle neuen Münzen eingezeichnet – und alle zum Drehen der Würfel bzw. für die Baumstamm-Lieferungen benutzt durchgestrichen. Zu Beginn verfügt jeder Spieler bereits über 3 Münzen. Dieser Spieler hat beispielsweise 10 Münzen erhalten und bereits wieder 6 ausgegeben.

Dieser Spieler ist Startspieler, weswegen er zu Spielbeginn diese Dächer schraffiert hat.

Diese Übersicht zeigt, dass das Drehen eines beliebigen Würfels 2 Münzen kostet – und dass dabei die gekreuzten Säbel absolut tabu sind.

Zu Beginn verfügt jeder Spieler bereits über 4 „Warenkisten“ in seiner Stadt. Dieser Spieler hat bereits 3 weitere Kisten eingezeichnet.

Auf den 4 x 5 Außenfeldern (dunkel) darf alles im Spiel Mögliche eingezeichnet werden, also Personen, Mauerteile, Warenkisten, Kirchen oder Häuser.

Auf den 5 x 5 Innenfeldern (hell) ebenfalls, mit einer wichtigen Ausnahme: niemals Mauerteile!

Diese Übersicht zeigt den Spielern, wofür es Siegpunkte gibt.



Ins „Holzlager“ werden alle neuen Baumstämme eingezeichnet (Kosten pro Lieferung: 2 Münzen) und alle zum Häuserbau benutzten durchgestrichen. Zu Beginn verfügt jeder Spieler bereits über 2 Stämme. Dieser Spieler hat beispielsweise eine neue Lieferung (mit 3 Baumstämmen) erhalten – und bereits alle 5 verbaut.

SPIELVORBEREITUNG

• Spieltableau in Tischmitte auslegen

• Pro Spieler 1 Spielplan und 1 Stift

• Würfel bereitlegen

Die Abbildung in einem Eckturm zeigt den Bonus, den ein Spieler erhält, wenn er auf den fünf Feldern, auf die der Pfeil zeigt, ausschließlich Mauerteile einzeichnet (Bonus hier: 2 Münzen).

Dieser Spieler hat beispielsweise 3 Siegpunkte für die vollständige untere Festungsmauer erhalten.

Diese Übersicht zeigt den Spielern, womit sie ihre Verteidigung (gegen die Piratenangriffe) verstärken können: jeder Soldat bringt eine Verteidigungsstärke von 1, jede ununterbrochene Festungsmauer eine von 2.

Kann ein Spieler einem Piratenangriff nicht standhalten, muss er eine seiner Kanonen wegstreichen (= 5 Minuspunkte am Ende). Dieser Spieler hat beispielsweise eine Verteidigungsstärke von 3 (1 Soldat + 1 ununterbrochene Mauer).

SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler ist Startspieler. Um dies zu markieren, schraffiert er die Dächer der drei Gebäude oberhalb seines Holzlagers. Das Spiel geht so lange im Uhrzeigersinn reihum, bis mindestens ein Spieler alle 45 freien Felder seiner Stadt gefüllt hat.







Wer an der Reihe ist, muss mindestens *einmal* und darf höchstens *dreimal* würfeln. Der erste Wurf erfolgt stets mit allen 5 Würfeln, danach kann der Spieler beliebig viele dieser Würfel „sichern“, also 0 bis 5 Würfel zur Seite legen, ohne sie neu zu würfeln. Dann führt er einen zweiten Wurf mit den restlichen Würfeln aus und darf wieder beliebig viele dieser Würfel sichern. Und schließlich darf er noch ein drittes Mal würfeln.

Hinweise: Es ist ausdrücklich erlaubt, beim dritten Wurf Würfel, die man in seinem ersten Wurf gesichert hat, neu zu werfen.

Beim Würfeln stellen die „gekreuzten Säbel“ (s.u.) noch keine Besonderheit dar, d.h. sie dürfen sowohl neu gewürfelt als auch bewusst gesichert werden!

Spätestens nach seinem dritten Wurf wertet der Spieler die 5 Würfel aus. Dann folgt der nächste Spieler und würfelt bis zu dreimal usw.

Würfel auswerten

Nachdem ein Spieler das Würfeln beendet hat, wertet er die ausliegenden 5 Würfel aus. Dabei darf er sich grundsätzlich immer nur für *eines* der fünf Symbole      entscheiden. *Zusätzlich* muss er danach immer auch alle „gekreuzten Säbel“  auswerten, die er gewürfelt hat (*mehr Details hierzu unter „Die Piraten“*).

Bevor ein Spieler seinen Wurf auswertet, darf er noch *einen oder mehrere* beliebige nicht passende Würfel auf das Symbol drehen, für das er sich entschieden hat. Dies kostet ihn für *jeden* gedrehten Würfel zwei Münzen, die er in seiner „Bank“ durchstreicht.

Achtung: Die Säbel sind beim Drehen absolut tabu, d.h. es darf *kein* Würfel von diesem Symbol weg oder auf es hin gedreht werden!

Beispiel: Anke hat nach dreimal würfeln folgende Würfel ausliegen:

Sie entscheidet sich für die zwei Warenkisten und könnte nun auch noch die Mauer und/oder den Kopf für je 2 Münzen auf eine Warenkiste drehen.

Den Würfel mit den Säbeln darf sie nicht drehen!

Nachdem sie ihre Warenkisten eingezeichnet hat, muss sie für den Säbel-Würfel noch ein Kästchen auf dem Spieltableau durchstreichen (s.u.).



Was sonst noch zu beachten ist

- Ein Spieler muss nie alle passenden Würfel nutzen, die er gewürfelt hat, er kann also z.B. nur 2 von 4 Köpfen nutzen, weil er gerade lieber einen Soldaten als einen Gaukler einzeichnen möchte (s.u.).

Ausnahme: Die Säbel-Würfel müssen *immer alle* genutzt werden.

SPIELVERLAUF

Wer an der Reihe ist, würfelt bis zu dreimal

Nach spätestens drei Würfeln werden die Würfel ausgewertet

Auswertung:
Immer nur *ein* Symbol nutzen
(und zusätzlich alle Säbel-Würfel)

Für je 2 Münzen dürfen Würfel gedreht werden



Man muss nicht alle passenden Symbole nutzen
(Ausnahme: Säbel)

- Ein Spieler darf das Symbol, das er ausgewählt hat, *nie* auf mehrere Aktionen aufteilen. *Hat ein Spieler beispielsweise 3 Kreuze gewürfelt, darf er damit eine 1er- oder eine 2er- oder eine 3er-Kirche bauen, er darf aber keine 1er- und 2er-Kirche bauen! Ähnliches gilt auch bei den Köpfen: vier Köpfe ergeben z.B. nie einen Tagelöhner und einen Baumeister, sondern entweder einen Tagelöhner oder einen Baumeister.*
- Alles, was eingezeichnet wird, wird *immer* in ein *freies* Feld gezeichnet. Ist ein Feld einmal belegt, kann es nicht mehr anderweitig verwendet werden.
- Auf den 20 dunklen Außenfeldern darf *alles* eingezeichnet werden, auf den 25 hellen Innenfeldern alles *außer Mauern*.
Sobald etwas anderes als eine Mauer auf einem Außenfeld eingezeichnet wird, ist damit der Mauerabschnitt zwischen den beiden Ecktürmen unwiederbringlich sowohl für den entsprechenden Bonus (s.u.) als auch für die Verteidigungsstärke von 2 (s.u.) „zerstört“, auch dann, wenn in alle restlichen Felder Mauern eingezeichnet wurden.

Symbole dürfen nicht auf mehrere Aktionen aufgeteilt werden

Immer nur in freie Felder einzeichnen

Auf den dunklen Außenfeldern darf *alles* eingezeichnet werden, auf den hellen Innenfeldern alles *außer Mauern*

Die einzelnen Aktionen/Würfelsymbole



Baumstamm (braun):

Entscheidet sich ein Spieler hierfür, darf er für jeden entsprechenden Würfel einen Baumstamm (s. Abb.) in sein *Holzlager* unten links auf seinem Plan einzeichnen. Dies kostet pro *Lieferung* (also *nicht* pro Stamm!) genau 2 Münzen, gleichgültig, wie viele Baumstämme eingezeichnet werden.

Die Baumstämme werden benötigt, um mittels der „Baumeister“ Häuser für Siegpunkte zu errichten (s.u.).



Die Aktionen/Symbole

Baumstämme (braun) in Holzlager einzeichnen (kostet 2 Münzen pro Lieferung)



Warenkiste (orange):

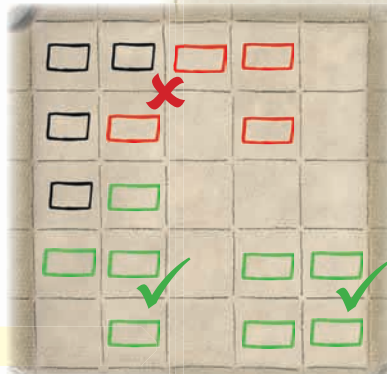
Entscheidet sich ein Spieler hierfür, darf er für jeden entsprechenden Würfel eine Warenkiste (s. Abb.) in seiner Stadt einzeichnen. *Alle* Kisten eines Wurfes müssen dabei in beliebiger Form in *waagrecht und/oder senkrecht* zueinander *benachbarten* Feldern eingezeichnet werden (*diagonal genügt also nicht!*).

Sie müssen aber nicht zu bereits vorhandenen Kisten benachbart sein, dürfen es aber jederzeit.

Die Warenkisten werden benötigt, um mittels der „Händler“ Geld einzunehmen (s.u.).



Warenkisten (orange) immer als einander benachbarte Gruppe einzeichnen



Beispiel: Stefan hat vier Würfel mit Kisten geworfen.



Mauer (grau):

Entscheidet sich ein Spieler hierfür, darf er für jeden entsprechenden Würfel ein Mauerteil (s. Abb.) auf einem beliebigen freien Außenfeld einzeichnen. Die Mauerteile eines Wurfes dürfen dabei zueinander oder zu bereits vorhandenen Mauern benachbart sein, müssen es aber nicht.



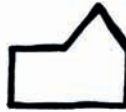
Sobald ein Spieler eine *ununterbrochene* Mauer auf den fünf Außenfeldern zwischen zwei Ecktürmen fertiggestellt hat, erhält er *sofort* den dem Pfeil im Eckturm entsprechenden Bonus: Er zeichnet also entweder 2 Münzen in seine Bank, 3 Siegpunkte auf seine Siegpunkteleiste oder *eine* 1-3er-Person seiner Wahl in ein freies Feld ein. Entscheidet er sich für die Person, verfährt er genau so, als ob er einen Wurf mit *maximal* 3 Köpfen auswerten würde (s.u.). Das heißt, er darf hierdurch keinen Gaukler oder Adligen einzeichnen, aber jede andere Person mit all ihren Auswirkungen (wie z.B. Geld einnehmen per Händler oder Häuser bauen per Baumeister).

Neben diesem Bonus bringt zudem jede *ununterbrochene* Mauer zwischen zwei Ecktürmen eine Zunahme der Verteidigungsstärke um 2 (mehr dazu unter „Die Piraten“).



Kreuz (lila):

Entscheidet sich ein Spieler hierfür, darf er *eine* Kirche (s. Abb.) in *ein* beliebiges freies Feld seines Spielplans einzeichnen.



In diese Kirche schreibt er dann die Anzahl der dafür verwendeten Kreuz-Würfel, also entweder 1, 2, 3, 4 oder 5. (Zur Erinnerung: Es darf eine kleinere Zahl eingetragen werden als gewürfelt wurde!)

Je größer eine Kirche ist, desto mehr Siegpunkte bringt sie *am Spielende* ein. Dazu muss sie aber Bestandteil einer lückenlosen *numerisch aufsteigenden* „Serie“ sein, immer beginnend mit einer 1er-Kirche, dann einer 2er-Kirche usw. Eine 5er-Kirche bringt einem Spieler am Spielende also nur dann 7 Siegpunkte ein (von 13 auf 20), wenn in seiner Stadt auch eine 4er-, eine 3er-, eine 2er- und eine 1er-Kirche eingezeichnet sind. Diese Kirchen können sich an *beliebiger* Stelle in der Stadt befinden; sie müssen *nicht* benachbart sein, um zu punkten.

Zur Verdeutlichung: Für den Bau von Kirchen werden nur die Kreuze benötigt – und nicht etwa noch ein Baumeister und/oder Baumstämme.

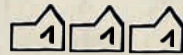
Beispiel: Michaela besitzt am Spielende (auf beliebigen Feldern in ihrer Stadt) folgende Kirchen: drei 1er-, zwei 2er-, eine 3er-, eine 4er- und zwei 5er-Kirchen. Am Spielende erhält sie dafür 25 Siegpunkte: 20 SP für eine komplette 1-5er-Serie plus 4 SP für die 1-2er-Serie plus 1 SP für dritte 1er-Kirche. Die zweite 5er-Kirche bringt nichts ein, weil sowohl eine zweite 3er- als auch zweite 4er-Kirche fehlt.

Mauern (grau) auf beliebigen Außenfeldern einzeichnen

Eine *ununterbrochene* Mauer zwischen zwei Ecktürmen bringt entsprechenden Bonus sowie einen Verteidigungswert von 2

Kreuze (lila) erlauben den Bau von Kirchen

Durchgängig aufsteigende „Serien“ ergeben am Spielende bis zu 20 SP



20SP 4SP 1SP



Kopf (grün):

Entscheidet sich ein Spieler hierfür, darf er entsprechend der Anzahl der gewürfelten grünen Köpfe eine Person in seine Stadt einzeichnen (in Form eines Kreises mit entsprechendem Anfangsbuchstaben).



Bei einem grünen Kopf darf ein Spieler einen „Tagelöhner“ einzeichnen. Dies bringt ihm sofort und einmalig 1 Siegpunkt ein.



Bei zwei grünen Köpfen darf ein Spieler *entweder* einen „Soldaten“ *oder* einen „Priester“ einzeichnen.



Jeder Soldat erhöht bei jedem Piratenangriff (s.u.) die Verteidigungsstärke dieses Spielers um 1.

Jeder Priester bringt sofort und einmalig 1 Siegpunkt für jede Kirche, die zu diesem Zeitpunkt *benachbart* (auch diagonal!) zu ihm eingezeichnet ist. Umgekehrt gilt dies nicht, d.h. werden später Kirchen neben einem Priester eingezeichnet, erhält dieser Priester dafür keine Siegpunkte mehr.



Bei drei grünen Köpfen darf ein Spieler *entweder* einen „Baumeister“ *oder* einen „Händler“ einzeichnen.



Wer einen Baumeister einzeichnet, darf sofort *bis zu drei* seiner im Holzlager liegenden noch nicht durchgestrichenen Baumstämme zu Häusern (s. Abb.) verbauen. Dazu streicht er einen bis drei Stämme in seinem Holzlager durch und zeichnet anschließend entsprechend viele Häuser in seiner Stadt ein. Dabei müssen alle Häuser eines Wurfes *waagrecht und/oder senkrecht* zueinander benachbart eingezeichnet werden (*vergleichbar mit den Warenkisten*) und mindestens eines dieser Häuser muss beliebig an den gerade eingezeichneten Baumeister angrenzen (hier ist auch diagonal möglich!). Die neuen Häuser dürfen in Verbindung zu bereits früher eingezeichneten Häusern bzw. Baumeistern stehen, müssen es aber nicht.



Anschließend markiert der Spieler die Siegpunkte für die eingezeichneten Häuser (3, 6 oder 9) auf seiner Siegpunkteleiste.

Beispiel: Steffen hat 4 Köpfe gewürfelt, möchte aber bauen, weswegen er auf einen der Köpfe verzichtet. Dann streicht er seine letzten zwei Baumstämme im Holzlager durch und zeichnet für den Baumeister einen Kreis mit B sowie (hier diagonal angrenzend) zwei (senkrecht benachbarte) Häuser ein. Anschließend markiert er die dadurch gewonnenen 6 Siegpunkte auf seiner Siegpunkteleiste.



Köpfe (grün) erlauben das Einzeichnen von *einer* Person

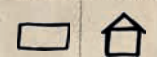
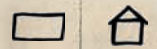
1 grüner Kopf
Tagelöhner: 1 SP

2 grüne Köpfe
entweder
Soldat: Verteidigung + 1

oder
Priester: 1 SP pro benachbarter Kirche

3 grüne Köpfe
entweder
Baumeister: 1-3 Häuser bauen für 3, 6 oder 9 SP
(1-3 Baumstämme durchstreichen)

Zur Verdeutlichung:
Die Benutzung der Baumstämme kostet (im Gegensatz zur Lieferung) kein Geld!



Wer einen Händler einzeichnet, sollte dies möglichst in ein Feld neben vielen Warenkisten tun, da der Händler für jede zu ihm benachbarte Kiste (auch diagonal!) eine Münze einbringt (entsprechend in die Bank einzeichnen).

Hinweise: Benutzte Kisten werden durch einen Händler nicht „entwertet“, d.h. ein weiterer Händler in ihrer Nachbarschaft bringt für sie wieder Geld ein. Wird aber später eine Warenkiste neben einem Händler eingezeichnet, bringt sie für diesen Händler kein Geld mehr ein!

oder
Händler: 1 Münze pro benachbarter Kiste

Beispiel: Anke zeichnet einen Händler ein. Dafür erhält sie 7 Münzen, die sie in ihre Bank einzeichnet. Würde sie später einen weiteren Händler (an der in der Abb. angedeuteten Stelle) einzeichnen, würde ihr das weitere 4 Münzen einbringen.



Bei vier grünen Köpfen darf ein Spieler einen „Gaukler“ einzeichnen. Jeder Gaukler bringt sofort und einmalig



2 Siegpunkte für jede Personenart (inkl. anderer Gaukler) ein, die zu diesem Zeitpunkt *benachbart* zu ihm eingezeichnet ist (auch diagonal!).

Wird später eine weitere Person neben einem Gaukler eingezeichnet, bringt sie für diesen Gaukler keine Siegpunkte mehr ein!

Beispiel: Stefan zeichnet einen Gaukler ein. Dies bringt ihm 6 Siegpunkte ein (der zweite Baumeister nützt nichts). Würde er später einen weiteren Gaukler (an der in der Abb. angedeuteten Stelle) einzeichnen, würden auch dieser 6 Siegpunkte einbringen.



Bei fünf grünen Köpfen darf ein Spieler einen „Adligen“ einzeichnen. Dies bringt ihm sofort und einmalig 7 Siegpunkte ein.



4 grüne Köpfe
Gaukler: 2 SP pro benachbarter Personenart

5 grüne Köpfe
Adliger: 7 SP



Die Piraten

Das Würfelsymbol „gekreuzte Säbel“ stellt etwas Besonderes dar. Liegen bei der Auswertung eines Wurfes ein oder mehrere dieser Säbel-Würfel aus, *musst* der Spieler sie *zusätzlich* zu dem gerade von ihm genutzten Symbol auswerten, indem er für jeden Säbel-Würfel auf dem Spieltableau in der Tischmitte eines der dafür vorgesehenen Kästchen durchstreicht. Dabei werden die Kästchen Reihe für Reihe, immer von links nach rechts, durchgestrichen. Immer, wenn das letzte Kästchen einer Reihe (Spieleranzahl beachten!) durchgestrichen wird, *bei 3 Spielern beispielsweise nach 6 Kästchen*, erfolgt ein Piratenangriff, wogegen sich nun *jeder* Spieler verteidigen muss, also nicht nur der Spieler, der den Angriff ausgelöst hat.

Pro Säbel-Würfel ein Kästchen durchstreichen

Volle Reihen: Die Piraten greifen – mit zunehmender Stärke – an

Der erste Piratenangriff (Reihe 1) erfolgt mit einer Stärke von 1, der zweite (Reihe 2) schon mit einer Stärke von 3, der dritte (Reihe 3) mit einer Stärke von 6 usw., bis hin zum letzten Angriff mit einer Stärke von 12.

Bei einem Angriff rechnet jeder Spieler die Verteidigungsstärke seiner Soldaten (je 1) und ununterbrochenen Mauern (je 2) zusammen. Ist sein Verteidigungswert nicht mindestens so hoch wie die Stärke der Piraten, muss er eine Kanone auf seiner Stadtmauer durchstreichen. Jede durchgestrichene Kanone bringt dem Spieler am Spielende 5 Minuspunkte ein.

Liegt bei einem Piratenangriff die eigene Stärke unter der der Piraten, muss eine Kanone durchgestrichen werden (= -5 SP)

Hinweise: Bei weniger als 5 Spielern werden zu Spielbeginn die entspr. Spalten des Spieltableaus durchgestrichen, sie werden also *nicht* verwendet (s. Abb.; hier für 4 Spieler). Es müssen stets alle Säbel-Würfel eines Wurfes markiert, also eventuell auch bereits Kästchen der nächsten Reihe durchgestrichen werden. Nach dem sechsten Piratenangriff (Stärke 12) werden alle weiteren Säbel-Würfel ignoriert. Beim Drehen sind sie aber weiterhin tabu! Ein Spieler darf immer zuerst seinen normalen Zug ausführen, bevor er Kästchen für gewürfelte Säbel durchstreicht (und damit evtl. einen Angriff auslöst).

Spieleranzahl →	2	3	4	5
Stärke 1	XXXXX	XX	XX	
Stärke 3	XXXXX	X		
Stärke 6				
Stärke 8				
Stärke 10				
Stärke 12				

Beispiel: Nachdem Michaela den Kopf-Würfel auf „Mauer“ gedreht, dementsprechend 2 Münzen durchgestrichen und zwei weitere Mauerteile eingezeichnet hat, streicht sie die nächsten drei Kästchen auf dem Spieltableau durch. Hierdurch wird ein Piratenangriff mit der Stärke 6 ausgelöst. Jeder der vier teilnehmenden Spieler, dessen Verteidigungsstärke nun 0 bis 5 beträgt, muss eine seiner Kanonen durchstreichen.



Spielertanzahl →	2	3	4	5
Stärke 1	XXX	XX	XX	
Stärke 3	XXX	XX	XX	
Stärke 6	XXX	XX	XX	
Stärke 8	XX			
Stärke 10				
Stärke 12				

SPIELENDE

Zeichnet ein Spieler in das *letzte* freie Feld seiner Stadt etwas ein, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, so dass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Anschließend endet das Spiel.

Nun markiert jeder noch seine restlichen Plus- und Minuspunkte auf seiner Siegpunkteleiste:

- jeder, der seine 45 Felder gefüllt hat, erhält 5 SP;
- pro 2 Münzen, die ein Spieler noch übrig hat, erhält er 1 SP;
- pro Baumstamm, den ein Spieler noch übrig hat, erhält er 1 SP;
- pro lückenloser „Kirchen-Serie“ erhält er die entspr. SP (1-20);
- pro eigener durchgestrichener Kanone zieht er sich 5 SP ab.

Wer schließlich die meisten Siegpunkte hat, ist Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der noch mehr freie Felder in seiner Stadt hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Die Autoren und der Verlag bedanken sich bei den zahlreichen Testspielern für ihre tatkräftige Mithilfe, insbesondere bei Ines Glöckner, Michaela und Stefan Hein, Conny Hönicke, Frauke Kübner, Anke und Steffen Müller, Michaela und Jochen Schellenberger, Kai Stübgen sowie den Gruppen aus Bad Aibling, Bernau, Gengenbach, Grassau, Reutte und Siegsdorf.

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

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau
Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2011 Inka & Markus Brand
 © 2012 Ravensburger Spieleverlag

SPIELENDE

Spielen, sobald jemand seine Stadt voll hat

Weitere Siegpunkte ermitteln:

voll	5	Kirchen ?
2:1 ?		1 = 1
1:1 ?		2 = 4
pro X .5		3 = 8
		4 = 13
		5 = 20

Der Spieler mit den meisten Punkten ist Gewinner



230554