

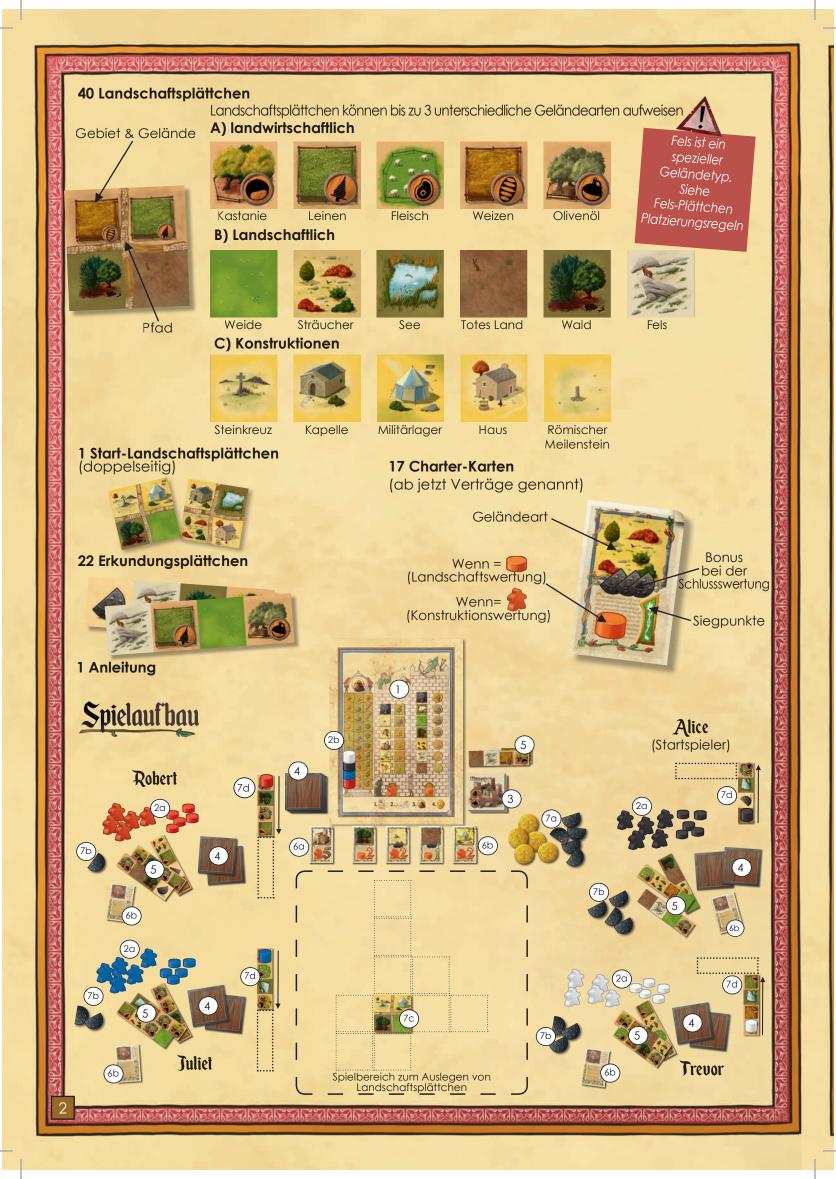
Leoneser und Kastilier, Almohaden und ein unendlicher und düsterer Ozean, gefüllt mit dem Geheul gefährlicher Kreaturen, denen sich niemand stellen würde. Wir haben jedem Feind in hart umkämpften Schlachten standgehalten: Auch in Überzahl sind wir mit wenigen Waffen niemals vor dem Feind gefallen.

Ein Monat ist vergangen, seit unser König den Befehl erteilt hat, die Grenzen zu verstärken. Er beauftragte die einflussreichsten Adligen und Ritter des Königreichs mit der Errichtung von Dörfern, dem Wiederaufbau von Burgen, der Bewirtschaftung von Feldern und dem Handel in den entlegensten und gefährlichsten Gegenden.

Der Tag ist gekommen. Mit drei ehrenwerten Waffenbrüdern schworen wir Treue und gingen. Führten eine Karawane von Männern und Frauen mit Lebensmitteln und Werkzeugen. Es wird eine sechstägige Reise nach Penamacor, Sabugal, Sortelha, Monsanto, Penha Garcia und Idanha sein. Wir werden vorsichtig, klug und geschickt sein, wenn es darum geht, diese edle Mission zu erfüllen.

Unser Name wird in die Geschichte eingehen, damit eines Tages alle Portugiesen stolz auf uns sind!





- 1. Legt den Spielplan mit der gewünschten Spielseite nach oben.
- 2a. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich davon 5 Arbeiter, 5 Scheiben und 2 Zylinder.

- 2b. Jeder Spieler legt 1 Zylinder auf das erste Feld der Religionsleiste.
- **3.** Mischt die 6 Burgplättchen und bildet einen Stapel (neben dem Spielplan). Es bleibt immer nur das oberste Plättchen sichtbar.
- **4.** Benutzt 10 Landschaftsplättchen pro Spieler und mischt diese. Jeder Spieler erhält 2 Landschaftsplättchen. Die übrigen Plättchen werden verdeckt neben den Spielplan gelegt und bilden den Nachziehstapel.
- **5.** Mischt die 22 Erkundungsplättchen. Jeder Spieler bekommt 4 davon. Nehmt weitere 6 Plättchen, um einen Stapel neben dem Spielplan zu bilden. Legt die übrigen Plättchen zurück in die Schachtel.
- 6a. Legt die Vertragskarte Burg offen neben den Spielplan.
- **6b.** Mischt die 16 verbleibenden Verträge. Jeder Spieler erhält 2, wählt einen von ihnen (geheim halten) und legt den anderen (offen) neben die Burg-Vertragskarte.
- **7a.** Legt die Goldmünzen und halben Münzen neben den Spielplan.
- **7b.** Bestimmt einen Startspieler. Er erhält halbe Münzen entsprechend der Spieleranzahl. Der folgende Spieler im Uhrzeigersinn erhält eine "halbe Münze" weniger und so weiter.
- **7c.** Der Startspieler legt das Start-Landschaftsplättchen mit der von ihm gewählten Seite in die Tischmitte.
- **7d.** Jeder Spieler wählt aus den 4 erhaltenen Erkundungsplättchen (siehe Nummer 5 oben) ein Start-Erkundungsplättchen und legt 1 Zylinder auf das Gelände ganz links.

Familienversion

- 2a. Die Spieler bekommen einen Arbeiter und eine Scheibe weniger.
- 6a. Verträge werden nicht genutzt.
- **7b.** Alle Spieler erhalten eine Goldmünze und keine halben Münzen.
- **7d.** Die Spieler legen sofort ihre vollständige Erkundungsleiste fest (dreht sie auf die Seiten mit mehr landwirtschaftlichem Gelände).

Vorgeschlagener Aufbau



4. Verwendet 8, 10 oder 12 Landschaftsplättchen pro Spieler, nachdem ihr einige der unten angegebenen Geländeplättchen aus dem Spiel genommen habt.

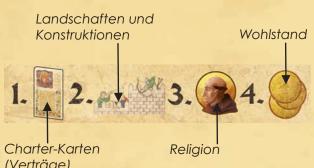
Spieler	Anzahl zu entfernender Plättchen *	Plättchen pro Spieler
4	0	8
3	5	10
2	10	12

entfernt keine Plättchen mit Steinkreuzen oder Kapellen

Zieldes Spiels

In 6 Castles bist du ein Adliger, der dem König von Portugal bei der Verteidigung und der Bevölkerung des Königreichs hilft. Du besetzt neue Gebiete und kultivierst sie, um reicher zu werden. Mit dem Gewinn aus dem Verkauf unterstützt du König und Klerus, um sozial aufzusteigen.

Um das Spiel zu gewinnen, solltest du mehr Charter-Karten Siegpunkte erhalten als deine Gegner. Es gibt 4 (Verträge) verschiedene Arten, Punkte zu erzielen.



Spielzug

Das Spiel verläuft über 10 Runden. Beginnend beim Startspieler führen die Spieler in jeder Runde ihre Aktionen in der folgenden Reihenfolge aus:

Erstens: Lege ein Landschaftsplättchen in den Spielbereich.

Zweitens: Führe Scheibenaktionen (A) oder Arbeiteraktionen (B) durch.

Drittens: Ziehe ein Landschaftsplättchen vom Nachziehstapel.





Aktionen im Spiel

Erstens: Lege ein Landschaftsplättchen (von deiner Hand) in den Spielbereich (verpflichtend).

Das Landschaftsplättchen muss so platziert werden, dass es einen vorhandenen Pfad erweitert, indem sein Pfad mit einem oder mehreren benachbarten Plättchen verbunden wird.

Der Spieler darf dieses Plättchen drehen, nicht aber bereits platzierte. Sobald das Plättchen dem Spielbereich hinzugefügt wurde, entstehen neue Hügel (Gebiete, die von Pfaden und eventuell vom Plättchenrand umgeben sind).

Beispiel 1

Alice platziert ihr Plättchen 1 und erschafft damit 4 neue Hügel im Spielbereich.



Ausnahme: Landschaftsplättchen mit Felsen

Wenn möglich, muss ein Feld mit einem Felsen so platziert werden, dass sich der Felsen neben einem Felsen befindet, der bereits ausliegt. Eine neue Burg wird errichtet, wenn ein Hügel mit einem oder mehreren Felsen geschlossen ist (Ausnahme siehe Beispiel 2).

Beispiel 2

Trevor platziert Plättchen
1. Da dies Hügel B
abschließt, wird die Burg
Penha Garcia errichtet.
Obwohl Hügel A
geschlossen ist, wird
keine Burg errichtet, da
alle Burgen mindestens
2 Gebiete auseinander
liegen müssen.



- Es ist möglich, dass nicht alle Burgen im Laufe eines Spiels errichtet werden.
- Bestehende Arbeiter auf einem Hügel, auf dem eine Burg errichtet wird, werden auf das Burgplättchen gestellt.

Ein Spieler, der dem Spielbereich Fels-Plättchen hinzufügt, erhält einen sofortigen Bonus.



Erhalte eine halbe Münze



Bewege den Zylinder auf deiner Erkundungsleiste 1 Feld vor



Bewege dich auf der Religionsleiste 1 Feld vor





Erhalte ein neues Erkundungsplättchen

Zweitens: Führe Scheibenaktionen (A) oder Arbeiteraktionen (B) aus. Der Spieler führt eine Aktion in der unten angegebenen Reihenfolge aus, entweder Scheibenaktionen (A) oder Arbeiteraktionen (B).

Familienversion:
Die Spieler
können die
Aktionen A2.2
und B2.2 nicht
ausführen.



A.2) Markiere Gebiete auf der Erkundungsleiste;

A.2.1) Verkaufe Güter an die Burg;

A.2.2) Werte Landschaften.

B) (Alle Aktionen sind optional).

B.2) Bewege Arbeiter im Spielbereich;B.2.1) Bewege dich auf der Religionsleiste vor;

B.2.2) Werte Konstruktionen.

A.2) Markiere Gebiete auf der Erkundungsleiste

Der Spieler markiert ein oder mehrere Geländearten eines Hügels am zuletzt gelegten Plättchen, indem er den Zylinder (von Feld zu Feld) bewegt oder Scheiben auf die Erkundungsleiste legt.

- Der Zylinder darf nur auf das nächste Feld bewegt werden, wenn sich das abgebildete Gelände auf dem vom Spieler ausgewählten Hügel befindet.
- Nur das Gelände hinter und unter dem Zylinder oder unter einer Scheibe gehört dem Spieler.
- Die Spieler platzieren ihre Erkundungsplättchen so, dass sie eine durchgehende Linie bilden. Es ist möglich, ein neues Plättchen rechts vom letzten hinzuzufügen. Es ist auch möglich, ein Plättchen in der vorhandenen Linie zu ersetzen, vorausgesetzt, der Zylinder befindet sich ganz links auf dem Plättchen. Wenn du in diesem Fall ein Plättchen mit einer Scheibe austauscht, lege die Scheibe wieder in den Vorrat.
- Immer wenn der Zylinder eine Scheibe auf der Erkundungsleiste einholt, wird diese zurück in den Vorrat des Spielers gelegt.
- Wenn eine halbe Münze auf dem nächsten Feld nach dem Zylinder abgebildet ist, kann der Spieler diese Kosten jederzeit bezahlen, um den Zylinder darauf zu bewegen.

Beispiel 3

Juliet legt Kärtchen 1 und bildet 4 neue Hügel. Sie wählt Hügel 4 als Gebiet aus und bewegt dann den Zylinder vorwärts (zwei Felder), um die Weide (a) und das tote Land (b) zu markieren. Da sie auch die Geländeart (c) Kastanie markieren möchte, legt sie eine Scheibe aus ihrem Vorrat darauf.



A.2.1) Verkaufe Güter an die Burg

Der Spieler verkauft (an eine Burg) die Güter, die auf seiner Erkundungsleiste angebaut wurden. Der Gewinn jedes Verkaufs ergibt sich aus der Multiplikation der Anzahl der Güter in seinem Besitz mal der Anzahl der Häuser, Kapellen und Militärlager im ersten Geländering um die Burg +1 (für das Burgplättchen).

Beispiel 4

Juliet hat 3 Kastanien und es sind 4 Gebäude um die Burg, was 12 halbe Münzen einbringt. Sie bedeckt den Kastanienmarkt der Burg mit einer Scheibe, die nicht mehr verwendet werden darf.



4 Gebäude (3 Häuser + 1 Militärlager)

Die zum Besetzen des Marktes verwendete Scheibe stammt entweder aus dem Spielervorrat oder von der Erkundungsleiste (verpflichtend, wenn sie über dem verkauften Gut platziert wurde).

5 halbe Münzen 1 Goldmünze







A.2.2) Werte Landschaften

3 Kastanien

Ein Spieler kann eine Scheibe verwenden, um eine Landschaft auf der Landschaft-Wertungsleiste zu besetzen, wenn die Anzahl dieser Geländeart auf seiner Erkundungsleiste gleich oder größer als die entsprechende Siegpunktzahl ist.

Beispiel 5

Robert besetzt die Seelandschaft (3 Siegpunkte), da sich auf seiner Erkundungsleiste 3 solcher Landschaften befinden. Die Scheibe darf nicht mehr verwendet werden.



Landschaft-Wertungsleiste erhalten (für einen beliebigen Landschaftstyp). Alle anderen Landschaften sind gesperrt, sobald dort eine Scheibe

B.2) Bewege Arbeiter im Spielbereich

platziert wurde.

Der Spieler darf auf das von ihr gelegte Plättchen einen Arbeiter aus seinem Vorrat stellen. Die Bewegungsreichweite entspricht der Gesamtzahl seiner Arbeiter im Spielbereich. Die Bewegung kann beliebig auf einen oder mehrere Arbeiter verteilt werden (einschließlich des neuen Arbeiters). Jede Bewegung ist von einer Kreuzung zur nächsten auf einem benachbarten Plättchen.

Sobald eine Arbeiterbewegung endet, wird der Arbeiter auf einen Hügel seiner Wahl an der aktuellen Kreuzung gelegt. Befinden sich Arbeiter von anderen Spielern auf diesem Hügel, zahlt der Spieler jedem dieser Spieler eine Goldmünze.



Die Spieler dürfen die Aktion B.2 auch ausführen, wenn sie keinen neuen Arbeiter in den Spielbereich stellen.

Beispiel 6

Alice spielt Plättchen 1 und stellt Arbeiter 2 darauf. Sie kann jetzt bis zu 2 Bewegungen ausführen und wählt, Arbeiter 1 und 2 um jeweils ein Plättchen zu bewegen.



B.2.1) Bewege dich auf der Religionsleiste vor

Der Spieler bewegt sich auf der Religionsleiste so viele Felder vor, wie die Gesamtzahl der Kapellen und Steinkreuze in den mit seinen Arbeiter besetzten Hügeln.

Beispiel 7

Bei Beendigung der Bewegung (in Beispiel 6) rückt Alice 3 Felder vor: Auf dem Hügel von Arbeiter 2 befinden sich 2 Steinkreuze und auf dem Hügel von Arbeiter 1 eine Kapelle.

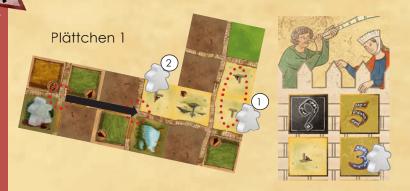
B.2.2) Werte Konstruktionen

Ein Spieler kann einen Arbeiter benutzen, um eine Konstruktion zu besetzen, wenn die Anzahl dieses Geländes in den mit seinen Arbeitern besetzten Hügeln größer oder gleich der entsprechenden Anzahl von Siegpunkten ist.

Beispiel 8

Trevor legt Plättchen 1 und fügt Arbeiter 2 hinzu. Er darf 2 Bewegungen ausführen, macht aber nur eine, mit der er Arbeiter 2 bewegt. Jetzt besetzt er römische Meilensteine (3 Siegpunkte), weil er Arbeiter in Hügeln mit einer solchen Konstruktion hat (Arbeiter 2 = 1 römischer Meilenstein; Arbeiter 1 = 2 römische Meilensteine). Der auf der Punkteleiste platzierte Arbeiter darf nicht mehr verwendet werden.

- Der Arbeiter, der zum Besetzen einer Konstruktion verwendet wurde, kann aus dem Spielervorrat oder aus dem Gebiet (und sogar von einer Burg) stammen.
- Alle Spieler können die 5 Siegpunkte für das oberste Feld erhalten (für eine beliebige Konstruktion). Alle anderen Konstruktionen sind gesperrt, sobald ein Arbeiter das Feld besetzt.



Drittens: Ziehe ein Landschaftsplättchen vom Nachziehstapel.

Der Spieler zieht ein neues Plättchen vom Nachziehstapel. Diese Aktion findet in den letzten beiden Runden des Spiels nicht statt.

Spielende

Das Spiel endet, nachdem der Spieler rechts vom Startspieler sein letztes Landschaftsplättchen in den Spielbereich gelegt und seine Aktionen ausgeführt hat. Dann addieren die Spieler ihre Punkte in der folgenden Reihenfolge.



Charter-Karten (Verträge)

Die Spieler decken ihre Verträge auf und platzieren sie neben den bereits von Anfang an sichtbaren. Jeder Vertrag und die entsprechenden Siegpunkte werden an den Spieler vergeben, der die Mehrheit hat:

- Verträge mit Scheiben (die meisten landwirtschaftlichen oder landschaftlichen Gebiete des abgebildeten Typs auf der Erkundungsleiste hinter und unter dem Zylinder und unter Scheiben.
- Verträge mit Arbeitern (die meisten Konstruktionen des abgebildeten Typs auf von seinen Arbeitern besetzten Hügeln);
- Vertrag mit einer Burg (Mehrheit der Scheiben und Arbeiter auf Burgplättchen).

Im Falle eines Gleichstands wird der Vertrag nicht vergeben.

Einige Verträge gewähren auch einen Bonus (halbe Münzen oder 1 Schritt auf der Religionsleiste).



Landschaften und Konstruktionen

Die Spieler addieren die Landschafts- (Scheiben) und Konstruktions- (Arbeiter) Punkte auf den Leisten.



Religion

Die Spieler addieren die Punkte unter dem Zylinder auf dieser Leiste.



Wohlstand

Die Spieler zählen ihre Goldmünzen (5 Halbmünzen = 1 Goldmünze = 1 Siegpunkt).

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner. Bei einem Gleichstand gewinnt unter ihnen der Spieler mit mehr übrigen halben Münzen. Bleibt das Unentschieden bestehen, teilen sich die Spieler den Sieg!

Historische Informationen

Portugal wurde im 12. Jahrhundert unabhängig vom Königreich Léon und Kastilien. Der erste König von Portugal, D. Afonso Henriques, konnte die Unabhängigkeit trotz knapper Soldaten und Ressourcen aufrechterhalten. In einem ständigen Kampf gegen seinen Cousin Alfons VII. von Léon und Kastilien und gegen die Almohaden, die bis dahin über einen großen Teil der iberischen Halbinsel herrschten, behielt er die Oberhand.

Die Könige, die seine Nachfolge antraten, gewährten Urkunden (Charter), errichteten Dörfer und bauten Burgen, um nahe der Grenze Verteidigungslinien zu errichten. Dieses Spiel wurde von einer dieser Verteidigungslinien und dessen 6 Grenzburgen in den Gemeinden Idanha-a-Nova, Penamacor und Sabugal inspiriert. Alle diese Gebiete zeugen mehr oder weniger bescheiden von einer Vergangenheit von außerordentlicher Bedeutung, in der die Unabhängigkeit Portugals jahrhundertelang verteidigt wurde.

Man könnte viele Geschichten schreiben, aber teilen wir nur die Merkwürdigste: die «mealhas» (halbe Münzen). Zu Beginn der Nation war die portugiesische Währung in ein Metall geprägt, das so schwach war, dass es mit den Händen zerbrochen werden konnte. Aus diesem Grund waren zerbrochene Münzen von geringerem Wert, aber nützlich, um Wechselgeld zu geben. So ist «mealhas» entstanden und auch einige weitere Wortverwandte: «amealhan» (retten), «mealheiro» (Sparschwein) ...

Besucht die historischen Dörfer Portugals!



SONDERANGEBOT Penăfiel Castle (Zarza la Mayor)

Spanische Burg die als Grenzposten genutzt wurde.



Unser Dank geht an Hans im Glück für die Nutzung des Carcassonne-Meeples.

Übersetzung: Malte Frieg



Produziert und veröffentlicht von PYTHAGORAS®

Bei Fragen zu den Regeln oder rund um PYTHAGORAS schreibt uns einfach eine E-Mail an: info@pythagoras.pt