



ARRIALA

Canal de Garonne

Ein Spiel von Florian Fay,
mit Illustrationen von Paul Filippi

SPIELREGEL

Für 2 bis 4 Spieler
Ab 8 Jahren

Gegen Ende des 17. Jahrhunderts schlägt Pierre-Paul Riquet, der Intendant der Armeen und genialer Ingenieur, dem französischen König Ludwig XIV. ein geradezu unvorstellbares Projekt vor: Er will einen Kanal bauen, der das Mittelmeer mit dem Atlantik verbindet. Das nötige Wasser soll aus der Montagne Noire, dem „Schwarzen Gebirge“ des französischen Zentralmassivs kommen. So beginnt der Bau des Kanals der zwei Meere.

1680 verstirbt er und lässt sein Werk unvollendet. Erst viel später, im 19. Jahrhundert, wird der Kanal fertig gestellt, insbesondere der Garonne-Seitenkanal, der heute als „Canal de Garonne“ oder Garonne-Kanal bekannt ist.

Nehmen Sie am abenteuerlichen Bau dieses Jahrhundertwerkes teil. Erleben Sie in diesem Spiel die Fertigstellung des Kanalabschnitts zwischen Grisolles und Valence d'Agen im Herzen des Departements Tarn-et-Garonne, im Südwesten von Frankreich.

Jeder Spieler ist ein Bauherr, der seine Arbeiter optimal einsetzen muss, um den größten Bauabschnitt des *Arriala* (Kanal in der okzitanischen Sprache) zu bauen.

Als Verantwortlicher der Baustelle können Sie allen Arbeitern (nicht nur den Ihren) Anweisungen erteilen. In fertig gestellten Abschnitten können Ihnen allerdings nur Ihre eigenen Arbeiter Prestigepunkte einbringen.

Platzieren Sie also Ihre Arbeiter möglichst geschickt, um so die meisten Bauabschnitte für sich zu gewinnen.

Da diese Gegend auch für ihren Wein berühmt ist, erstrecken sich Ihre Kenntnisse auch auf den Weinanbau, der Ihnen gegen Ende des Spiels wertvolle Punkte einbringen kann.

Entdecken Sie die Kultur dieses Landstrichs und tragen Sie selbst zur Entwicklung dieser einzigartigen Region bei.

Werden Sie zum würdigen Erben von Riquet, **HINTERLASSEN SIE IHREN NAMEN IN DER GESCHICHTE...**

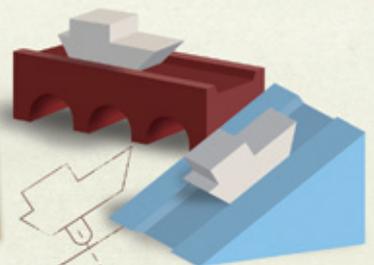
SPIELMATERIAL



- 20 Arbeiterspielsteine,
5 pro Spieler



- 4 Punktemarken,
1 pro Spieler



- 2 Meisterbauwerke
„Kanalbrücke von Cacor“ und
„Schiffshebewerk von Montech“
mit ihrem Boot,
zum Zusammenbauen



- 55 Karten



- 18 Bau-Marken



- 8 Schleusenspielsteine

- diese Spielregel

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, so viele Prestigepunkte wie möglich zu erzielen, um zum besten Bauherrn zu werden. Man erhält Prestigepunkte durch den Bau von Schleusenabschnitten des Garonne-Kanals, sowie den Bau von Meisterbauwerken und Flussbauwerken der Umgebung. Hierzu kommen am Ende des Spiels noch Punkte für die am besten bewirtschafteten Weingüter der Umgebung.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält 5 Arbeiter der gleichen Farbe und die dazugehörige Punktmarke, sowie 2 Karten.

Die übrigen Karten werden gemischt und bilden den Aufnahmestapel. Der Aufnahmestapel, die Schleusensteine, die Bau-Marken und die Meisterbauwerke werden neben den Spielplan gelegt. Die Punktmarken werden auf das Feld 0 der Punktskala gelegt.

- 👤👤👤👤 Bei 4 Spielern wird der gesamte Spielplan verwendet.
 - 👤👤👤 Bei 3 Spielern wird das Frontonnais-Weingut nicht verwendet.
 - 👤👤 Bei 2 Spielern werden der Abschnitt „Grisolles-Montech“, das blaue Feld für das danebengelegene Flussbauwerk sowie das Frontonnais-Weingut nicht verwendet.
- Weitere Informationen im Regelabschnitt für 2 Spieler am Ende der Regeln.



Anmerkung: Bei 2 oder 3 Spielern werden die Bau-Marken über die nicht verwendeten Abschnitte des Spielplans gelegt, um die Spielfläche zu begrenzen.

Der Spieler, der als letzter einen Kanal gesehen hat, beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

DIE SPIELRUNDE

Eine Spielrunde verläuft immer auf die gleiche Weise. Jeder Spieler führt seine Aktionen in seiner Spielrunde aus. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Jeder Spieler verfügt in seiner Runde über 5 Aktionspunkte (AP), die er nach eigenem Ermessen für folgende Aktionen einsetzen kann:

- 1 AP = **Einen Arbeiter um 1 Feld bewegen**
- 1 AP = **Eine Karte spielen**
- 2 AP = **Einen Arbeiter vom Kanal zu einem Weingut bewegen**
- 2 AP = **Eine Karte ziehen**
- 3 AP = **Einen neuen Arbeiter auf den Kanal stellen**
- 3 AP = **Ein Flussbauwerk bauen (blaue Felder)**
- 4 AP = **Einen Arbeiter vom Weingut zum Kanal bewegen**
- 4 AP = **Eine Schleuse bauen**

Ein Spieler führt in seiner Runde alle seine Aktionen aus. Daraufhin ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel: Ein Spieler entscheidet sich, eine Schleuse zu bauen. Daraufhin kann er eine Karte spielen oder einen Arbeiter ein Feld weit auf dem Kanal bewegen.

Hinweis:

Ein Spieler muss nicht alle seine Aktionspunkte (AP) einsetzen, aber er kann sie nicht für die nächste Runde aufbewahren.

Ein Spieler kann die gleiche Aktion mehrmals ausführen, wenn er über genügend Aktionspunkte verfügt.





AKTIONSPUNKTE (AP) EINSETZEN

Beschreibung der Aktionen



• Einen Arbeiter ein Feld weit bewegen (= 1 AP)

Der Spieler kann einen beliebigen Arbeiter auf dem Kanal bewegen, nicht nur seine eigenen Arbeiter.

Er kann einen Arbeiter mehrere Felder weit bewegen, indem er mehrere Aktionspunkte einsetzt. Es genügt hierfür, dass das Zielfeld frei ist (ohne Arbeiter oder Schleuse).

Städte zählen auch als Felder, in denen sich jedoch eine beliebige Anzahl von Arbeitern aufhalten kann.

Gesetzte Schleusen zählen immer noch als Felder.



Beispiel: Der violette Arbeiter bewegt sich 4 Felder vor.



Anmerkung: Ist ein okzitanisches Kreuz neben einem Aktionssymbol abgebildet, bedeutet dies, dass der Spieler nicht nur seine eigenen Arbeiter sondern auch die der anderen Spieler bewegen kann.



• Eine Karte spielen (= 1 AP)

Der Spieler spielt eine Karte seiner Hand aus.

Die Auswirkung tritt sofort ein. Die Karte wird daraufhin abgelegt.



•• Einen Arbeiter vom Kanal zum Weingut bewegen (= 2 AP)

Der Spieler bewegt einen seiner Arbeiter vom Kanal zu einem beliebigen freien Weingutfeld.



•• Eine Karte ziehen (= 2 AP)

Der Spieler zieht die oberste Karte des Aufnahmestapels und nimmt sie auf die Hand.

Ein Spieler kann eine beliebige Anzahl von Karten auf der Hand haben.



••• Einen neuen Arbeiter auf den Kanal setzen (= 3 AP)

Der Spieler nimmt einen Arbeiter seiner Farbe aus seiner Reserve und setzt ihn auf ein freies Kanalfeld. Wenn der Spieler bereits seine 5 Arbeiter gesetzt hat, ist diese Aktion nicht mehr verfügbar.



••• Ein Flussbauwerk erstellen (= 3 AP)

Der Spieler nimmt einen seiner eigenen Arbeiter von einem Kanalfeld und stellt ihn auf ein freies blaues Feld, um dort ein Flussbauwerk zu erstellen (Wasserspeicher, Wassermühle, Staudamm usw.)

Daraufhin zieht der Spieler sofort seinen Prestigemarke auf der Punkteskala um 3 Punkte vor.

Der so gesetzte Arbeiter bleibt bis zum Ende des Spiels auf diesem Feld und kann nicht mehr bewegt werden.

Es kann sich nur ein einziger Arbeiter auf jedem blauen Feld aufhalten.



•••• Einen Arbeiter vom Weingut zum Kanal bewegen (= 4 AP)

Der Spieler bewegt einen seiner Arbeiter von einem Weingut zu einem beliebigen freien Feld des Kanals.



•••• Eine Schleuse bauen (= 4 AP)

Der Spieler nimmt einen Schleusenspielstein aus der Reserve neben dem Spielplan. Er stellt ihn auf eines der freien Felder eines nicht fertig gebauten Kanalabschnitts.

Der Spieler zieht daraufhin sofort seine Marke um 1 Prestigepunkt auf der Punkteskala vor.

Hinweise:

Unter folgenden Bedingungen kann ein Arbeiter nicht bewegt werden:

- Zweimal in der gleichen Runde, es sei denn, um ihn mehrere Felder weit zu bewegen
- In der gleichen Runde vom Kanal zum Weingut und zurück zum Kanal
- Ein von einem anderen Spieler in der vorhergehenden Runde bewegter Arbeiter kann nicht auf seine ursprüngliche Position zurückbewegt werden.

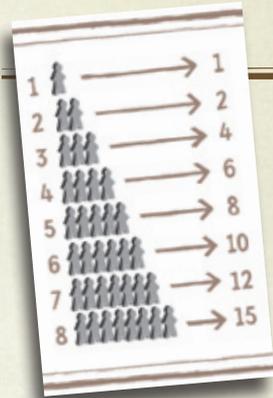
Die maximale Anzahl an Schleusen zwischen zwei Städten muss wie auf dem Spielplan angegeben berücksichtigt werden.

Es ist nicht möglich, eine Schleuse in einem Kanalabschnitt zu bauen, der bereits ausgezählt wurde.

Anmerkung: Der Spieler kann seine 5 Aktionspunkte ausgeben, wie er es will.



PRESTIGEPUNKTE GEWINNEN



1	1 Arbeiter	→	1
2	2 Arbeiter	→	2
3	3 Arbeiter	→	4
4	4 Arbeiter	→	6
5	5 Arbeiter	→	8
6	6 Arbeiter	→	10
7	7 Arbeiter	→	12
8	8 Arbeiter	→	15

Auf dem Kanal

Das Hauptziel des Spiels ist es, Prestigepunkte zu gewinnen, indem man in einem Kanalabschnitt die meisten Arbeiter hat.

Ein Kanalabschnitt besteht aus einer Anzahl von Feldern zwischen zwei Städten oder zwischen einer Stadt und einer Schleuse oder zwischen zwei Schleusen.

Ein Abschnitt ist vollendet, wenn sich auf allen seinen Feldern ein Arbeiter befindet.

Der Spieler mit den meisten Arbeitern in diesem Abschnitt gewinnt ihn für sich und die Prestigepunkte

werden ausgezählt. Sie sind von der Gesamtzahl der Arbeiter im Abschnitt abhängig, wie auf der Tabelle auf dem Spielplan angegeben. Daraufhin zieht der Spieler sofort seine Punktmarke auf der Punkteskala um die angegebene Anzahl von Feldern vor. Bei einem Gleichstand der Arbeiter erhalten die betroffenen Spieler gar keinen Punkt und der Spieler mit der zweithöchsten Anzahl an Arbeitern erhält die Prestigepunkte.

Wenn es hierbei (beim Spiel zu viert) erneut zu einem Gleichstand kommt, erhält keiner der Spieler Prestigepunkte.



Daraufhin muss die entsprechende Anzahl von Baumarken entlang dieses Abschnittes ausgelegt werden, um anzuzeigen, dass er bereits ausgezählt wurde.

Nach der Auszählung der Prestigepunkte und dem Auslegen der Baumarken kann der aktive Spieler seine übrigen Aktionspunkte einsetzen und die Arbeiter, die gerade ausgezählt wurden, wieder bewegen.



Beispiel: Auf einem Abschnitt mit 5 Arbeitern, der 8 Prestigepunkte einbringt, befinden sich 2 rote, 2 gelbe und 1 grüner Arbeiter. Hier gewinnt Grün.



Beispiel: Es kann Abschnitte geben, die keine Prestigepunkte bringen. Hier heben sich Rot und Gelb auf.



Mit einer Schleuse

Ein Spieler gewinnt sofort 1 Prestigepunkt, wenn er eine Schleuse durch den Einsatz von Karten oder 4 Aktionspunkten baut.

Es ist möglich, dass durch das Setzen einer Schleuse ein fertiger Abschnitt geschaffen wird und es zum Auszählen kommt.

Auf dem Spielplan ist die zulässige Höchstzahl von möglichen Schleusen zwischen zwei Städten angegeben. Wenn ein Kanalabschnitt fertig ausgebaut ist, kann dort keine Schleuse mehr erstellt werden.



Mit einem Flussbauwerk

Ein Spieler erhält sofort 3 Prestigepunkte, wenn er einen seiner Arbeiter auf ein blaues Feld stellt, auf dem er ein Flussbauwerk bauen wird.

Der Arbeiter bleibt dort bis zum Ende des Spiels.

Es können 4 Flussbauwerke erstellt werden.



Mit einem Meisterbauwerk

Einige Karten gestatten den Bau eines der beiden Meisterbauwerke des Garonne-Kanals: Das Schiffshebewerk von Montech und die Kanalbrücke von Cacor bei Moissac.

Diese Aktion ist nur für den Spieler in letzter Position auf der Punkteskala möglich.

Der Spieler spielt seine Karte aus und stellt das Meisterbauwerk auf das vorgesehene Feld. Daraufhin zieht er sofort seine Punktmarke auf der Punkteskala vor. Dabei kann er seine Mitspieler überholen.



In den Weingütern

Am Ende des Spiels werden alle Weingüter ausgezählt.

Der Spieler mit den meisten Arbeitern auf einem Weingut erhält so viele Prestigepunkte wie das Weingut Arbeiter enthalten kann (8 für Frontonnais, 4 für Chasselas, 6 für Brulhois).

Bei Gleichstand wird die gleiche Regel wie für Kanalabschnitte verwendet.

Der Spieler mit der zweithöchsten Anzahl an Arbeitern gewinnt die Prestigepunkte.

Bei erneutem Gleichstand (bei einem Spiel mit 4 Spielern) erhält niemand die Prestigepunkte.

Es ist also möglich, dass ein Weingut keine Prestigepunkte bringt.



Zusammenfassung der Bedingungen zum Erhalten von Prestigepunkten (PP) – Man muss:

- Die Mehrheit der Arbeiter in einem Kanalabschnitt haben
- Eine Schleuse bauen (1 PP)
- Ein Flussbauwerk bauen (3 PP), der Arbeiter muss jedoch bis zum Spielende dort bleiben
- Ein Meisterbauwerk bauen (5 PP), aber hierfür ist die entsprechende Karte nötig und der Spieler muss auf dem letzten Platz auf der Punkteskala stehen
- Am Ende des Spiels die Mehrheit der Arbeiter auf einem Weingut haben.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, sobald der letzte Kanalabschnitt ausgezählt wurde.

Daraufhin werden die Prestigepunkte für die Weingüter wie oben beschrieben ausgezählt.

Der Spieler mit den meisten Punkten auf der Punkteskala gewinnt das Spiel und wird zum großen Baumeister des Garonne-Kanals – ein würdiger Nachfolger von Pierre-Paul Riquet.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Arbeitern auf dem Kanal.

Bei erneutem Gleichstand konnte keiner der Baumeister die anderen an Prestige übertreffen. Zeit für ein neues Spiel!

SPIEL MIT 2 SPIELERN



Bei einem Spiel mit 2 Spielern werden der Abschnitt „Grissoles-Montech“, das daneben liegende blaue Feld für ein Flussbauwerk und das Weingut von Frontonnais nicht verwendet.

Auf die nicht verwendeten Abschnitte des Spielplans werden Baumarken gelegt, um das Spielfeld abzugrenzen.

Der Spielplan wird wie beschrieben vorbereitet. Daraufhin kommt ein dritter, „virtueller“ Spieler hinzu.

Je ein Arbeiter-Spielstein einer dritten Farbe wird auf jede Stadt des Spielplans gestellt und die dazugehörige Punktmarke wird auf das Anfangsfeld der Punkteskala gelegt.

Die beiden Spieler können diese Arbeiter wie übliche gegnerische Arbeiter bewegen.

Der dritte „virtuelle“ Spieler kann ebenfalls auf die übliche Weise Prestigepunkte erhalten.

Zum Bau eines Meisterbauwerks wird der „virtuelle“ Spieler nicht berücksichtigt.

Es genügt, der letzte der beiden Spieler auf der Punkteskala zu sein und die entsprechende Karte zu spielen.

Wenn der „virtuelle“ Spieler am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt keiner der Spieler.



Danksagung:

Der Autor bedankt sich bei... Lucile, die bis zum Ende durchgehalten hat; Cyril für seine treffenden Ideen; David, für sein Anpassungsvermögen an die vielen Regeländerungen während der Spieltests und für seine Anmerkungen; Agnès, Michel, Françoise... die ersten Tester; und nicht zuletzt Olivier (Grouik), Guillaume (Chifoumi), Nicolas (Frouille) und all die anderen, die ihn unterstützt haben; sowie auch Cédric (TSLeodagan) und die „protonighteurs“; den Verlegern, mit denen er sich getroffen hat; die „Petits Peupléens“, die „Tricraciens“ und seine Spieltest-Freunde für einen Abend (Djo & Djé; Aurélie und Guillaume...).

Ludocom bedankt sich bei Ivan Jacquemard, Céline Tainturier, Alain Balay, Catherine Saberras, die Jurymitglieder des „Concours du Festival du Jeu en Tarn-et-Garonne“; Mélanie Jeagin, Guillaume Sangoi, Brigitte Comba und allen Spieltestern des Wettbewerbs; Matthieu d'Epenoux für seine wertvollen Ratschläge; alle, die diese erste Auflage unterstützt haben.

© LUDOCOM

www.ludocom-editions.com

DIE KARTEN



Sie können einen Arbeiter einer beliebigen Farbe um maximal so viele Felder bewegen, wie auf der Karte angegeben.

Jedes weitere Feld zur Vervollständigung der Bewegung kostet 1 Aktionspunkt.



Sie können einen ihrer Arbeiter, der bereits auf dem Kanal ist, auf ein beliebiges freies Feld des Kanals bewegen.



Sie können einen Ihrer eigenen Arbeiter vom Kanal auf ein freies Weingutfeld bewegen.



Das Symbol des Kreuzes von Okzitanien auf der Karte zeigt an, dass Sie einen beliebigen Arbeiter (auch den eines anderen Spielers) vom Kanal auf ein freies Weingutfeld bewegen können.



Sie können einen Ihrer Arbeiter von einem Weingut zu einem freien Kanalfeld bewegen.



Das Symbol des Kreuzes von Okzitanien auf der Karte zeigt an, dass Sie einen beliebigen Arbeiter (auch den eines anderen Spielers) von einem Weingutfeld auf ein freies Kanalfeld bewegen können.



Sie können eine Schleuse auf einem freien Kanalfeld bauen. Die Höchstzahl von Schleusen zwischen zwei Städten muss berücksichtigt werden.

Sie gewinnen sofort 1 Prestigepunkt.



Wenn Sie der Letzte auf der Punkteskala sind, können Sie eines der beiden Meisterbauwerke (die Kanalbrücke von Cacor oder das Schiffshebewerk von Montech) errichten.

Sie stellen das Bauwerk auf das dafür vorgesehene Feld und erhalten sofort 5 Prestigepunkte.