



für 2 – 5 Spieler

Autor: Reiner Stockhausen
Illustrationen: Klemens Franz
Layout: Andrea Kattnig
Lektorat: Stefan Malz
Übersetzung: Grzegorz Kobiela
Redaktionelle Mitarbeit: Annika Zimmek

Die Redewendung „Das sind Böhmische Dörfer für mich“ datiert aus der Zeit des 30-jährigen Krieges und dient als Synonym dafür, etwas nicht zu verstehen. Denn in diesen Dörfern wurde anders als im Umland nicht Deutsch gesprochen und die Ortsnamen waren für Durchreisende völlig unverständlich.

Ganz leicht zu verstehen ist hingegen, warum es im Spiel „Böhmische Dörfer“ geht. Die Einwohner, die du durch geschickte Kombination von Glück und Strategie dort einziehen lässt, bringen den Dörfern und somit auch dir Wohlstand und Reichtum.

Spielmaterial:



9 böhmische Dörfer
(doppelseitig)



65 Holzfiguren
(je 13 in 5 Farben)



4 Würfel

81 Münz-Plättchen



1 Bischofs-Plättchen



7 Glas-Plättchen



6 Mehl-Plättchen

2	= Bäckerei	unterschiedliche Läden
3	= Metzgerei	1 2 3 4
4	= Milchladen	
5	= Schokoladerei	1 1 5 125 200
6	= Getreide-Schöge	alle besetzt, je (2)
7	= Glas-Manufaktur	alle besetzt, je (3)
8	= Hof	(Figuren zurück)
9	= Wirtshaus	pro eigener Hof (1)
10	= Rathaus	ab 3 besetzten Gebäuden pro Runde wie aufgedrückt, wenn Stadt komplett (ohne Rathaus) (-5)
11	= Kirche	Mehrheit: (1) (2) (3)
12	= Herrenhaus	wie aufgedrückt
Press!	= Busch	für jede eigene Kirche pro Runde (1)
2	Würfel	Würfel beliebig viele noch nicht genutzte Würfel neu

5 Übersichts-Karten



8 Wirtshaus-Plättchen



7 Sonderaktionsplättchen

Vorbereitung:

Die böhmischen Dörfer werden ausgelegt, wobei die Seite zufällig bestimmt wird.

Bei 5 Spielern werden alle 9 Dörfer ausgelegt, bei 3 und 4 Spielern wird S/T (Sonnhofen/Tielden) aussortiert, bei 2 Spielern werden S/T sowie A/B (Anschow/Bracholnitz) und O/P (Obethal/Palewnitz) aussortiert.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden Figuren, bei 4 oder 5 Spielern erhält jeder 10, bei 2 oder 3 Spielern erhält jeder 13 Figuren.

Spieler	Dörfer aussortieren	Figuren
2	A/B, S/T und O/P	13
3	S/T	13
4	S/T	10
5	-	10

Es werden so viele Wirtshaus-Plättchen bereitgelegt, wie Wirtshäuser insgesamt in den Dörfern zu sehen sind. Ebenso werden so viele Glas-Plättchen bereitgelegt, wie es Manufakturen gibt und Mehl-Plättchen entsprechend der Anzahl Mühlen. (Da die Vorder- und Rückseiten der Dörfer unterschiedlich sind, variiert die Anzahl der Wirtshäuser, Manufakturen und Mühlen von Spiel zu Spiel.)

Alle Taler werden bereitgelegt.

Ablauf:

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Beginnend mit dem jüngsten Spieler würfelt jeweils der Spieler, der an der Reihe ist, mit 4 Würfeln. Aus den 4 Würfeln werden 1 oder 2 Summen gebildet und entsprechend der Summen werden Figuren auf Gebäuden eingesetzt. Der Spieler am Zug MUSS immer 1 Zug machen, wenn dies möglich ist (wobei auch Bischof holen oder Sonderaktionsplättchen nehmen als Zug gelten). Er darf einen zweiten Zug machen, sofern er kann, muss dies aber nicht (darf also den zweiten Zug verfallen lassen.)

Summen bilden und Figuren einsetzen:

Wer am Zug ist, würfelt mit allen 4 Würfeln. Aus diesen 4 Würfeln kann er nun eine oder zwei Summen aus jeweils mindestens 2 Würfeln bilden.

Beispiel: Aus dem Wurf 2, 3, 4, 6 könnte der Spieler die beiden Summen $3+4 = 7$ und $2+6 = 8$ bilden oder die beiden Summen $2+3 = 5$ und $4+6 = 10$, er könnte aber auch nur eine Summe $2+4+6 = 12$ bilden und die 3 ungenutzt verfallen lassen.



Einzelne Würfel können nicht genutzt werden, um Figuren einzusetzen

Folgende Regeln sind zu beachten:

- Summen dürfen aus 2, 3 oder 4 Würfeln gebildet werden.
- Werden zwei Summen aus je 2 Würfeln gebildet werden, dürfen beide Summen soweit möglich nacheinander genutzt werden.
- Einzelne Würfel verfallen.
- Für jede Summe darf 1 Figur auf ein der Summe entsprechendes Gebäude in den Dörfern gesetzt werden, z.B. 8 = Hof.

Im Beispiel dürfte der Spieler also mit den Summen 7 und 8 jeweils 1 Figur auf eine Manufaktur und 1 Figur auf einen Hof setzen.

- Auf jedem Gebäude darf maximal 1 Figur stehen.
- Sind mehrere freie Gebäude der gleichen Sorte vorhanden, darf der Spieler am Zug frei wählen, wo die Figur eingesetzt wird.

Rauswerfen:

Gibt es bei einer Gebäudeart keine unbesetzten Gebäude mehr, so darf gegebenenfalls rausgeworfen werden. Die rausgeworfenen Figuren gehen zurück an ihre Besitzer und können wieder eingesetzt werden. Rauswerfen darf man fremde Figuren, wenn sie auf folgenden Gebäuden stehen:

- Hof
- Rathaus
- Wirtshaus
- Kirche

Figuren, die auf Herrenhäusern stehen, dürfen niemals rausgeworfen werden.

Figuren auf Mühlen oder Manufakturen können nicht rausgeworfen werden (da es vorher immer zu einer Wertung kommt und diese Gebäude wieder frei werden).

Für die Läden (Bäckerei, Milchladen, Schneiderei und Metzgerei) gilt folgende Regel: Es darf nur dann rausgeworfen werden, wenn der Spieler selbst keinen Laden der entsprechenden Sorte besitzt.

Beispiel: Klemens bildet die Summe $1+1 = 2$ und könnte damit eine Bäckerei belegen. Da er jedoch bereits eine Bäckerei hat und die andere belegt ist, darf er die Figur des anderen Spielers nicht rauswerfen.

immer	kein eigenes gleiches	nie
Hof	Bäckerei	Herrenhaus
Wirtshaus	Milchladen	Mühle
Rathaus	Schneiderei	Manufaktur
Kirche	Metzgerei	

Gegebenenfalls verfällt eine Summe.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine Figur mehr zum Einsetzen vor sich stehen hat. (Hat ein Spieler am Ende seines Zuges alle Figuren eingesetzt, geht das Spiel noch weiter, da er durch Wertung oder Rauswerfen bis zu seinem nächsten Zug wieder Figuren zurückbekommen könnte.)

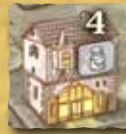
Zu den einzelnen Gebäuden:

Laden - Summen 2,3,4,5

Es gibt 4 verschiedene Läden:



Fleischerei - Summe 3



Schneiderei - Summe 5



Bäckerei - Summe 2

Milchladen - Summe 4

Die Läden werden am Ende des Spiels gewertet.

Die Spieler erhalten dann Taler wie folgt:

- 1 Laden = 1 Taler
- 2 unterschiedliche Läden = 5 Taler
- 3 unterschiedliche Läden = 12 Taler
- 4 unterschiedliche Läden = 20 Taler

Die unterschiedlichen Läden können auch mehrfach gewertet werden. Hat z.B. ein Spieler 2 Bäckereien und 1 Metzgerei, so erhält er 6 Punkte (1 × 2 unterschiedliche Läden und 1 × 1 Laden)

Mühle - Summe 6



Wer eine Mühle besetzt, nimmt sich 1 Mehl-Plättchen. Wurden alle Mehl-Plättchen vergeben (das heißt, alle Mühlen wurden besetzt), kommt es sofort zu einer Wertung. Jedes Mehl-Plättchen bringt seinem Besitzer 2 Taler. Die Plättchen wandern wieder zurück in den Vorrat. Die Mühlen werden wieder frei, das heißt, die Figuren auf den Mühlen wandern zurück an ihre Besitzer. Sie können später erneut eingesetzt werden.



Manufaktur - Summe 7



Wer eine Manufaktur besetzt, nimmt sich 1 Glas-Plättchen. Wurden alle Glas-Plättchen vergeben (das heißt, alle Manufakturen wurden besetzt), kommt es sofort zu einer Wertung.

Jedes Glas-Plättchen bringt seinem Besitzer 3 Taler. Die Plättchen wandern wieder zurück in den Vorrat. Die Manufakturen werden

wieder frei, das heißt, die Figuren auf den Manufakturen wandern zurück an ihre Besitzer. Sie können später erneut eingesetzt werden.



Hof - Summe 8

Besetzt ein Spieler einen Hof, erhält er sofort so viele Taler, wie er insgesamt Höfe hat (inklusive des neuen).

Beispiel: Andrea hat bereits 2 Höfe und belegt einen weiteren Hof. Da es ihr dritter Hof ist, erhält sie 3 Taler.



Wirtshaus - Summe 9



Besetzt ein Spieler ein Wirtshaus, nimmt er sich ein Wirtshaus-Plättchen. Nun wird noch geschaut, wie viele weitere Gebäude in dem Dorf (egal von wem) belegt sind. Sind es 3 oder mehr (zusätzlich zum Wirtshaus), so wird das Wirtshaus-Plättchen aktiv und auf die Seite mit dem Bierkrug gedreht. Sind jedoch noch nicht genügend Figuren im Dorf, wird es zunächst auf die inaktive Seite mit dem Fass gedreht.



Hat ein Spieler aktive und inaktive Wirtshaus-Plättchen, legt er sie so vor sich ab, dass deutlich wird, zu welchem Wirtshaus sie jeweils gehören. Ein inaktives Wirtshaus-Plättchen wird in dem Moment aktiv (und auf die Bierkrug-Seite gedreht), wenn genügend Figuren (also 3 oder mehr zusätzlich zum Wirtshaus) im Dorf stehen. Aktive Wirtshäuser bringen ihrem Besitzer jedes Mal, wenn dieser am Zug ist, 1 Taler. Einnahmen der Wirtshäuser müssen immer genommen werden, bevor man würfelt. Vergisst ein Spieler, sich die Einnahmen zu nehmen und würfelt, so verfallen die Einnahmen.

Einmal aktivierte Wirtshäuser bleiben auch dann aktiv, wenn die Zahl der Figuren wieder unter 3 fällt.

Beispiel: In Nenbrad sind neben dem von Rot besetzten Wirtshaus noch das Rathaus (Gelb) und der Hof (Grün) besetzt. Das Wirtshaus ist inaktiv. Rot ist am Zug und belegt die Fabrik. Damit wird das Wirtshaus aktiv. Auch wenn es nun sofort zu einer Wertung der Manufakturen kommt und Rot die Figur auf der Fabrik zurückerhält, bleibt das Wirtshaus aktiv und Rot kann ab der nächsten Runde immer je 1 Taler kassieren.

Wird ein Spieler aus einem Wirtshaus verdrängt, gibt er das zugehörige Wirtshausplättchen an den neuen Besitzer des Wirtshauses weiter. (Auch hier bleibt ein Wirtshaus aktiv.)

Rathaus - Summe 10

Die Wertung für die Rathäuser erfolgt am Ende des Spiels. Ein Spieler ohne ein einziges Rathaus verliert 5 Taler. Für jedes Rathaus erhält man die auf dem Rathaus aufgedruckte Zahl an Talern, jedoch nur dann, wenn alle Gebäude des Dorfes besetzt sind. Fehlt auch nur 1 Gebäude, erhält man für das Rathaus nichts.



Kirche - Summe 11



Die Wertung für die Kirchen erfolgt am Ende des Spiels. Der Spieler mit den meisten Kirchen erhält 10 Taler, der oder die Spieler mit den zweitmeisten 6. Bei Gleichstand erhalten alle Spieler mit den meisten Kirchen 6 Taler und die Wertung für den/die zweitmeisten entfällt. Hat nur 1 Spieler eine oder mehrere Kirchen, so erhält dieser 10 Punkte und alle anderen nichts.

Außerdem kann man mit Kirchen während des Spiels Taler verdienen, wenn man den Bischof besitzt.

Wer den Bischof besitzt, erhält, wenn er am Zug ist, pro eigener Kirche 1 Taler. Diese Einnahmen müssen (genauso wie beim Wirtshaus) immer genommen werden, bevor man würfelt. Vergisst ein Spieler, sich die Einnahmen zu nehmen und würfelt, so verfallen die Einnahmen.

Herrenhaus - Summe 12

Man erhält sofort den aufgedruckten Wert als Taler.



Bischof holen - Pasch



Wer einen Pasch als Summe bildet (also 2 Würfel mit derselben Augenzahl, z.B. 1+1 oder 5+5) kann, statt damit eine Figur einzusetzen, auch den Bischof zu sich holen. Er nimmt dann das Bischofsplättchen an sich und legt es vor sich ab.

Bei Spielbeginn ist der Bischof neutral und das entsprechende Plättchen liegt neben den Dörfern bereit. Sobald ein Spieler den Bischof genommen hat, bleibt dieser solange bei dem Spieler, bis er von einem anderen Spieler (durch Pasch) geholt wird. Um Einnahmen für Kirchen zu erhalten, muss der Bischof vor dem Spieler liegen. Es kann sein, dass ein Spieler den Bischof holt, und noch bevor er wieder am Zug ist, wieder verliert. In dem Fall erhält er natürlich kein Geld für seine Kirchen.

Den Bischof holen gilt als Zug. Wer den Bischof holt kann also die beiden anderen Würfel verfallen lassen, wenn er das möchte.

Sonderaktionsplättchen - beliebige Summe aus 2 Würfeln



Mit einer beliebigen Summe aus 2 Würfeln kann man sich, statt damit eine Figur einzusetzen, auch ein Sonderaktionsplättchen nehmen. Das Aktionsplättchen kann jederzeit während eines Zugs eingesetzt werden, um beliebig viele noch nicht eingesetzte Würfel neu zu würfeln. Das Einsetzen geschieht immer zusätzlich zum Zug, es gilt nicht als eigener Zug. Man darf nicht mehr als 1

Sonderaktionsplättchen besitzen und nicht im gleichen Zug eines einsetzen und ein neues nehmen. Die Sonderaktionsplättchen kommen, nachdem sie eingesetzt wurden, aus dem Spiel.

Ende des Spiels:

Ist ein Spieler am Zug, der keine Figuren mehr zum Einsetzen vor sich liegen hat, endet das Spiel sofort. Er darf auch nicht mehr etwaige Einnahmen für Wirtschaftshäuser oder Kirchen nehmen. Nun werden gewertet:

- die Rathäuser
- die Läden
- die Mehrheit der Kirchen
- die Mehl- und Glas-Plättchen. Für Mehl- und Glas-Plättchen erhält man die Hälfte dessen, was die Plättchen bei einer Wertung gebracht hätten. Gegebenenfalls wird abgerundet.

Beispiel: Stefan hat 1 Mehl- und 1 Glas-Plättchen. Er erhält dafür 2 Punkte ($2+3 = 5$, davon die abgerundete Hälfte ist 2).

Anschließend zählt jeder Spieler sein Geld. Derjenige mit den meisten Talern gewinnt.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass während des Spiel das Geld ausgeht, endet das Spiel ebenfalls sofort. Für die Einnahmen des letzten Spielers sowie die Schlusswertung wird Ersatz genommen oder die jeweiligen Einnahmen werden auf Zetteln notiert. Sollte das Geld nicht ausreichen, um die Schlusswertung abzuschließen, wird ebenfalls Ersatz genommen oder die Einnahmen notiert.

Für den ebenfalls äußerst seltenen Fall, dass ein Spieler keinen Zug machen kann (er würfelt 4×6 , alle Herrenhäuser sind belegt, er hat weder ein Sonderaktionsplättchen noch ist eines im Vorrat und er hat bereits den Bischof), setzt der Spieler einfach aus.