

LIBERTAS

Roland Siegers

Spielanleitung

Ausstattung:

50 Karten
16 Kartenhalter
12 Markierungssteine
1 Spielplan

Spielvorbereitung

Für 4 Personen;

Gespielt wird mit 4 x 11 Fahnen-Karten, 4 blauen Libertas-Karten und **einer** schwarzen Ocupante-Karte auf den 49 Feldern des Spielplanes. Jeder Spieler erhält 4 gelbe Kartenhalter und drei Markierungssteine.

Für 3 Personen,

Gespielt wird mit 4 x 11 Fahnen-Karten, 3 blauen Libertas-Karten und **zwei** schwarzen Ocupante-Karte auf den 49 Feldern des Spielplanes. Jeder Spieler erhält 5 gelbe Kartenhalter und drei Markierungssteine.

Für 2 Personen:

Gespielt wird mit 4 x 6 Fahnen-Karten (von 1–6) und **einer** blauen Libertas-Karte auf **25 Feldern** (5 x 5) des Spielplans. Jeder Spieler erhält 4 gelbe Kartenhalter und drei Markierungssteine.

Die Karten werden gemischt und offen auf die Felder des Spielplans gelegt. Die Plazierung der Karten spielt keine Rolle. Jeder Spieler verfügt über 3 Markierungssteine, die er neben seiner Punktetabelle aufstellt. Der jüngste Mitspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Wegnehmen der Karten möglichst viele Punkte zu sammeln.

Spielverlauf

Der erste Spieler entfernt eine beliebige Fahnen-Karte des Spielfeldes (Libertas- und Ocupante-Karten ausgenommen) und läßt die Karte so lange offen vor sich liegen, bis der zweite Spieler eine Karte entfernt hat. Danach steckt er sie so in einen seiner Kartenhalter, daß die anderen Spieler die Bildseite nicht sehen können. Die entfernte Karte bleibt

Eigentum des Spielers bis Spielende. Der zweite Spieler entfernt eine Fahnen-Karte, die in **einer** Eigenschaft mit der vorherigen Karte übereinstimmen muß; entweder die gleiche Zahl oder die gleiche Farbe.

Beispiel Spieler A zieht **Rot 5**

Spieler B entfernt eine beliebige Karte **Rot** oder eine beliebige Karte 5.

Der dritte Spieler entfernt eine neue Fahnen-Karte, die die gleiche Zahl oder Farbe der zweiten Farbe aufweisen muß. Die Karten werden so in die Kartenhalter gesteckt, daß die anderen Spieler die Bildseite nicht sehen können. Dieses Spielverfahren wird bis Spielende angewandt.

In diesem Spiel gibt es zwei Möglichkeiten Punkte zu sammeln:

- Während** des Spiels durch das „Befreien“ eines Quadrates oder einer Geraden.
- Am Ende** des Spiels durch die Kombinationsmöglichkeiten der „erbeuten“ Karten.

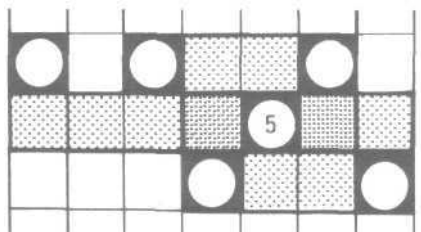
Dem Spieler, dem es gelingt die **letzte** Karte eines Quadrates von 4 Feldern oder einer durchgehenden Geraden von 7 Feldern (bei 2 Spielern 5 Felder) zu „entfernen“, notiert anhand der Markierungssteine auf seiner Punktetabelle:

240 Punkte pro befreites Quadrat

960 Punkte pro befreiter Geraden

Die Diagonalen zählen nicht.

Eine Karte kann zu max. 4 Quadraten und 2 Geraden gleichzeitig gehören.



Beispiel

Der Spieler, der die 5 entfernt hat, er spielt 2 x 240 Punkte für die Befreiung der beiden Quadrate und einmal 960 Punkte für die Befreiung der Reihe. Insgesamt also 1440 Punkte.

Die Libertas-Karte

Libertas-Karten dürfen nur dann entfernt werden, wenn dadurch ein Quadrat oder eine Gerade „befreit“ wird. (Punktebewertung wie Fahnen-Karte). Der nachfolgende Spieler orientiert sich an der letzten vor der Libertas-Karte gezogenen Fahnen-Karte.

Ocupante-Karten

Ocupante-Karten dürfen nicht entfernt sondern nur **versetzt** werden. Diese Karte kann man als „Blockade“ benutzen, um zB. dem nachfolgenden Spieler eine Möglichkeit des „Befreiens“ zu nehmen.

Achtung: Versetzt ein Spieler, wenn er an der Reihe ist, die Ocupante-Karte, **verzichtet** er damit auf das Ziehen einer Fahnen- oder Libertas-Karte! Der nachfolgende Spieler orientiert sich an der letzten Fahnen-Karte, die vor der Ocupante-Karte entfernt wurde.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Entfernen der nächsten Fahnen-Karte unmöglich ist, spätestens aber dann, wenn nur noch Ocupante-Karten auf dem Spielfeld sind.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Sieger.

Bewertung der einzelnen Kombinationen

3 Fahnen einer Farbe	60 Punkte
+ Liberias	100 Punkte
4 Fahnen einer Farbe	120 Punkte
+ Liberias	200 Punkte
5 Fahnen einer Farbe	240 Punkte
+ Liberias	400 Punkte
6 Fahnen einer Farbe	480 Punkte
+ Liberias	800 Punkte
7 Fahnen einer Farbe	960 Punkte

"jede zusätzliche Fahne über 7 zählt pro Fahne 1.000 Punkte.

Sind die Fahnen einer Farbe in einer numerischen Reihenfolge, (zB. drei Fahnen 4, 5, 6) zählt dies die **doppelte** Punktzahl. 7 Fahnen ungleicher Farbe 200 Punkte in numerischer Reihenfolge:
zB. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Drillinge (3 x gleiche Zahl)	480 Punkte
3 mal gleiche Zahl	
+ Liberias	800 Punkte
Vierlinge (4 x gleiche Zahl)	960 Punkte
Libertas-Karte	500 Punkte

kann **einmal** zusätzlich als Joker" für **eine** beliebige Kombination verwertet werden.

Eine **einzelne** Fahnen-Karte kann nur für **eine** Kombination verwertet werden.

Spielvariante (für Unermüdliche)

Liberias wird hier in 2 Phasen gespielt:

Phase I **Befreien**

Normaler Spielverlauf bis Spielende

Phase II: **Besetzen**

Jeder Spieler legt seine in Phase I erbeuteten Karten offen vor sich hin. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl beginnt und legt eine seiner Fahnen-Karten auf ein freies Feld des Spielplanes. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Beim Legen der Karten gilt das gleiche Spielprinzip wie in Phase I.

„Besetzt“ ein Spieler das letzte freie Feld eines Quadrates oder einer Geraden, werden ihm

100 Punkte pro besetztem Quadrat und

400 Punkte pro besetzter Geraden

von seinen in Phase I erreichten Punkten **abgezogen**.

Wird das letzte freie Feld eines Quadrates oder einer Geraden von einer Libertas-Karte besetzt, zählt dies **nicht**. Der nachfolgende Spieler orientiert sich an der letzten Fahnen-Karte, die vor der Liberias-Karte gesetzt wurde.

Hat ein Spieler, der an der Reihe ist, keine Möglichkeit, eine seiner Karten ins Spiel zu bringen, **muß** er stattdessen eine Ocupante-Karte versetzen. Wird dabei das letzte freie Feld eines Quadrates oder einer Geraden besetzt, zählt dies **doppelt**. Ansonsten darf die Ocupante-Karte **nicht** bewegt werden.

Hat ein Spieler alle seine Karten ins Spiel gebracht, ist für ihn das Spiel beendet.

Das **Spiel** endet, sobald keiner der Spieler mehr eine Karte setzen kann.

Gewinner ist, wer am Ende die meisten Punkte (übrig) hat.

