

# PUEBLO

**EIN SPIEL FÜR 2-4 CLEVERE BAUMEISTER AB 10 JAHREN**

Autoren: Michael Kiesling / Wolfgang Kramer  
Illustration: Joachim Krause, Wolfgang Scheit, Ole Höpfner, Pinball  
Design: DesignEntwicklung Ravensburger  
Ravensburger Spiele® Nr. 27 212 9

## SPIELMATERIAL:

- 1 Spielplan
- 1 Zähltafel
- 27 farbige Bausteine (je 8x blau und rot,  
6x grün, 5x violett)
- 16 neutrale (beige) Bausteine
- 1 Häuptling
- 4 Zählsteine (je 1x blau, rot, grün, violett)
- 1 weißes Markierungsplättchen

## NUR FÜR DIE PROFIVERSION:

- 4 Zugreihenfolgekarten
- 4 Kultstätten

Pueblo ist Spanisch und heißt übersetzt Volk, Ortschaft, Dorf. In Arizona, New Mexiko und angrenzenden Gebieten wird das Wort jedoch speziell angewandt, um die mehrstöckigen Terrassenhaus-Siedlungen der dort lebenden Hopi- und Zuni-Stämme zu bezeichnen. Die einzelnen Wohneinheiten eines Pueblos sind wie große Schachteln aus Lehmziegeln aneinander gebaut und aufeinander getürmt.

In diesem Spiel beauftragt ein Häuptling die Baumeister seines Volkes ein neues, mächtiges Pueblo nach seinen Vorstellungen zu errichten. Keiner der Baumeister soll sich in den Vordergrund drängen, indem er Steine in der von ihm bevorzugten Farbe sichtbar verbaut. Der Häuptling beobachtet misstrauisch den Baufortschritt und bestraft jeden Baumeister, der sich nicht an seine Vorgabe hält.

## SPIELZIEL

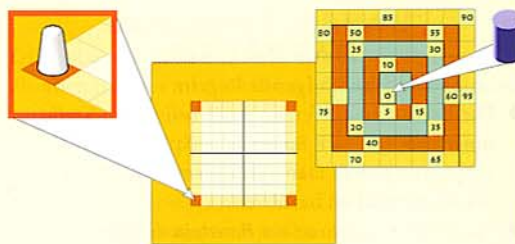
Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Baumeisters. Er hat die vom Häuptling bevorzugten neutralen aber auch eigene farbige Bausteine, die er geschickt verbauen muss. Das Verwenden von Steinen eigener Farbe sollte vom Häuptling möglichst unbemerkt bleiben. Denn nach jedem Setzen eines Bausteins, bewegt sich der Häuptling bis zu 4 Felder vorwärts. Bleibt er auf einem Feld stehen und sieht von dieser Stelle aus farbige Bausteine, erhalten die jeweiligen Spieler Strafpunkte auf der Zählleiste. Sind alle Steine verbaut, hat der Spieler mit den wenigsten Strafpunkten das Spiel gewonnen.

## SPIELPLAN UND ZÄHLTAFEL

Der Spielplan zeigt in der Mitte eine quadratische Spielfläche, die aus 8 x 8 Feldern besteht. Auf dieser Fläche entsteht im Laufe des Spiels das Pueblo. Die Spielfläche wird von einer Laufleiste umschlossen, auf welcher sich der Häuptling bewegt. Die Strafpunkte werden auf der Zählleiste festgehalten. Erhält ein Spieler im Verlauf des Spiels mehr als 99 Strafpunkte, beginnt er wieder bei 0 und addiert am Ende 100 Punkte dazu.

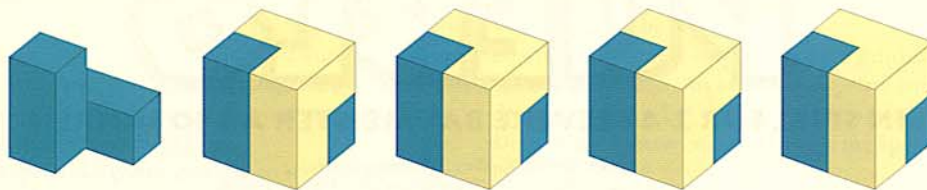
## VORBEREITUNG

Der Spielplan und die Zähltafel werden nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Der Häuptling wird auf ein beliebiges *Eckfeld* der Laufleiste gestellt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt den entsprechenden Zählstein auf das Feld „0“ der Zähltafel.



Entsprechend der Spieleranzahl erhält jeder Spieler folgende Bausteine:

| Anzahl Spieler | Farben der Bausteine     | Anzahl der farbigen Bausteine | Anzahl der neutralen Bausteine |
|----------------|--------------------------|-------------------------------|--------------------------------|
| 2              | Rot, Blau                | 8                             | 7                              |
| 3              | Rot, Blau, Grün          | 6                             | 5                              |
| 4              | Rot, Blau, Grün, Violett | 5                             | 4                              |



Beispiel: Bausteine eines Spielers bei 4 Spielern

Jeder Spieler stellt seine farbigen und neutralen Bausteine in Blöcken zusammen und legt sie vor sich auf den Tisch. Ein Block besteht immer aus 2 Bausteinen – *einem farbigen* und *einem neutralen* Baustein. Ein farbiger Baustein bleibt einzeln vor jedem Spieler liegen.

Das weiße Markierungsplättchen wird zunächst beiseite gelegt. Es wird erst für den letzten Rundgang des Häuptlings am Ende des Spiels gebraucht. Die Zugreihenfolgekarten und die Kultstätten verbleiben in der Schachtel. Sie werden nur für die Profiversion benötigt.

## SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. Ist ein Spieler am Zug, **muss** er die beiden folgenden Aktionen **nacheinander** ausführen:

- 1) Einen farbigen oder neutralen Baustein aus dem eigenen Vorrat verbauen
- 2) Häuptling bis zu 4 Felder ziehen und Strafpunkte vergeben

## DAS BAUEN

Beim Bauen gelten folgende Regeln:

- ♦ Die Bausteine dürfen an jeder beliebigen Stelle **innerhalb** des 8 x 8 Rasters des Spielplanes platziert werden. Dabei dürfen sich Bausteine beliebiger Farben berühren.
- ♦ Pro Zug muss genau **ein Baustein** aus dem eigenen Vorrat eingesetzt werden.
- ♦ Der einzelne farbige Stein, der zu Beginn des Spiels vor jedem Spieler liegt, muss zuerst verbaut werden.
- ♦ Beginnt ein Spieler mit einem neuen Block, entscheidet er, ob er zuerst den farbigen oder den neutralen Baustein verbaut. Danach **muss** er allerdings den verbliebenen Baustein verbauen, bevor er mit einem neuen Block beginnt.

- ♦ Die Höhe und die Form des Pueblos ist beliebig. D. h. Bausteine können, den Regeln entsprechend, in jeder Höhe und Ausrichtung platziert werden.
- ♦ Die Bausteine dürfen beliebig gedreht und gewendet werden.
- ♦ Ein Baustein muss immer mit **allen 3 quadratischen Flächen** einer Seite – entweder auf dem Spielplan und /oder auf anderen Bausteinen – aufliegen.



**Alle Bausteine** haben dieselbe Form. Jede Seite hat 3 quadratische „Flächen“. Obenstehend werden die 3 Flächen der stufigen Front und der ebenen rechten Seite gezeigt.

## DEN HÄUPTLING ZIEHEN UND STRAFPUNKTE VERGEBEN

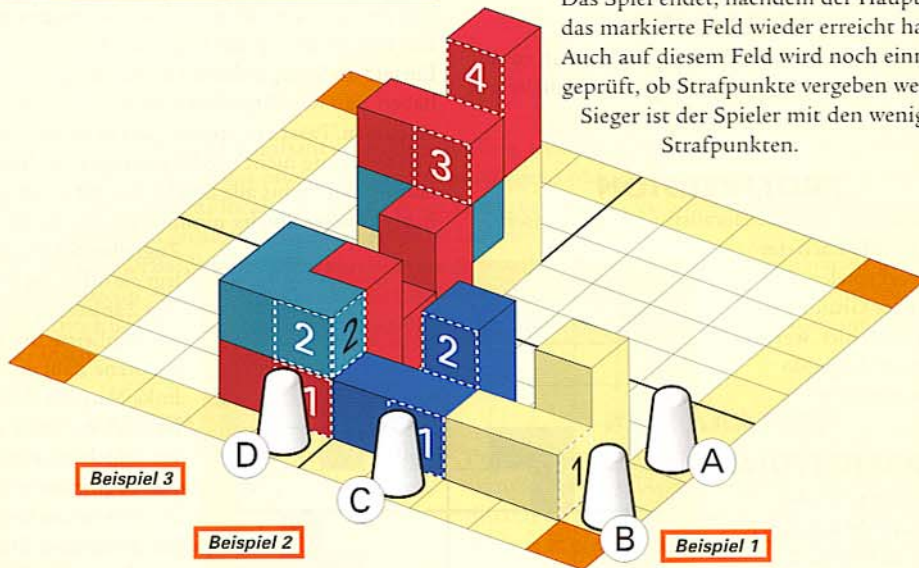
**Nachdem** ein Spieler einen Stein verbaut hat, zieht er den Häuptling auf dessen Laufleiste im **Uhrzeigersinn 1, 2, 3 oder 4 Felder** weit. Auf dem Feld, auf dem der Häuptling nach seinem Zug stehen bleibt, wird geprüft, ob der Häuptling **farbige** Bausteine „sehen“ kann.

Dabei schaut er immer **geradeaus** auf die genau vor ihm stehende Baureihe des Pueblos. **Alle** Spieler, deren Bausteine er dabei sieht, erhalten **Strafpunkte** – egal, wie viele Felder sie entfernt sind und auf welcher Ebene sie sich befinden.

Die Strafpunkte werden wie folgt verteilt: Für eine sichtbare quadratische Fläche auf der ersten Ebene erhält ein Spieler einen Strafpunkt, auf der zweiten Ebene erhält er zwei Strafpunkte, auf der dritten Ebene erhält er drei Strafpunkte usw.

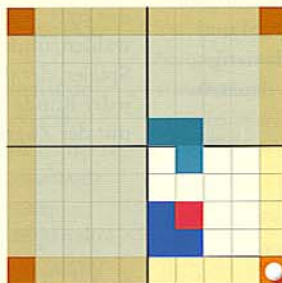
**Beispiel 1:** Der Häuptling wird von A nach B zwei Felder weit gezogen. Er sieht in der ersten Ebene eine neutrale quadratische Fläche und in der zweiten Ebene eine grüne quadratische Fläche. Grün erhält dafür 2 Strafpunkte.

**Beispiel 2:** Der Häuptling wird von B nach C um vier Felder weit gezogen. Er sieht in der ersten Ebene eine blaue quadratische Fläche und in der zweiten Ebene eine blaue quadratische Fläche. Blau erhält  $1 + 2 = 3$  Strafpunkte.



**Beispiel 3:** Der Häuptling wird von C nach D um zwei Felder weit gezogen. Er sieht in der ersten Ebene, in der dritten Ebene und in der vierten Ebene je eine quadratische rote Fläche und in der zweiten Ebene eine grüne quadratische Fläche. Rot erhält  $1 + 3 + 4 = 8$  Strafpunkte und Grün erhält 2 Strafpunkte.

Der Spielplan ist durch Trennlinien in vier Viertel aufgeteilt. Wird der Häuptling genau auf ein **Eckfeld** gezogen, betrachtet er das **entsprechende Viertel** von oben. Alle Spieler, deren farbige Bausteine er von **oben** sieht, erhalten pro Fläche **einen** Strafpunkt. Zieht der Häuptling auf ein Feld und „sieht“ von dort aus keine farbigen Bausteine geschieht nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe.



## LETZTER RUNDGANG UND SPIELLENDE

Nachdem der letzte Spieler seinen Zug (Stein einsetzen und Häuptling ziehen) beendet hat, ist das Pueblo vollendet. Nun beginnt der Häuptling seinen abschließenden Rundgang, der gleichzeitig die Schlusswertung ist. Dazu wird zunächst das weiße Markierungsplättchen auf das Feld gelegt, auf dem der Häuptling steht (=Ausgangspunkt). Dann zieht der Häuptling im Uhrzeigersinn Feld für Feld weiter und es wird auf **jedem** Feld geprüft, welche farbigen Steine der Häuptling sieht. Fällige Strafpunkte werden sofort vergeben und auf der Zähltafel notiert.

Das Spiel endet, nachdem der Häuptling das markierte Feld wieder erreicht hat. Auch auf diesem Feld wird noch einmal geprüft, ob Strafpunkte vergeben werden. Sieger ist der Spieler mit den wenigsten Strafpunkten.

## VARIANTE „ABBAU“

Die Abbauregel kann sowohl mit der Grundversion, als auch mit der im Anschluss erläuterten Profiversion gespielt werden.

Der Häuptling steht nach dem letzten Rundgang wieder auf dem markierten Feld. Das Plättchen wird nun aus dem Spiel genommen. Der Startspieler beginnt mit dem Abbau. Während des Abbaus besteht ein Spielzug aus den beiden folgenden Aktionen:

**Beispiel:** Der Häuptling steht auf dem rechten unteren Eckfeld. Er betrachtet das rechte untere Viertel: Blau erhält 3 Strafpunkte, Grün und Rot je 1 Strafpunkt.

### ♦ 1 Baustein vom Spielplan nehmen

Es dürfen nur Steine abgebaut werden, die abgenommen werden können, ohne dass dadurch andere Steine bewegt werden. Man darf nur Steine der *eigenen* Farbe oder *neutrale* Steine abbauen.

**Hinweis:** Hat ein Spieler keinen eigenen Baustein mehr auf dem Spielplan, darf er in seinem Zug auch keinen neutralen Stein mehr abbauen!

### ♦ Häuptling 1 bis 4 Felder ziehen

Hier gelten die gleichen Regeln wie in der Grundversion. Unabhängig davon, ob ein Spieler Bausteine abbauen kann oder nicht, muss er den Häuptling auf jeden Fall ziehen.

## SPIELENDE

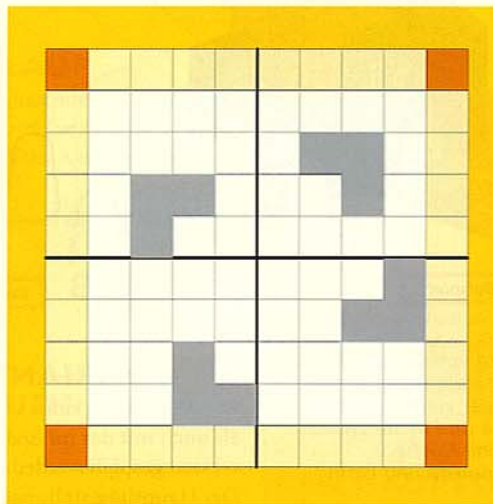
Das Spiel endet, wenn der *letzte farbige* Stein vom Spielplan genommen wird. Sieger ist der Spieler mit den wenigsten Strafpunkten.

## PROFIVERSION

Wer eine noch größere Herausforderung wünscht, sollte Pueblo nach der Profiregel spielen. Die Regeln der Grundversion gelten auch hier, werden jedoch um folgende Regeln erweitert:

## VORBEREITUNG

Unabhängig von der Spieleranzahl legt jeder Spieler zu Beginn 2 Blöcke (= 4 Bausteine) beiseite. Diese werden erst für den zweiten Spielabschnitt gebraucht. Nun werden auch die Zugreihenfolgekarten und die Innenhöfe benötigt. Die Spieler vereinbaren mit wie vielen Kultstätten gespielt wird und wo sie auf der Spielfläche platziert werden. Je nach Anzahl und Lage der Kultstätten steigert sich der Schwierigkeitsgrad. Auf einer Kultstätte darf kein Baustein gelegt werden!



Beispiel für die Verwendung von Innenhöfen

Wird z. B. zu dritt gespielt, kommt die Zugreihenfolgekarte „4“ aus dem Spiel. Die Zugreihenfolge wird im Spiel *zweimal* versteigert:

- ♦ zu Beginn des Spiels und
- ♦ nachdem alle Spieler die Bausteine des ersten Spielabschnitts verbaut haben.

Nach der zweiten Versteigerung erhalten die Spieler die beiden beiseite gelegten Blöcke für den zweiten Spielabschnitt.

**Hinweis:** Wird die Profiversion mit der Abbauregel gespielt, wird vor dem Abbau die Zugreihenfolge ein drittes Mal versteigert.

### Ablauf einer Versteigerung

Um die Zugreihenfolge wird im Uhrzeigersinn geboten. Der größte Spieler beginnt und nennt seinen Einsatz an Strafpunkten. Die nachfolgenden Spieler haben nun die Möglichkeit, höher zu bieten oder zu passen. Passt ein Spieler, darf er in die laufende Versteigerung nicht wieder einsteigen. Es wird so lange geboten, bis alle Spieler, bis auf einen gepasst haben. Dieser Spieler nimmt jetzt eine beliebige

Zugreihenfolgekarte und legt sie offen vor sich. Seinen Zählstein rückt er auf der Zählleiste um die gebotene Zahl vor. Der linke Nachbar des Spielers, der die letzte Zugreihenfolgekarte ersteigert hat, beginnt mit der Abgabe eines neuen Gebotes für die nächste Zugreihenfolgekarte. Der Spieler, der die letzte Zugreihenfolgekarte bekommt, erhält hierfür keine Strafpunkte. Passt der erste Spieler sofort zu Beginn der Versteigerung und passen auch alle nachfolgenden Spieler, darf sich

der erste Spieler eine Zugreihenfolgekarte auswählen, ohne dafür Strafpunkte zu kassieren. Der Spieler, der die Zugreihenfolgekarte 1 besitzt, ist in jeder Runde Startspieler, gefolgt von dem Spieler mit der Zugreihenfolgekarte 2 usw.

## SPIELABLAUF

### Versteigerung der Zugreihenfolge

Es werden so viele Zugreihenfolgekarten verwendet, wie Spieler teilnehm

© 2002 Ravensburger Spieleverlag

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg