



# Spielregel

Für 2–5 iberische Gutsherren

## Material



5 Sichtschirme

Auslage

65 Plättchen: 33 normale Landschaftsplättchen  
(9 x Weinberg; je 6 x Acker, See, Wald, Weide)  
10 „Besonders fruchtbare Landschaftsplättchen“  
22 Gebäudeplättchen  
(6 x Kloster, je 8 x Burg, Bauernhof)



4 Plagesteine  
mit Aufklebern  
(je 1 x Gifttrank,  
Heuschrecke,  
Ratte, Ruine)

1 Spielplan

61 Geldmünzen  
(in den Geldeinheiten  
1, 5, 10 und 20 Dublonen)

20 Spielkarten (je 2x Werte 1-10)

15 Gutsherrensteine

5 Condensteine

Aus den fünf Plättchen mit dem **blauen Stern** bildet ihr einen verdeckten Stapel. Erst wenn im Spielverlauf alle anderen Plättchen aufgebraucht sind, werden diese Plättchen ins Spiel gebracht.  
Alle **übrigen Plättchen** werden verdeckt gemischt und als „Nachziehhaufen“ neben dem Spielplan bereit gelegt. Dort liegen auch alle **Geldmünzen** und die **Plagesteine**.

## Spielziel

Es gewinnt, wer nach Spielende die meisten Dublonen besitzt. Dazu errichten die Spieler Bauernhöfe, Burgen und Klöster in den dazu passenden Landschaften. Außerdem können sie als Conde (Verwalter) in die Dienste fremder Gutsherren treten, um dort fürstliche Gehälter zu kassieren. Aber gierige Mitspieler und wüste Plagen durchkreuzen so manche Landschaftsplanung ...

## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel wird jeder Plagestein mit einem Aufkleber versehen.

Der **Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet. Jeder Spieler erhält einen Sichtschirm und stellt daneben als „Vorrat“ die **3 Gutsherrensteine** und den **Condenstein** derselben Farbe ab.

Die fünf **Landschaftsplättchen** mit dem **orangefarbenen Stern** auf der Rückseite werden auf beliebigen Stellen der Spielfläche offen ausgelegt.

Abb. 1: So kann die Startaufstellung aussehen.

Die Spielkarten mit den Werten „9“ und „10“ werden nur im Spiel zu fünft benötigt. Im Spiel zu dritt wird außerdem eine Karte mit dem Wert „7“ aus dem Spiel genommen. Alle im Spiel verbliebenen Karten werden gemischt, vollständig an die Spieler verteilt und von diesen verdeckt auf die Hand genommen.

Wie man das Spiel zu zweit spielt, ist am Ende dieser Spielregel beschrieben.

## Spielablauf (für 3-5 Spieler)

Jede Spielrunde besteht aus 5 Abschnitten, die nacheinander gespielt werden:

### 1. Auslage auffüllen

### 2. Karte ausspielen

### 3. Machtposition ausbauen

### 4. Karte an linken Nachbarn weitergeben

### 5. Der Wochenmarkt

#### Abschnitt 1: Auslage auffüllen

Es werden so viele Plättchen vom „Nachziehhaufen“ offen in die Auslage gelegt, wie Spieler teilnehmen.

Dabei wird die Auslage in alphabetischer Reihenfolge aufgefüllt. Wird zu dritt gespielt, werden nur die Auslagefelder a, b und c belegt, im Spiel zu viert die Felder a bis d (vgl. Abb 2a). Nur im Spiel zu fünft werden alle Auslagefelder benötigt. Liegen noch Plättchen aus vorherigen Spielrunden in der Auslage, werden die neuen Plättchen auf diesen so abgelegt, dass alle Plättchen erkennbar bleiben (vgl. Abb. 2b).



Abb 2a: Im Spiel zu viert kommen vier neue Plättchen in die Auslage. Diese werden offen auf die Felder a, b, c und d gelegt – auch dann, wenn dort noch Plättchen aus vorherigen Spielrunden liegen.

Erst wenn der „Nachziehhaufen“ aufgebraucht ist, wird die Auslage mit den Plättchen aufgefüllt, die einen blauen Stern auf der Rückseite haben.



Abb. 2b: Durch die Auflage der neuen Plättchen befinden sich in diesem Beispiel nun auf Feld a 3 Plättchen und auf Feld c 2 Plättchen. Auf Feld b und d liegt jeweils nur das neu gelegte Plättchen. Alle Plättchen sind erkennbar.

#### Abschnitt 2: Karte ausspielen

Wer am lautesten „Olé!“ rufen kann, legt als Erster eine Karte offen vor sich ab. Es folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. In den folgenden Runden spielt immer derjenige die erste Karte, der in der vorherigen Spielrunde als LETZTER seinen Spielzug „Machtposition ausbauen“ (Abschnitt 3) ausgeführt hat.

Es dürfen nur Kartenwerte gespielt werden, die in der laufenden Spielrunde noch kein Mitspieler ausgespielt hat.

**Ausnahme:** Ausschließlich im Spiel zu fünft kann es (sehr selten) vorkommen, dass ein Spieler nur bereits ausgespielte Kartenwerte auf der Hand hat. In diesem Fall zeigt er zunächst seine Karten. Dann ermittelt er den Startspieler (anhand der ausliegenden Karten), spielt nun dieselbe Karte aus wie dieser und wird an seiner statt selbst zum Startspieler. Die anschließende Reihenfolge der übrigen Spieler bleibt davon unberührt.

**Beispiel:** Die Karten „9“, „7“, „6“ und „4“ liegen aus. Das sind die Karten, die auch Ramon auf der Hand hat. Er spielt die „9“ und wird Startspieler.

#### Abschnitt 3: Machtposition ausbauen

Es beginnt der Spieler, der in Abschnitt 2 die höchste Karte ausgespielt hat. Es folgt der Spieler mit dem zweithöchsten Kartenwert usw.

**Ausnahme:** Wenn die Karte mit dem Wert „5“ die niedrigste ausgespielte Karte ist, wird sie zur „Startspieler-Karte“. Wer sie ausgespielt hat, eröffnet dann die Runde. Anschließend folgen die anderen Spieler, beginnend mit dem höchsten Kartenwert, gefolgt vom zweithöchsten usw.

Wer am Zug ist, darf **EINE** der folgenden 3 Aktionen ausführen:

**Aktion A:** Plättchen legen (Gebäude in Besitz nehmen; Gebäude verkaufen)

**Aktion B:** Condenstein ins Gebäude eines Mitspielers setzen

**Aktion C:** Spezialfunktion der gespielten Karte ausführen

(Spezialfunktionen besitzen nur die Karten 1, 2, 3, 4 und 6 – erkennbar an den kreisrunden Abbildungen.)

Wer als Letzter am Zug ist, darf **Aktion C** und zusätzlich entweder **Aktion A** oder **Aktion B** ausführen.

Kein Spieler darf im selben Spielzug ein Plättchen legen (Aktion A) und seinen Condenstein setzen (Aktion B).

## Aktion A: Plättchen legen (Gebäude in Besitz nehmen; Gebäude verkaufen)

Zur Auswahl der Aktionen bitte genau den Kasten „Machtposition ausbauen“ auf Seite 2 lesen!

### Plättchen legen

Der Spieler wählt ein Feld der Auslage. Er nimmt von diesem Feld alle ausliegenden Plättchen und legt sie offen auf freie Spielfelder seiner Wahl.

**Taktischer Hinweis:** Man steigert die eigenen Gewinnchancen, wenn man die Plättchen so auslegt, dass dadurch möglichst großflächige zusammenhängende Landschaften um eigene Gebäude herum entstehen (siehe Kasten auf den Seiten 6 bis 8: „Wie Landschaften und Gebiete entstehen“).

### Gebäude in Besitz nehmen

Auf **Gebäude**, die der Spieler von der Auslage ins Spiel bringt, darf er sofort **kostenlos** einen Gutsherrenstein aus seinem „Vorrat“ setzen. Hat er keinen Gutsherrenstein mehr im „Vorrat“ und will trotzdem ein neues Gebäude in Besitz nehmen, bleibt ihm die Möglichkeit, eines seiner Gebäude zu verkaufen. Den dadurch frei werdenden Gutsherrenstein darf er dann sofort auf dem neuen Gebäude platzieren. **Allerdings muss er in diesem Fall den Wert dieses neuen Gebäudes (vgl. Abb. 3) an die Bank entrichten.**

**Beispiel:** Julia Gutsherrensteine befinden sich allesamt bereits auf Gebäuden. Nun legt sie ein Kloster von der Auslage auf die Spielfläche und möchte es in Besitz nehmen. Da sie hierfür einen Gutsherrenstein benötigt, verkauft sie eine Burg. Sie erhält den Gebietswert ausbezahlt und den Gutsherrenstein zurück. Diesen verwendet sie nun sofort (in derselben Spielrunde) für das neue Kloster. Dafür zahlt Julia den Gebäudewert des Klosters (4 Dublonen) an die Bank. Hätte Julia noch einen Besitzstein in ihrem „Vorrat“ gehabt, hätte sie diesen kostenlos für das neue Kloster verwendet.

Auf jedem Gebäude kann maximal ein Gutsherrenstein stehen. Es ist erlaubt, Gebäude ohne Gutsherrenstein ins Spiel zu bringen. Gebäude, die unbesetzt auf dem Spielplan ausliegen, können nicht mehr in Besitz genommen werden. Sie bleiben bis Spielende unbesetzt und gehören folglich niemandem.

### Gebäude verkaufen

Der Spieler darf (nur wenn er in seinem Spielzug Aktion A ausführt) beliebig viele eigene Gebäude verkaufen.

Wer ein Gebäude verkauft, erhält dafür von der Bank den **Gebietswert** ausbezahlt. Dieser setzt sich zusammen aus:

- dem **Gebäudewert** (Kloster: 4 Dublonen, Burg: 3 Dublonen, Bauernhof: 2 Dublonen; vgl. Abb. 3)
  - und
  - dem **Landschaftswert**: 1 Dublone für jedes Landschaftsplättchen, das zum Gebiet gehört (vgl. auch Abb. 4; vgl. Kasten „Wie Landschaften und Gebiete entstehen“, Seiten 6–8). „**Besonders fruchtbare Landschaften**“ bringen den aufgedruckten Zahlenwert (2 oder 3 Dublonen) ein und (**nur sie**) werden anschließend sofort **vom Spielplan entfernt** (vgl. Abb. 4). Diese Landschaften können also immer nur **einmal** verkauft werden.
- abzüglich**
- aller Wertminderungen durch Plagesteine in diesem Gebiet (vgl. unten: „Die Plagen“; Beispiele in Abb. 7 und Abb. 8).



Abb. 3: Die Gebäudewerte

Verkauft man in einer Spielrunde mehrere Gebäude, zu deren Gebiet **dasselbe „besonders fruchtbare Plättchen“** gehört, erhält man für dieses Plättchen **nur einmal** Geld und muss es dann **sofort entfernen**. Dadurch können sich die Verkaufseinnahmen grundlegend ändern (vgl. Abb. 5a-d).

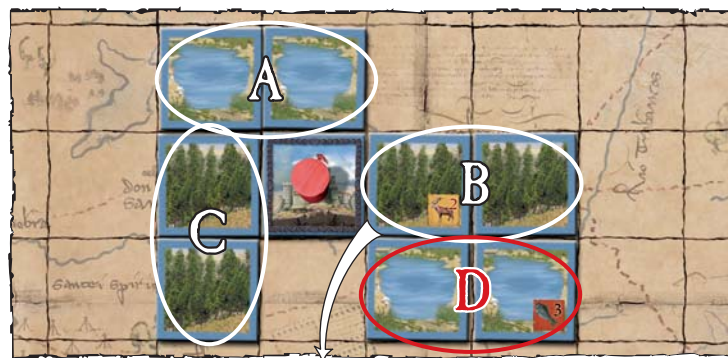


Abb. 4: Carmen verkauft ihre Burg. Das Gebiet umfasst eine See- und zwei Waldlandschaften (A, B, C). Seelandschaft D ist durch den Wald von der Burg getrennt und gehört deshalb nicht zum Gebiet. Carmen erhält für das verkaufte Gebäude 3 Dublonen, für Seelandschaft A 2 Dublonen, für Waldlandschaft B 3 und für C 2 Dublonen. Ihre Gesamteinnahme beträgt also 10 Dublonen. Sie entfernt anschließend die „besonders fruchtbare Waldlandschaft“ (Wert: 2 Dublonen) vom Spielplan (und legt sie zurück in die Schachtel).



Abb. 5a: Pedro verkauft seine beiden Klöster A und B. Er muss entscheiden, in welcher Reihenfolge er dies tut, weil er den „besonders fruchtbaren Weinberg“ dabei nur einmal verkaufen darf.



Abb. 5b: Verkauft er zuerst Kloster A, dann erhält er hierfür 11 Dublonen. Anschließend entfernt er den „besonders fruchtbaren Weinberg“ und erhält für Kloster B noch 4 Dublonen. Seine Gesamteinnahme beträgt also 15 Dublonen.

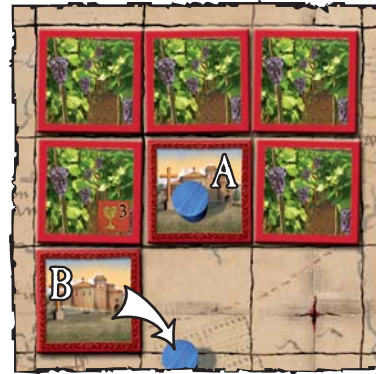


Abb. 5c: Verkauft er hingegen zuerst Kloster B, dann erhält er dafür 11 Dublonen.



Abb. 5d: Anschließend entfernt er den „besonders fruchtbaren Weinberg“ und erhält für Kloster A weitere 8 Dublonen. Seine Gesamteinnahme beträgt so folglich 19 Dublonen.

Wird ein Gebäude verkauft, in dem sich ein **Conde** befindet, erhält dieser sofort von der Bank den Landschaftswert (also ohne Gebäudewert) ausbezahlt. Der Gutsherr erhält auch in diesem Fall den **kompletten** Gebietswert (vgl. Abb. 6.).

Gutsherren- und Condensteine verkaufter Gebäude kommen zurück zum „Vorrat“ ihrer Besitzer.

Eingenommenes Geld hält jeder Spieler geheim hinter seinem Sichtschirm. Geldwechsel mit der Bank ist jederzeit erlaubt.



Abb. 6: Gutsherrin Carmen verkauft eine Burg und erhält dafür den Gebietswert (9 Dublonen). Conde Antonio erhält den Landschaftswert (6 Dublonen).

**Nicht** verkaufen darf ein Spieler Gebäude,

- die er in der laufenden Runde in Besitz nimmt;
- deren Gebiet er in der laufenden Runde um eine (oder mehrere) „besonders fruchtbare Landschaft(en)“ erweitert.

#### Die Plagen:

Es gibt vier Plagen: **Gifttrank**, **Heuschrecke**, **Ratte** und **Ruine**. Um diese einzusetzen oder zu versetzen, muss man Aktion C ausführen (siehe Kapitel: „Aktion C: Spezialfunktion der gespielten Karte durchführen“, Seite 6).

Plagen können ausschließlich auf Plättchen gelegt werden, die sich bereits auf der Spielfläche befinden – also nicht in die Auslage.

Auf folgende Plättchen dürfen die einzelnen Plagen gesetzt werden:

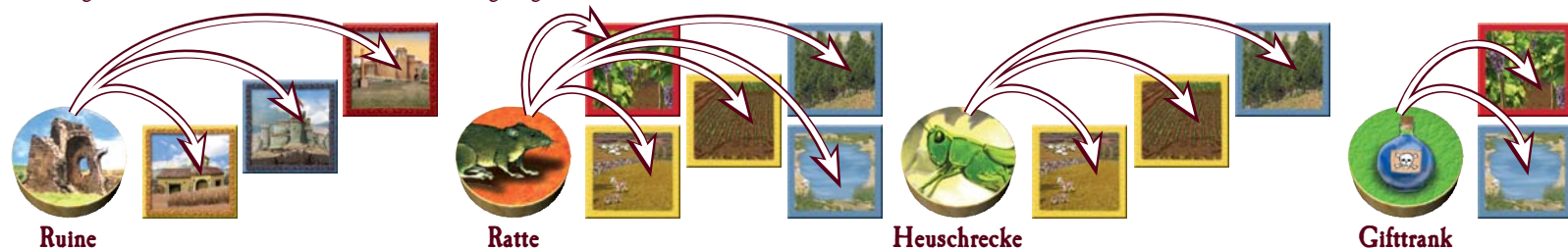


Abb. 7: Ruinen dürfen nur auf Gebäude gesetzt werden. Alle anderen Plagen dürfen nicht auf Gebäude gesetzt werden. Ratten können alle Landschaften heimsuchen. Heuschrecken sind nur auf Acker-, Weide- und Waldplättchen einsetzbar. Der Gifttrank darf nur auf See- und Weinbergplättchen gesetzt werden.

### Befinden sich Plagen auf Gebäuden oder Landschaften, reduzieren sich die Einnahmen beim Verkauf eines Gebäudes:

- Gebäude, die zur „Ruine“ heruntergekommen sind, verlieren ihren kompletten Gebäudewert (aber nicht den Landschaftswert ihres Gebietes; vgl. Abb. 8a–8d).
- Zusammenhängende Landschaften, in denen sich die Plage „Ratte“ befindet, sind nur noch die Hälfte wert. (Stellen hinter dem Komma werden dabei ignoriert, d.h. es wird abgerundet; vgl. Abb. 8b, 8d). Befindet sich die Ratte auf einem „besonders fruchtbaren Landschaftsplättchen“, das nach dem Gebäudeverkauf aus dem Spiel genommen wird, wird die Ratte (für spätere Einsätze) neben dem Spielplan bereitgelegt.
- „Heuschrecke“ und „Giftrank“ machen das Landschaftsplättchen, auf dem sie liegen, wertlos. Auch „dahinter“ liegende Plättchen, die keine andere Verbindung zum Gebäude aufweisen, werden wertlos (vgl. Abb. 8c, 8d).



Abb. 8a: Amelie verkauft beide Bauernhöfe und erhält 11 Dublonen. Das Gebäude von Bauernhof A ist als „Ruine“ wertlos. Für dieses Gebiet erhält Amelie nur den Wert der Ackerlandschaft (4 Dublonen). Bauernhof B wirft als Ertrag 2 Dublonen für das Gebäude, 4 Dublonen für die angrenzende Ackerlandschaft und 1 Dublone für die angrenzende Weidelandschaft ab.



Abb. 8b: Rattenplage! Verkauft Amelie jetzt beide Bauernhöfe, erhält sie nur 7 Dublonen. Der Erlös für die Ackerlandschaft hat sich bei beiden Bauernhöfen von 4 auf 2 Dublonen halbiert.



Abb. 8c: Heuschreckenplage! Amelie erhält beim Verkauf der beiden Bauernhöfe nur noch 6 Dublonen. Die Ackerlandschaft von Bauernhof A ist jetzt nur noch 3 Dublonen wert. Bauernhof B erbringt nur noch den Wert des Gebäudes und der Weidelandschaft, weil die Heuschrecke die Ackerlandschaft komplett von Bauernhof B abgeschnitten hat.



Abb. 8d: Heuschrecken- und Rattenplage! Die Heuschreckenplage schneidet ein Ackerfeld von Bauernhof A, aber drei Ackerfelder von Bauernhof B ab. Die Ratte halbiert jeweils den verbleibenden Wert der gesamten Landschaft: bei Bauernhof A von 3 auf – abgerundet – 1 Dublone. Und bei Bauernhof B von 1 auf – abgerundet – 0 Dublonen.

### Aktion B: Condenstein in das Gebäude eines Mitspielers setzen

Der Spieler setzt seinen Conden vom „Vorrat“ in ein Gebäude, in dem sich ein Gutsherrenstein eines Mitspielers befindet. Befindet sich sein Conde bereits auf einem Gebäude, darf er ihn auf ein anderes Gebäude (mit Gutsherrenstein) versetzen.

**Der Conde darf nicht in ein Gebäude gesetzt werden, dessen Gebietswert zu diesem Zeitpunkt 7 oder mehr Dublonen beträgt.** Es darf sich kein anderer Conde auf diesem Gebäude befinden.

**Zur Auswahl der Aktionen bitte genau den Kasten „Machtposition ausbauen“ auf Seite 2 lesen!**

*Wichtig: Der Conde ist nur ein Verwalter, kein Eigentümer: Wer einen Conden in einem Gebäude stehen hat, darf dieses Gebäude NICHT verkaufen. Verkauft der Gutsherr das Gebäude, kassiert der Conde den Landschaftswert.*

## Aktion C: Spezialfunktion der gespielten Karte ausführen

Der Spieler führt die Spezialfunktion aus, die ihm seine gespielte Karte erlaubt. Nur die Karten 1, 2, 3, 4 und 6 enthalten Spezialfunktionen.

Zur Auswahl der Aktionen bitte genau den Kasten „Machtposition ausbauen“ auf Seite 2 lesen!

### Folgende Spezialfunktionen gibt es:

- **Aktion „Giftrank“ (Kartenwert „1“)**

Der Spieler (ver)setzt den Plagestein „Giftrank“ auf ein beliebiges freies **Weinberg-** oder **Seeplättchen**. Dieses Plättchen wird damit wertlos und schneidet weitere ab (vgl. Seite 5 oben).



- **Aktion „Ratte“ (Kartenwert „2“)**

Der Spieler (ver)setzt den Plagestein „Ratte“ auf ein beliebiges freies Landschaftsplättchen. Die Ratte halbiert den Landschaftswert (Kommastellen werden abgerundet).



- **Aktion „Heuschrecke“ (Kartenwert „3“)**

Der Spieler (ver)setzt den Plagestein „Heuschrecke“ auf ein beliebiges freies **Acker-, Wald- oder Weideplättchen**. Die Heuschrecke wirkt wie der „Giftrank“ (vgl. Abb. 8c).



- **Aktion „Ruine“ (Kartenwert „4“)**

Der Spieler (ver)setzt den Plagestein „Ruine“ auf ein beliebiges Gebäudeplättchen und macht dieses wertlos.



- **Aktion „Karte ziehen“ (Kartenwert „6“)**

Der Spieler bestimmt einen Mitspieler, dessen Handkarten er sich nun ansieht. Er wählt davon eine Karte aus und nimmt diese im Tausch gegen eine eigene Karte auf die Hand.



Auf jedes Plättchen darf maximal eine Plage gelegt werden. Auf verschiedenen Plättchen derselben Landschaft können sich mehrere Plagen befinden. „Besonders fruchtbare Landschaftsplättchen“ können genauso von Plagen heimgesucht werden wie alle anderen Landschaftsplättchen.

## Abschnitt 4: Karte an linken Nachbarn weitergeben

Alle Spieler geben ihre ausgespielte Karte an ihren linken Nachbarn weiter. Dieser nimmt sie zu seinen anderen Karten auf die Hand und kann sie in (Abschnitt 2) einer der folgenden Spielrunden ausspielen.

## Abschnitt 5: Der Wochenmarkt

Gutsherr und Conde erzielen für große Gebiete Erlöse auf dem Wochenmarkt. Für jedes Gebiet (Gebäude + Landschaften), das **7 Dublonen oder mehr wert ist**, erhält

- der „Gutsherr“: 2 Dublonen.
- der „Conde“: 1 Dublone.

## Spielende und Sieger:

Sobald die letzten (blauen) Plättchen in die Auslage gelegt werden, wird diese Runde noch zu Ende gespielt. Danach zählen alle Spieler ihr Geld. Der reichste Spieler gewinnt.

## WIE LANDSCHAFTEN UND GEBIETE ENTSTEHEN

### A. Landschaften

- Jedes **einzel**n liegende Landschaftsplättchen ist bereits eine Landschaft. Plättchen des **gleichen Landschaftstyps** vergrößern diese Landschaft, wenn sie **waagrecht oder senkrecht** angelegt werden. Dies gilt auch für „besonders fruchtbare Plättchen“ des gleichen Landschaftstyps.
- Plättchen, die **nur diagonal** anliegen, gehören nicht zur selben Landschaft (vgl. Abb. 9).
- Plättchen einer bestimmten Landschaftsart können nie Bestandteil einer anderen Landschaftsart werden – völlig unabhängig von der Rahmenfarbe der Plättchen (vgl. Abb. 10).

Abb. 9: Hier sind zwei verschiedene Ackerlandschaften zu sehen. Wird ein neues Ackerplättchen auf eines der mit „a“ markierten Felder gelegt, wird es neuer Bestandteil der Ackerlandschaft A. Wird es auf eines der mit „b“ markierten Felder gelegt, wird das neue Plättchen Bestandteil von Ackerlandschaft B. Wird es auf eines der mit „a/b“ markierten Felder gelegt, verschmelzen beide Landschaften zu einer einzigen Ackerlandschaft.

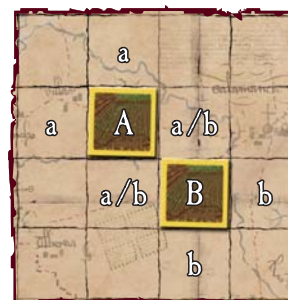
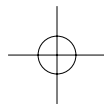


Abb. 10: Hier sind drei verschiedene Landschaften zu sehen. Die beiden Weidelandschaften sind durch die Ackerlandschaft voneinander getrennt.



## B. Gebiete

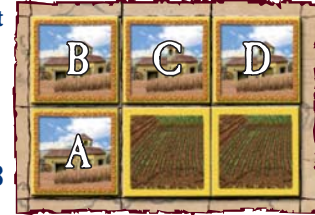
- Eine Landschaft bildet gemeinsam mit einem **Gebäude gleicher (Rahmen-)Farbe** ein Gebiet, wenn sie **waagrecht oder senkrecht** mit diesem Gebäude verbunden ist. **Diagonale** Verbindungen sind **nicht** ausreichend.
- Mehrere Landschaften bilden gemeinsam mit einem Gebäude gleicher (Rahmen-) Farbe ein Gebiet, wenn **jede dieser Landschaften** eine **direkte** waagerechte oder senkrechte Verbindung mit diesem Gebäude aufweist.

Abb. 11: Ackerlandschaft (A) und Weidelandschaft B bilden mit dem Bauernhof ein Gebiet. Weidelandschaft C gehört nicht zum Gebiet, denn sie besitzt keine eigene, direkte Verbindung zum Gebäude. Weinberg- und Seelandschaft gehören nicht zum Gebiet, weil ihr Rahmen nicht gelb ist.



Jedes Gebäude bildet mit den angrenzenden passenden Landschaften zusammen jeweils ein eigenes Gebiet.

Abb. 12: Bauernhof A bildet mit der Ackerlandschaft ein Gebiet. Auch Bauernhof C und D bilden mit derselben Ackerlandschaft jeweils ein eigenes Gebiet. Bauernhof B liegt diagonal an der Ackerlandschaft an und bildet deshalb mit der Ackerlandschaft kein Gebiet.



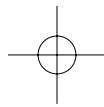
## WIE WERTVOLL IST EIN GEBIET?

Jedes Landschaftsplättchen, das zum Gebiet gehört, ist eine Dublone wert. „Besonders fruchtbare Plättchen“ sind 2 oder 3 Dublonen wert – abzulesen an der aufgedruckten Zahl. Der Gebäudewert richtet sich nach der Gebäudeart: Bauernhof: 2 Dublonen, Burg: 3 Dublonen, Kloster: 4 Dublonen (vgl. Abb. 3). Die Plagen „Ratte“, „Heuschrecke“ und „Gifttrank“ können dafür sorgen, dass Landschaften vorübergehend weniger wert sind oder sogar wertlos werden. Die Plage „Ruine“ kann dafür sorgen, dass das Gebäude wertlos wird (siehe Kapitel: „Die Plagen“).



Abb. 13: Das Gebiet von Bauernhof A umfasst das Gebäude, eine Ackerlandschaft (rote Kreuze) und eine Weidelandschaft (blaue Kreuze). Zum Gebiet von Bauernhof B gehören neben dem Gebäude zwei Ackerlandschaften (rote Kreuze und gelbes Kreuz). Das Gebiet von Bauernhof C besteht aus dem Gebäude, einer Ackerlandschaft (rote Kreuze) und einer Weidelandschaft (grünes Kreuz).

Abb. 14: Verkauft Antonio Bauernhof A, erhält er 6 Dublonen: Gebäude und Weide (blaue Kreuze) bringen je 2 Dublonen ein. 2 weitere Dublonen wirt die Ackerlandschaft (rote Kreuze) ab, weil die Heuschrecke ein Plättchen wertlos macht und die Ratte den Restwert auf 2 Dublonen halbiert. Jetzt entfernt Antonio das „besonders fruchtbare Ackerplättchen“. Anschließend ist diese Ackerlandschaft für Amelie (Bauernhof B) nichts mehr wert: Die Ratte halbiert das verbliebene Plättchen auf 0,5 Dublonen, was abgerundet 0 ergibt. Hätte Amelie ihren Bauernhof vor Antonio verkauft, hätte sie für den von der Ratte befallenen Acker 2 Dublonen erhalten (wie oben bei Antonio beschrieben). Für ihr Gebäude erhält Amelie 2 Dublonen, für den Acker (gelbes Kreuz) 1 Dublone. Ramon erhält für den Verkauf von Bauernhof C 3 Dublonen, denn so viel ist das Weideplättchen (grünes Kreuz) wert. Das Gebäude ist durch die Ruine wertlos und der Acker (rote Kreuze) durch die Heuschrecke vom Gebäude abgeschnitten.



## Ein beispielhafter Spielzug:



Abb. 15a: Antonio hat die niedrigste Karte der Spielrunde ausgespielt – eine „2“. Er darf deshalb Aktion C (hier: „Ratte setzen“) durchführen und außerdem entweder Aktion A oder Aktion B wählen. Er entscheidet sich für Aktion A und nimmt die Plättchen eines Auslagefeldes:



Abb. 15b: Antonio nimmt die Weide und die Burg von Auslagefeld c.



Abb. 15c: Nun legt Antonio die Weide in das Gebiet seines Bauernhofs (Aktion A). Dann entfernt er aus demselben Gebiet die Ratte und setzt sie in den Weinberg vor Carmens Kloster (Aktion C).



Abb. 15d: Nun verkauft Antonio den Bauernhof und erhält dafür 9 Dublonen (Fortsetzung Aktion A). Conde Ramon erhält den Landschaftswert (7 Dublonen). Anschließend entfernt Antonio die beiden „besonders fruchtbaren Weiden“. Den „besonders fruchtbaren Acker“ lässt er liegen, denn wegen der Heuschreckenplage hat Antonio dafür kein Geld erhalten.



Abb. 15e: Antonio verwendet den Gutsherrenstein des verkauften Bauernhofs, um die neue Burg zu besetzen. Er bezahlt dafür 3 Dublonen (Gebäudewert der Burg) an die Bank.

## SALAMANCA für 2 Spieler:

Die Spielregel entspricht dem Spiel für 3–5 Spieler – mit folgenden Abweichungen:

- Gespielt wird mit einem einfachen Kartensatz der Karten 1-8. Beide Spieler erhalten also vier Karten.
- In Abschnitt 1 werden immer 4 Plättchen in die Auslage gelegt (wie beim Spiel zu viert).
- Beide Spieler spielen (in Abschnitt 2) je zwei Karten verdeckt aus und decken sie dann **gleichzeitig** auf.
- In Abschnitt 3 („Machtposition ausbauen“) richtet sich die Reihenfolge der Spielzüge nach der Höhe der Karten. Ist die „5“ die niedrigste ausgespielte Karte, beginnt ihr Ausspieler.

**Beispiel A:** Carmen hat die „6“ und die „3“ ausgespielt. Antonio hat die „8“ und die „2“ ausgespielt. Antonio beginnt (Karte „8“) mit Aktion A oder Aktion B. Dann folgt Carmen (Karte „6“). Da die „6“ eine Spezialfunktion („Karten tauschen“) besitzt, kann sich Carmen frei für eine Aktion (A, B oder C) entscheiden. Nun ist Carmen erneut am Zug, da ihre „3“ der höhere Kartenwert im Vergleich zu Antonios „2“ ist. Erneut wählt Carmen zwischen allen drei Aktionen. Zuletzt ist Antonio mit der niedrigsten Karte am Zug. Er führt Aktion C aus, indem er die Ratte versetzt. Außerdem wählt er entweder Aktion A oder Aktion B.

**Beispiel B:** Carmen hat die „8“ und die „6“ ausgespielt. Antonio hat die „7“ und die „5“ ausgespielt. Weil die „5“ als niedrigste ausgespielte Karte zur „Startspieler-Karte“ wird, startet Antonio (mit Aktion A oder B). Dann folgt Carmen mit der „8“ (Aktion A oder B), gefolgt von Antonio mit der „7“ (Aktion A oder B). Zuletzt darf Carmen mit ihrer „6“ Aktion C ausführen und zusätzlich zwischen Aktion A und B wählen.

- Wer bei seinem ersten Spielzug der laufenden Runde ein Gebäude in Besitz nimmt, darf bei seinem zweiten Spielzug dieses Gebäude nicht verkaufen.
- Wer bei seinem ersten Spielzug (ein) besonders fruchtbare(s) Landschaftsplättchen an ein Gebiet anlegt, darf bei seinem zweiten Spielzug nicht Gebäude verkaufen, in deren Gebiet er diese(s) Plättchen gelegt hat.

\* \* \* \* \*

Erschienen im Zoch Verlag  
Copyright: 2006  
Autor: Stefan Dorra, Illustrationen: Andreas Mack