

Attandarra (inkl. Zusatzregel Stadtgeschichte) - KSR (Seite 1 von 2)

Es werden 5 Runden im Uhrzeigersinn gespielt. Stadtplättchen = Gebäude, Wiesen, Tore + Feuerreich.

Ablauf einer Runde*:

1) Baumaterial zu Rundenbeginn:

- Zum Rundenbeginn entnimmt jeder Spieler blind aus dem Säckchen 2 Baustoffe.
- Wurde 2x Glas (weiß) gezogen, muss 1 Glas in das Säckchen zurück. Dafür 1x Ersatz ziehen.
- Stein (grau) oder Glas (weiß) kosten je 1 Gold.
- Die Baustoffe müssen sofort für Neubauten bzw. Erweiterungen eingesetzt werden (keine Stadttore!).

2) Aktionen eines Zuges:

Ab Startspieler beginnend führt jeder Spieler **genau 1 Aktion** (A .. E) aus.
Es geht solange immer reihum, bis alle Spieler die Runde beendet haben.

A) Kauf eines Baustoffes und Bau der Gebäude (ggf. Aktion D):

Kosten: lt. Angabe neben dem gewünschten Baustoff auf der Rohstofftabelle (allg. Spielplan)
Entsprechend setzt man seinen Goldmarker zurück.

Der Baustoff wird vom obersten Feld einer Spalte genommen und muss sofort eingesetzt werden.

Bauregeln:

- Der erste Bauplatz ist frei wählbar.
 - Jeder weitere Bauplatz muss an der waagerechten bzw. senkrechten Kante eines schon platzierten Plättchens angrenzen. Diagonal anbauen ist nicht erlaubt.
 - Gebäude-Plättchen mit gleicher Farbe UND gleicher Zahl dürfen nicht Kante an Kante liegen.
 - Wiesen dürfen sich berühren.
 - Man muss ein Gebäude mit einem beliebigen Baustoff (ausser Glas) beginnen.
Ein Weiterbau erfordert gleich- oder höherwertige Baustoffe wie/als zuletzt verwendet.
 - Ein Gebäude muss aus mind. 2 unterschiedlichen Baustoffen bestehen.
Die Wertigkeiten sind aufsteigend Lehm - Holz - Stein - Glas.
 - Das neue Gebäude wird auf dem eigenen Tableau platziert samt gekauftem Baustoff.
Beim Weiterbau legt man die Baustoffe ebenfalls auf das jeweilige Gebäude.
Die Zahl darauf gibt an, wieviele Baustoffe zur Fertigstellung erforderlich sind.
 - Ist das Gebäude fertig, gibt es Punkte und die Materialien kommen zurück ins Säckchen.
- ➔ **Punkte je Baustoff:** Lehm (schwarz) 0, Holz (braun) 1, Stein (grau) 2, Glas (weiß) 3.

B) Aktion Wiesen und Feuerreich:

Der Spieler setzt genau 1 Wiese oder den Feuerreich gemäß Bauregeln auf sein Tableau.
Kosten: 1 Gold

C) Aktion Bürger- oder Münzplättchen erwerben:

- Der Spieler darf genau 1 Bürger- oder Münzplättchen kaufen und auf seinem Tableau einsetzen.
- Kosten: **Bürger-Pl.** kosten soviel Gold, wie Bürger-Plättchen in der gewählten Reihe (blauer Pfeil) liegen. Beispiel: In Reihe 1 liegen 3 Bürger-Plättchen, also kostet 1 Bürger-Plättchen 3 Gold.
Münz-Pl. kosten soviel Gold, wie Münz-Plättchen in gewählter Spalte (goldener Pfeil) liegen.
- Einsetzen: Plättchen auf ein Stadtplättchen (also auch Wiese) des eigenen Tableaus mit genau identischen Koordinaten wie am Entnahmeplatz platzieren (zB: B1).
Auf **Gebäude:** nur wenn dieses fertiggestellt ist (dort darf insg. 1 Bürger oder 1 Münze liegen)
Auf **Wiese:** nur Bürger-Plättchen, auf **Feuerreich:** nichts erlaubt

D) Aktion Bau der Stadttore (sind auch Gebäude) - Kauf 1 grauen Steins:

- Genau 1 Stadttor lt. Bauregeln auf eig. Tableau einsetzen. Bau ist nur auf Randfeldern erlaubt.
- Stadttore dürfen nicht nebeneinander liegen.
- Da die Tore rot sind, dürfen sie neben anderen Gebäuden liegen.
- Baukosten: 2 Gold und 1 Stein (grau)

	ok	ok	ok	
ok				ok
ok				ok
	ok	ok	ok	

Siegpunkte sofort: 2

mögliche Bauplätze

E) Aktion Stadtwappen (nur Runde 3, 4 und 5):

1 Wappen auf ein leeres Koordinatenfeld des allgem. Spielplans legen und 1 Gold zahlen.
Koordinatenfelder sind die Felder mit blauen oder goldenem Pfeil.

3) Ein Spieler beendet seine Spielrunde:

- Wer keine Aktion mehr machen kann/will, passt und scheidet aus laufender Runde aus.
Für das restliche Gold (egal wieviel) darf er nun 1x blind 1 Baustoff aus dem Säckchen ziehen und muss diesen sofort verbauen. Ist es Glas und kann nicht verbaut werden = neu ziehen.***
- Der Goldmarker des passenden Spielers wird auf die 12 gesetzt.
- Haben alle Spieler Phase 3 beendet, werden Stadtsiegel und Ereignis ausgewertet.

➔ **Wer das Stadtsiegel besitzt**, erhält 1 - 5 Punkte, je nach Nummer der Runde.
Das Siegel kommt auf den Spielplan zurück. Markierungsbaustoffe ==> Säckchen.

➔ **Stadtgeschichte:**

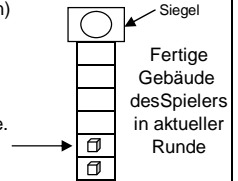
- Nicht durch Wappen bedeckte Straßenzüge sind von dem Ereignis betroffen.
- Ein Stadtplättchen ist komplett geschützt, wenn je ein Wappen waagerecht und senkrecht auf seinen Koordinaten liegt (Felder mit blauem oder goldenem Pfeil).
- Positive Ereignisse wirken doppelt für Gebäude/Wiesen im Schnittpunkt beider Koordinaten, sonst nur einfach.

4) Nächste Runde:

- Vor den Runden 3, 4 oder 5 wird jeweils das oberste Plättchen Stadtgeschichte aufgedeckt und am Ende der Runde ausgewertet. Die Wappen gehen zurück an die Spieler.
- Rundenzähler +1 Feld.
- Nicht gekaufte Baustoffe auf dem allgem. Spielplan bleiben liegen und werden durch blindes Ziehen aus dem Säckchen auf 15 aufgefüllt. Bei Überlauf an Baustoffen in einer Spalte kommen die entsprechenden Baustoffe ersatzlos ins Säckchen zurück.
- Der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn.

Stadtsiegel:

- Der Spieler, der in einer Runde die meisten Gebäude (gelbe/rote Zahlen) fertiggestellt hat, erhält am Ende der Runde Punkte.
- Wer in einer Runde das erste Gebäude fertiggestellt hat, erhält zunächst das Siegel auf sein Tableau. Er muss das **Siegel abgeben**, wenn ein anderer Spieler **mehr Gebäude** fertig hat oder bei Patt das letzte Gebäude mit einem **höherwertigen Baustoff** abgeschlossen wurde.
- Zur Kennzeichnung wird vom jeweiligen Gebäude der höchstwertigste Baustoff als Marker auf das eigene Tableau gesetzt.



Spielende:

Nach 5 Runden ist das Spiel zu Ende.

Wertung:

- Die Spieler mit den meisten, zweit- und drittmeisten **Bürger**-Plättchen erhalten 10 / 6 / 3 Punkte.
- Die Spieler mit den meisten, zweit- und drittmeisten **Münz**-Plättchen erhalten 10 / 6 / 3 Punkte.
Man muss mind. 1 Bürger- bzw. Münz-Plättchen haben, um beteiligt zu sein.
Pattfälle: Alle Beteiligten mit gleicher Anzahl erhalten die gleiche Punktzahl ihres Platzes, die nächste Stufe entfällt (zB: 2x10 Punkte und 1x3 Punkte oder 3x10 Punkte).
- **Wiesen** bringen je 1 Punkt, mit Bürger 3 Punkte.
- Der **Feuerreich** bringt 5 Punkte, wenn an allen seinen Kanten (gilt nur bei 4 Kanten) ein Stadtplättchen (Wiese, Gebäude) anliegt, das jeweils fertiggestellt ist.
- **Unfertige Gebäude** bringen 0 Punkte, **fertiggestellte Gebäude** die aufgedruckten Punkte.
- Liegen auf 2 gegenüberliegenden Seiten (egal wo dort) Stadttore, bringen **alle Tore je 6 Punkte****.
- Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.
Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer die meisten Bürger-, Münz-Plättchen und Stadtplättchen auf seinem Tableau hat.
Ansonsten gibt es bei erneutem Patt mehrere Sieger.

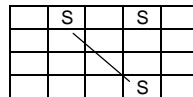
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.07.09
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*2 Personen-Spiel:
siehe Vorbereitungen II.
** siehe KSR S.2 mit Beispielen
*** vom Autor bestätigt

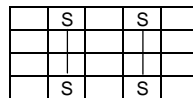
Attandarra (inkl. Zusatzregel Stadtgeschichte) - KSR (Seite 2 von 2)

Nach Rücksprache mit dem Autor Horst Rokitte sind hier einige Wertungsbeispiele zu Stadttoren (S):
Ist die Bedingung mind. einmal erfüllt, werten alle Stadttore.

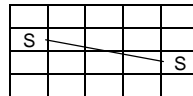
Beispiel 1: Es werden 18 Punkte gewertet.



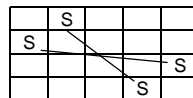
Beispiel 2: Es werden 24 Punkte gewertet.



Beispiel 3: Es werden 12 Punkte gewertet.



Beispiel 4: Es werden 24 Punkte gewertet.



Beispiel 5: Es werden 18 Punkte gewertet.

