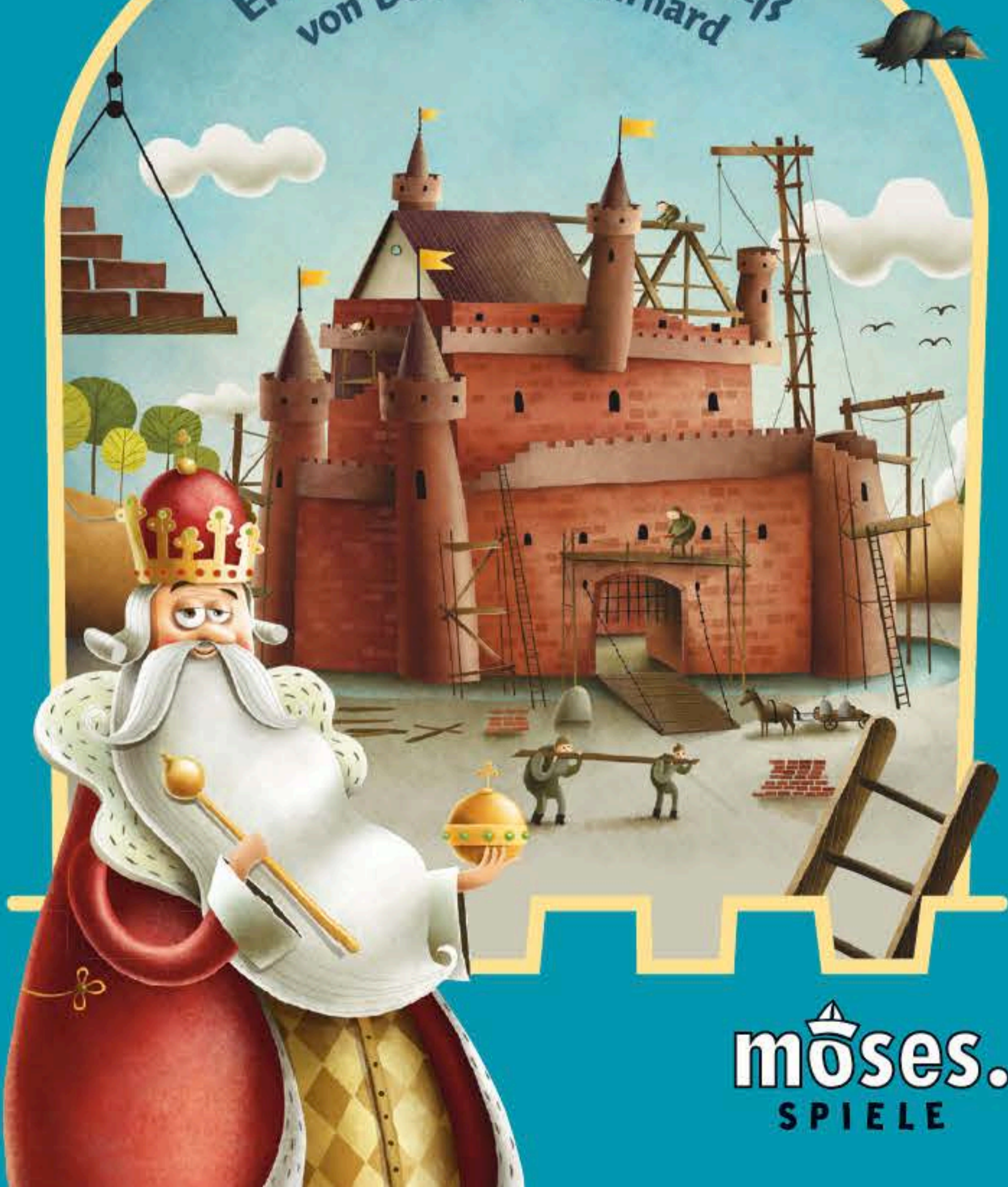


DER WETTKAMPF DER BURGBAU MEISTER

Ein erbaulicher Kartenspaß
von Dominique Ehrhard



môses.
SPIELE

Inhalt

45 Karten (nummeriert von 2 bis 46)
4 Starttürme (mit der Nummer 1)



Ziel des Spiels

Sucht so schnell wie möglich 9 Karten mit aufsteigenden Zahlenwerten zusammen. Merkt euch dabei, wo welche Karten liegen. Wer zuerst eine Mauer aus insgesamt 9 Karten an seinen Startturm anlegt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Jeder nimmt sich einen Startturm und legt ihn vor sich ab. Das ist eure Startkarte für die Mauer. Legt den Startturm am besten so vor euch ab, dass ihr rechts daneben noch Platz für weitere 9 Karten habt.

Übrige Starttürme kommen zurück in die Schachtel.

Mischt alle Karten. Legt sie dann verdeckt in einem Rechteck auf dem Tisch aus. Das ist euer Materiallager. Achtet darauf, dass es jeder gut erreichen kann. Erfahrene Burgbaumeister können die Karten natürlich auch chaotisch ausbreiten. Wichtig ist, dass sich dabei keine Karten überlappen.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Dann spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Bist du an der Reihe? Dann decke eine beliebige Karte vom Materiallager so auf, dass alle Spieler die darauf abgebildete Zahl sehen können. Nun hast du zwei Möglichkeiten:



Beispiel einer Spielsituation mit 4 Spielern

1. Du möchtest diese Karte an deine Mauer anlegen?

Dann musst du folgende Regeln beachten:

- ❁ **Lege neue Karten immer ganz rechts an deine Mauer an!** Es ist nicht erlaubt, eine neue Karte zwischen bereits angelegte Karten zu schieben oder die Reihenfolge im Nachhinein zu verändern.
- ❁ **Die neue Karte muss immer eine höhere Zahl haben als die letzte Karte in deiner Mauer.** **Tipp:** Versuche stets Karten mit möglichst niedrigen Zahlen anzulegen und vermeide große Zahlen-Sprünge (wie z. B. von 6 auf 34 oder von 11 auf 40). Sonst wird es immer schwieriger, passende Karten für deine Mauer zu finden.



Hinweis: Manche Karten zeigen Menschen, Tiere oder Gegenstände auf der Mauer. Das hat aber im Grundspiel keine Bedeutung. Du musst erst in der Spielvariante darauf achten.

2. Willst oder kannst du die Karte nicht an deine Mauer anlegen?

Dann lasse sie im Materiallager liegen und drehe sie wieder um!
Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald einer von euch die 9. Karte an seine Mauer anlegt. (Zählt ihr den Startturm mit, liegen dann insgesamt 10 Karten vor ihm.) Dieser Spieler gewinnt den Wettkampf der Burgbaumeister. König Edelbart der Übertreffliche ist begeistert!

Sonderfall: Niemand kann seine Mauer vollenden, weil alle im Materiallager verbliebenen Karten eine niedrigere Zahl als die letzten Karten in euren Mauern haben? Dann gewinnt derjenige von euch, der die meisten Karten in seiner Mauer hat. Bei Gleichstand gewinnt derjenige mit dem höchsten Zahlenwert auf seiner letzten Karte.



Jetzt aber mal mit Schmackes!



Spielvariante für erfahrene Burgbaumeister ab 8 Jahren

Die Spielvariante funktioniert wie das Grundspiel mit folgenden Änderungen:

- Es gewinnt, wer die meisten Punkte sammelt.
- Einige Karten haben Sonderfunktionen. Legst du eine solche Karte an deine Mauer an, erhältst du entweder zusätzliche Punkte oder du löst eine Aktion aus. Folgende Sonderkarten gibt es:



König Edelbart (1x):

Ist König Edelbart persönlich zu Gast auf deiner Mauer? Dann bekommst du 3 zusätzliche Punkte.



Königin Antebella (1x):

Auch Königin Antebella gewährt dir 3 zusätzliche Punkte.



Ritter und Burgfräulein (je 3x):

Für jeden Ritter und jedes Burgfräulein bekommst du 1 zusätzlichen Punkt. Hast du ein Paar (ein Burgfräulein und einen Ritter), gibt es noch 1 Punkt obendrauf.



Beispiel: Valentin hat 2 Ritter und 1 Burgfräulein in seiner Mauer. Am Ende des Spiels bekommt er dafür 4 Zusatzpunkte: 2 für die Ritter, 1 Punkt für das Burgfräulein und 1 Punkt für ein vollständiges Paar.





Raben (5x):

Für jeden Raben bekommst du zusätzlich 1 Punkt. Sind zwei Raben auf einer Karte abgebildet, bekommst du für diese Karte 2 Punkte zusätzlich.

Kanone (3x):

Mit der Kanone kannst du deine Mitspieler ärgern. Legst du eine Kanone an deine Mauer an, darfst du die Sonderfunktion nutzen und eine Karte eines Spielers deiner Wahl „zerstören“. Das heißt, du nimmst sie aus seiner Reihe und die Karte kommt aus dem Spiel.

Ist dadurch eine Lücke entstanden? Dann rücke die Karten von rechts nach links auf. Diese Aktion musst du sofort nach dem Anlegen ausführen! Kannst du keine Karte aus dem Spiel nehmen, verfällt die Aktion.



Turm (4x):

Der Turm schützt deine Mauer. Die Türme selbst und alle Karten, die zwischen zwei Türmen liegen (der Startturm zählt hier ebenfalls mit) sind sicher. Sollte ein Mitspieler eine Kanone anlegen, kann er deine Mauer in diesem Teilstück nicht zerstören.





Zauberer (1x):

Befindet sich der Zauberer auf deiner Mauer, kannst du eine neue Karte wie durch Zauberhand an einer beliebigen Stelle in deine Mauer einfügen. Diese Aktion kannst du in einer beliebigen nachfolgenden Runde ausführen. Aber entscheide weise, denn der Zauber wirkt nur ein einziges Mal.

Hinweis: Du musst die neue Karte so in deine Mauer einbauen, dass die Zahlenwerte weiterhin von links nach rechts ansteigen.



Ende der Spielvariante

Die Spielvariante endet wie im Grundspiel. Nun zählt jeder von euch seine Punkte zusammen. Für jede Karte in eurer Mauer bekommt ihr 1 Punkt. Dazu kommen die Zusatzpunkte durch Karten mit Sonderfunktion.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Das muss nicht unbedingt derjenige sein, der die letzte Karte gelegt hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem höchsten Zahlenwert auf seiner letzten Karte.



Autor: Dominique Ehrhard
Lizenz: MJ Games
Illustration: Maciej Szymanowicz
Grafik: Volker Maas
Redaktion: Christian Sachseneder
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Brigitte Merkt

© 2016 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90234