

SPIELZIEL:

Es gilt, möglichst viele der eigenen Häuser am Rande der zukünftigen Parks und Türme zu bauen. Nur diese Häuser bringen Siegpunkte.

Vorbereitung: Das Spielbrett wird auf den Tisch gelegt. Die Spielerfarben werden ausgelost, die entsprechenden Häuser und Spielfiguren an die Spieler ausgegeben. Die beiden Spielfiguren werden gemeinsam auf ein beliebiges Eckfeld des Spielbretts gestellt. Die Parks und Türme werden für ihren Einsatz bereitgehalten.

DIE REGELN:

Weiß beginnt, anschließend wird abwechselnd gesetzt. Wer an der Reihe ist, setzt eines seiner Häuser auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielbrett. Dabei muss die folgende Bauordnung beachtet werden:

1. Auf ein Feld darf jeweils nur **ein einziges** Haus gesetzt werden.
2. Ein Haus muss entweder mittig an eine der vier **Seitenlinien** eines Feldes gesetzt werden oder in eine der vier **Ecken**. Der Spieler am Zug hat dabei die freie Wahl (vgl. Abb. 1).
3. Es dürfen **keine Viererreihen** gebaut werden.
Eine Häuserreihe entsteht, wenn benachbarte Felder in einer Richtung (senkrecht, waagrecht oder diagonal) mit Häusern bebaut werden (vgl. Abb. 2A und 2B). Eine Reihe kann aus verschiedenfarbigen Häusern bestehen. Setzt Spieler A eines seiner Häuser derart, dass Spieler B im folgenden Zug eine Viererreihe vollenden könnte, muss Spieler A dies verhindern, indem er noch im selben Zug auf jedem der betroffenen Felder einen **Park** anlegt. Das heißt, er legt auf alle diese Felder ein grünes Holzplättchen. Dann erst ist sein Zug beendet.
Neu angelegte Parks werden **sofort** gewertet (siehe: Park-Wertung).

Weiß hat ein Haus (1) in einer Ecke eines Feldes platziert,...

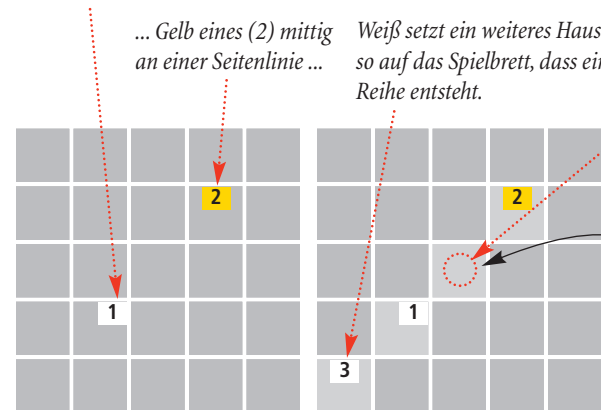


Abb. 1

... Gelb eines (2) mittig an einer Seitenlinie ...

Weiß setzt ein weiteres Haus (3) so auf das Spielbrett, dass eine Reihe entsteht.

Hier würde ein weiteres Haus eine diagonale Viererreihe vollenden, daher muss Weiß hier sofort einen Park anlegen.



Das weiße Haus 1 und das gelbe Haus 2 sind somit benachbart zum neu entstandenen Park und werden direkt gewertet.

Abb. 2A

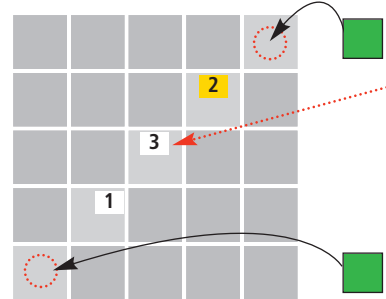


Abb. 2B

Plaziert Weiß sein weiteres Haus (3) auf dem Feld, das diagonal in der Mitte zwischen den bereits bebauten Feldern liegt, könnte sogar auf zwei Feldern eine Viererreihe komplettiert werden. In diesem Fall muss Weiß auf beiden Feldern einen Park anlegen. Es ist dabei egal, wo das neu eingesetzte Haus auf dem Feld platziert wurde.

4. Es dürfen **keine Viererquadrate** vollständig mit Häusern bebaut werden.
Die Farbe der Häuser spielt hierbei keine Rolle. Sobald die Möglichkeit besteht, dass im folgenden Zug ein Quadrat vollendet werden könnte, wird auf das betreffende Feld **ein Turm** gebaut. Der Spieler, der das dritte Haus eines Quadrates gebaut hat, muss sofort auch noch den Turm einsetzen (vgl. Abb. 3). Danach ist sein Zug beendet.
Sind alle Türme verbaut, tritt diese Regel außer Kraft. Ab dann dürfen Viererquadrate vollständig mit Häusern bebaut werden.

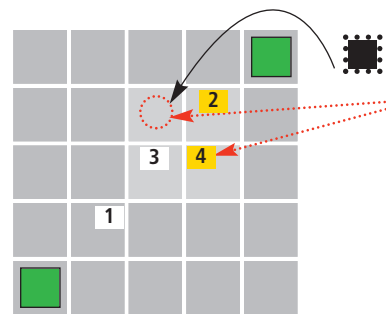


Abb. 3

Gelb setzt ein weiteres Haus (4) so auf das Spielbrett, dass im nächsten Zug ein Häuserquadrat entstehen könnte. Auf dieses Feld muss Gelb deshalb sofort einen Turm setzen.

Die gelben Häuser 2 und 4 und das weiße Haus 3 sind nun zum Turm benachbart und werden am Spielende gewertet (vgl. Turm-Wertung).

Die Türme werden erst ausgewertet, wenn alle Häuser verbaut sind (vgl. Turm-Wertung). Danach endet das Spiel. Sieger ist, wer nun die meisten Siegpunkte hat.

Der Punktestand für die Park- und Turm-Wertungen wird mit den beiden Spielfiguren angezeigt. Für jeden Siegpunkt zieht die entsprechende Spielfigur entlang der äußeren Felder des Spielbretts im Uhrzeigersinn ein Feld weiter.

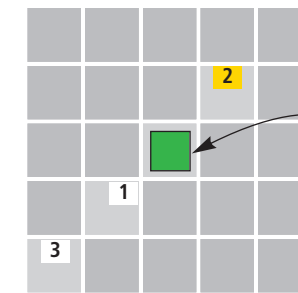


Abb. 4

Das weiße Haus 1 und das gelbe Haus 2 befinden sich auf zum Park benachbarten Feldern und bringen den jeweiligen Spielern jeweils einen Punkt.
Das weiße Haus 1 bringt einen Zusatzpunkt für die direkt an den Park angrenzende Ecke.

Ergebnis dieser Park-Wertung:

Weiß: Haus 1 - 2 Punkte (diagonal angrenzende Ecke)

Gelb: Haus 2 - 1 Punkt

PARK - WERTUNG:

Wird ein neuer Park angelegt, wird er sofort bewertet. Für alle Häuser, die ein Spieler auf benachbarten Feldern gebaut hat, bekommt er **einen** Punkt. Häuser, die **mittig** an einer direkt an den Park angrenzenden Seite gebaut wurden, bringen jeweils einen **zusätzlichen** Punkt (vgl. Abb. 4, 5 und 6), ebenso Eckhäuser, die **diagonal** direkt der Ecke eines Parks gegenüberliegen. Alle diese Punkte werden als Siegpunkte gewertet und die jeweiligen Spielfiguren werden entsprechend gezogen.
Ein Park wird nur **einmal** gewertet. Für Häuser, die später an diesen Park angebaut werden, gibt es keine Punkte mehr. Ein und dasselbe Haus kann aber noch für **weitere Parks** Punkte bringen.

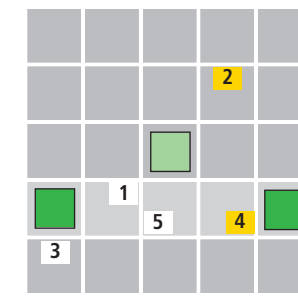


Abb. 5

Ausgehend von Abb. 4 sind hier durch die Häuser 4 und 5 zwei weitere Parks entstanden, die wie folgt ausgewertet werden:

Ergebnis dieser Park-Wertung:

Weiß: Haus 1 - 1 Punkt (neuer Park, erneute Wertung)

Haus 3 - 2 Punkte (mittig angrenzende Seitenlinie)

Gelb: Haus 4 - 1 Punkt (das Haus steht zwar an einer angrenzenden Seitenlinie des Parks aber nicht in deren Mitte)

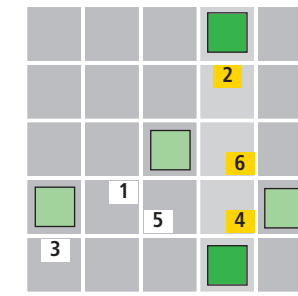


Abb. 6

Gelb hat nachfolgend Haus 6 platziert, deshalb müssen zwei neue Parks angelegt werden.

Ergebnis dieser Park-Wertung:

Weiß: Haus 5 - 1 Punkt (diagonal benachbart)

Gelb: Haus 2 - 2 Punkte (mittig angrenzende Seitenlinie)

Haus 4 - 1 Punkt (neuer Park, erneute Wertung)

Haus 6 wurde auf einem Feld gebaut, das zu zwei bereits angelegten Parks benachbart ist. Beide Parks wurden jedoch schon gewertet, daher gibt es für Haus 6 keine Punkte.

TURM-WERTUNG UND SPIELENDE:

Der Bau eines Turms löst keine sofortige Wertung aus. Die Türme werden erst am Ende des Spiels ausgewertet, wenn alle Häuser verbaut sind. Begonnen wird die Wertung mit einem beliebigen Turm.

Für jeden Spieler werden die Punkte seiner Häuser auf den zum Turm benachbarten Feldern addiert.

Wie bei den Parks gibt es auch hierbei jeweils einen Zusatzpunkt für Häuser, die mittig an einer Seitenlinie an das Turmfeld grenzen und für Eckhäuser, die diagonal direkt der Ecke eines Turmfeldes gegenüberliegen.

Achtung: Diese Punkte sind noch keine Siegpunkte und werden nicht mit den Spielfiguren gezogen.

Der Spieler mit der höheren Punktzahl einer Turm-Wertung erhält (unabhängig von der Differenz) **zwei Siegpunkte**. Die entsprechende Spielfigur rückt also zwei Felder vor. Ein gewerteter Turm wird sofort vom Spielfeld genommen, damit er nicht versehentlich zweimal gewertet wird. Danach wird der nächste Turm gewertet.

Das Spiel endet, wenn der letzte Turm ausgewertet ist. Sieger ist, wer jetzt die meisten Siegpunkte hat.

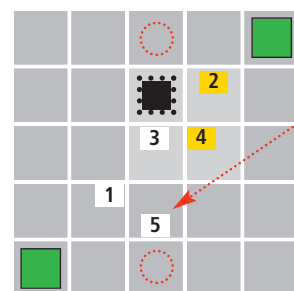
NOCH FRAGEN?

Wenn man vergisst, einen Park anzulegen oder einen Turm zu bauen...

Sobald man ein Feld entdeckt, auf dem man schon in einem der Züge zuvor, einen Park hätte anlegen müssen oder auf das man einen Turm hätte stellen müssen, wird dies sofort ausgeführt. Die Parks werden aber nicht mehr gewertet. Die Türme werden am Ende des Spiels normal gewertet.

Türme zählen nicht als Häuser..

und haben keinen Einfluss auf die Bauordnung (vgl. Abb. 7)



Weiß hat Haus 5 gesetzt. Da ein Turm jedoch nicht als Haus gilt, dürfen auf den beiden mit Kreisen markierten Feldern keine Parks angelegt werden.

Abb. 7

*Ein anregendes Spiel
wünscht*

Das Team von Chili Spiele



Weitere scharfe Spiele finden Sie im Internet unter
www.chili-spiele.de



MASTERPLAN

EIN TAKTIKSPIEL FÜR ZWEI PERSONEN

von Bernhard Lach und Uwe Rapp

INHALT

- 1 Spielbrett
- 14 gelbe und 14 weiße Häuser
- 6 Türme
- 1 gelbe und 1 weiße Spielfigur
- 21 grüne Holzplättchen (Parks)

