

Patrizier

von Michael Schacht



Spieler: 2-5, **Alter:** ab 10 Jahren, **Spieldauer:** ca. 45 Minuten

Spielplan (Vorderseite für 2 bis 4 Spieler – ohne Pistoia, Rückseite für 5 Spieler – mit Pistoia)



149 Stockwerke in 5 Farben
(39 in Schwarz und Weiß,
29 in Rot, 21 in Gelb und Blau)



20 Ruhmesplättchen
(je zwei pro Farbe/Wappen)



55 Auftragskarten in 10 Farben/Wappen



7 Karten
von Bologna



7 Karten
von Firenze



4 Karten
von Ferrara



5 Karten
von Lucca



5 Karten
von Siena



5 Karten
von Milano



4 Karten
von Parma



7 Karten
von Pistoia



7 Karten
von Roma



4 Karten
von Verona



Startkartensymbol

Stadtwappen

Patrizierkopf



Sonderaktion



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Patrizier- oder Geschlechtertürme werden die turmartigen Wohnhäuser des Mittelalters genannt, welche vor allem in Italien das Stadtbild für viele hundert Jahre prägten. Als Zeichen von Wohlstand und Macht repräsentierten die prächtigen Türme den Status der Patrizierfamilien: Je größer der politische Einfluss, desto höher der Turm. Doch nahm einmal die Macht ab, wurde ein Turm auch schnell wieder gekürzt.

Die Spieler sind Baumeister und profitieren von den Eitelkeiten der Patrizierfamilien. Sie streiten um die Aufträge, errichten Stockwerk um Stockwerk die Türme, und wenn ein Turm fertig ist, zeigt sich, wer den Ruhm kassiert.

Der Spieler, der die meisten Stockwerke in einem Turm gebaut hat, erhält Ruhmespunkte. Für das Sammeln von drei gleichen Patrizierköpfen bekommt man ebenfalls Ruhmespunkte. Gewonnen hat derjenige Spieler, der bei Spielende den meisten Ruhm ernten konnte.

SPIELVORBEREITUNG

Bei 2, 3 und 4 Spielern werden die 7 Auftragskarten mit den orangefarbenen Wappen der Stadt Pistoia und die beiden dazugehörigen Ruhmesplättchen nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt. Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgelegt. Falls 5 Spieler teilnehmen muss die Seite mit Pistoia sichtbar sein, bei allen anderen Spielerzahlen wird die Seite des Spielplans ohne Pistoia benötigt.

Die Ruhmesplättchen in den Farben und Wappen der Städte werden mit der Zahl nach oben auf die beiden runden Felder der dazugehörigen Städte gelegt.

Die Auftragskarten mit dem *****-Symbol in der oberen rechten Ecke werden von den restlichen Karten getrennt und gemischt. Jeder Spieler erhält von diesen verdeckt 3 **Auftragskarten**, die er auf die Hand nimmt. Die nicht verteilten Auftragskarten mit *****-Symbol werden mit den restlichen Auftragskarten (**ohne * -Symbol**) gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt. Nun wird auf jedes Feld mit dem Namen einer Stadt eine Karte vom Nachziehstapel offen ausgelegt.

Je nach Spielerzahl wird mit bestimmten Farben gespielt. Jeder Spieler bekommt die Stockwerke einer Farbe: Bei 2 Spielern 39 Stück in Schwarz oder Weiß, bei 3 Spielern 29 Stück in Schwarz, Weiß oder Rot, bei 4 und 5 Spielern 21 Stück in beliebigen Farben, die er als offenen Vorrat vor sich auslegt. Überzählige Stockwerke kommen in die Schachtel zurück. Bemerkung: Die Farben der Städte und die Spielerfarben sind voneinander unabhängig. Ein Startspieler wird per Los bestimmt.

Spielaufbau für 3 Spieler



SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt das Spiel, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Ist ein Spieler am Zug, so führt er folgende Aktionen in genau dieser Reihenfolge aus:

1. Auftragskarte ausspielen
2. Stockwerk(e) bauen
3. Evtl. Sonderaktion durchführen
4. Auftragskarte nachziehen
5. Auftragskarte auffüllen

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

1. Auftragskarte ausspielen

Der Spieler spielt eine seiner 3 Auftragskarten aus seiner Hand offen **vor sich** aus. Liegt schon eine Karte vor ihm, legt er die neue Karte auf die zuvor gespielte. So bildet sich mit der Zeit ein Stapel mit Auftragskarten vor jedem Spieler. Ein Spieler darf jederzeit die Karten in seinem Stapel anschauen.

2. Stockwerk(e) bauen

Für jedes Stadtwappen auf der ausgespielten Auftragskarte setzt der Spieler nun also ein Stockwerk von seinem Vorrat in die entsprechende Stadt. Zum Bauen stehen ihm dabei stets die beiden Bauplätze der Stadt zur Verfügung - zu Beginn erkennbar an den hellen Quadraten.

Ist auf einem Bauplatz bereits ein Stockwerk gebaut, so kann ein weiteres Stockwerk darüber gesetzt werden und ein Turm entsteht. Hat der Spieler eine Auftragskarte mit 2 Stadtwappen gespielt, darf er auswählen, ob er beide Stockwerke auf einen Turm oder je ein Stockwerk auf beide Türme bzw. Bauplätze der entsprechenden Stadt setzt.

Die Anzahl der durch die Auftragskarten vorgegebenen Stockwerke ist in jeder Stadt abgebildet (siehe römische Zahlen über dem Stadtwappen) und ist entweder 9, 7 oder 5, d.h. in einer Stadt mit einer "VII" werden während des Spiels insgesamt genau 7 Stockwerke (verteilt auf zwei Türme) gebaut.

Ausnahme: Jeder Turm muss mindestens aus einem Stockwerk bestehen. Wird das letzte Stockwerk in einer Stadt gebaut und ein Bauplatz ist noch leer, so muss das Stockwerk auf den freien Bauplatz gebaut werden.


3. Sonderaktion durchführen

Ist auf der gespielten Auftragskarte das nebenstehende Symbol abgebildet, darf der Spieler das oberste Stockwerk (beliebige Spielerfarbe) eines Turms versetzen. Das Stockwerk wird oben auf den anderen Turm/Bauplatz der gleichen Stadt gesetzt. Für die Stadt, in der er die Sonderaktion durchführen möchte, gelten folgende Bedingungen:

- Es darf nicht die sein, in der er gerade gebaut hat.
- Der Spieler muss dort mindestens ein Stockwerk besitzen.
- Sie darf noch nicht gewertet sein (d. h. es dürfen noch nicht alle Stockwerke gebaut sein).

Kann oder möchte man nicht versetzen, verfällt die Sonderaktion.



Beispiel: Marianne (roter Spieler) spielt  aus, baut ein Stockwerk in Lucca und möchte ein Stockwerk versetzen. In Parma darf sie nicht versetzen, da sie dort kein Stockwerk besitzt und in Lucca darf sie es nicht, da sie dort gerade gebaut hat. Sie entscheidet sich für Milano, da sie dort im Moment nicht die Mehrheit im höheren Turm besitzt. Sie versetzt das oberste Stockwerk (schwarz) vom einen auf den anderen Turm. Danach hat sie im höheren Turm die meisten Stockwerke.

4. Auftragskarte nachziehen

Der Spieler nimmt die Karte, die neben der Stadt liegt, in der er gerade gebaut hat, auf die Hand. Ist jedoch auf seiner gerade ausgespielten Karte das nebenstehende Symbol abgebildet, darf der Spieler sich eine Karte einer beliebigen Stadt nehmen. Baut ein Spieler in einer Stadt, in der keine Auftragskarte mehr ausliegt, darf er sich eine Auftragskarte einer beliebigen anderen Stadt aussuchen.



5. Auftragskarte auffüllen

Auf das freigewordene Feld der Stadt muss die oberste Karte vom Nachziehstapel offen ausgelegt werden.

Besondere Situationen

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird das „Auffüllen“ übersprungen. Liegt überhaupt keine Auftragskarte mehr auf dem Spielplan aus, wird auch das „Nachziehen“ übersprungen.

Stadt werten

Sind – auch während des Spiels – alle Stockwerke in einer Stadt gebaut, die dort möglich sind, wird die Stadt sofort gewertet (Römische Zahl über dem Wappen = Gesamtzahl der Stockwerke in der Stadt).

- Der Spieler, der im höheren Turm die meisten Stockwerke hat, gewinnt das wertvollere in der Stadt ausliegende Ruhmesplättchen.
- Der Spieler, der im niedrigeren Turm die meisten Stockwerke hat, gewinnt das verbleibende Ruhmesplättchen.
- Alle anderen Spieler gehen leer aus.

Haben mehrere Spieler die meisten Stockwerke in einem Turm, gewinnt derjenige von ihnen, der in diesem Turm das höher gelegene Stockwerk gebaut hat. Die Spieler legen ihre gewonnenen Punkteplättchen verdeckt vor sich ab. Die Türme bleiben bis zum Spielende stehen. **Anmerkung:** Eine abgerechnete Stadt erkennt man an den fehlenden Ruhmesplättchen.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn kein Spieler mehr eine Auftragskarte auf der Hand hat. Wurde die Wertung einer Stadt vergessen, so wird sie jetzt nachgeholt.

Nun sortiert **jeder Spieler für sich** den vor ihm ausliegenden Kartenstapel nach den darauf abgebildeten Patrizierköpfen. Für je 3 gleiche Patrizierköpfe erhält ein Spieler 6 Ruhmespunkte.

Jeder Spieler addiert die Ruhmespunkte der Patrizierköpfe und die der Ruhmesplättchen, die er gewonnen hat. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Haben mehrere Spieler die höchste Punktzahl, gewinnt derjenige von ihnen, der mehr Stockwerke in seinem Vorrat hat. Bei erneutem Gleichstand sind alle betroffenen Spieler Sieger.

Beispiel zu Endabrechnung

Marianne hat folgende Ruhmesplättchen bekommen:



= 33 Ruhmespunkte

Sie hat folgende Auftragskarten mit Köpfen gespielt:



5 Köpfe = 6 Ruhmespunkte



6 Köpfe = 12 Ruhmespunkte



2 Köpfe = 0 Ruhmespunkte

Das macht zusammen $33+6+12 = 51$ Ruhmespunkte.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

Interaktiver Schnellstart auf der Homepage des Autors:
www.michaelschacht.net

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL