

Hanno und Wilfried Kuhn

# CAMPANILE

Der Wettstreit der Götter

Spieler: 2-5

Alter: ab 8 Jahren

Spieldauer: ca. 30 min

## Spielmaterial

- 60 Turmkarten (je 12 in den Farben beige, blau, braun, gelb und rot)



12x



12x



12x



12x



12x



Rückseite

- 5 Basiskarten



1x



1x



1x



1x



1x



Rückseite

- 1 Intermezzo-Karte und 1 Finito-Karte



1x



1x



Rückseite

- 5 Übersichtskarten



5x



Rückseite

## ○ 18 Flaggenkarten



Rückseite

## ○ 17 Siegpunktchips (4×1, 5×2, 3×3, 3×4, 1×5 und 1×6)



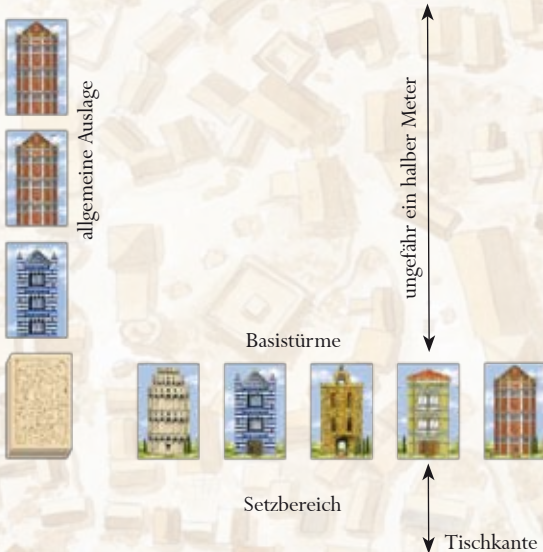
## ○ 45 Einflussmarker (je 9 in den Farben blau, gelb, rot, schwarz und weiß, pro Farbe 1 großer (Wert 3), 3 mittlere (Wert 2) und 5 kleine (Wert 1))





### *Spielidee und Spielziel*

Durch raffiniertes Anlegen von Karten stockt man Türme auf oder verzögert deren Höherwerden. Zusätzlich setzt man auf die Türme, die bei den beiden Wertungen wohl am höchsten sein werden. Wer sich so die meisten Siegpunkte erkämpft, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung



1. Die 5 Basiskarten aussortieren und offen in eine Reihe legen. Am besten so an die Tischkante legen, dass nach unten noch ein bisschen und nach oben noch viel Platz ist (siehe Abbildung).
2. Bei 2 Spielern kommen von jeder Turmart 6 Karten aus dem Spiel, so dass nur mit 30 Turmkarten gespielt wird.  
Bei 3–5 Spielern wird mit allen 60 Turmkarten gespielt.
3. Die Turmkarten gut mischen und jedem Spieler verdeckt 3 Karten auf die Hand geben.
4. In den restlichen Kartenstapel ungefähr auf halber Höhe verdeckt die Intermezzo-Karte einschieben, die untersten 10 Karten vom Stapel abzählen, in diese verdeckt die Finito-Karte einmischen und die jetzt 11 Karten wieder unter den Kartenstapel schieben.

5. Die obersten 3 Karten vom Stapel offen nebeneinander in die allgemeine Auslage legen.
6. Jeder Spieler erhält die 9 Einflussmarker einer Farbe und legt sie vor sich ab. Nicht benötigte Einflussmarker kommen aus dem Spiel.
7. Bei 2 Spielern die 9 Flaggenkarten mit dem Symbol  bereitlegen.  
Bei 3-5 Spielern die 9 Flaggenkarten mit dem Symbol  bereitlegen.
8. Die Siegpunktchips werden bereitgelegt.
9. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte. Nicht benötigte Übersichtskarten kommen aus dem Spiel.
10. Der größte Spieler ist Startspieler.

## Spielablauf

Der Startspieler beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, führt entweder 2 oder 3 Aktionen wie folgt aus:

1. Der Spieler **muss** einen Turm um 1 bis 3 Stockwerke aufstocken.
2. Der Spieler **darf** einen Einflussmarker setzen.
3. Der Spieler **muss** 1 Karte aus der allgemeinen Kartenauslage nehmen.

### 1. Der Spieler **muss** einen Turm um 1 bis 3 Stockwerke aufstocken.

Als erste Aktion **muss** der Spieler 1 seiner 3 Turmkarten ausspielen. Die gewählte Karte wird an den Turm des gleichen Baustils angelegt. Der Spieler stockt diesen Turm um 1 bis 3 Stockwerke auf. Je nachdem, um wie viele Stockwerke der Spieler den Turm aufstocken möchte, legt er die Karte so auf eine der 3 Markierungen, dass der Turm nur um 1 Stockwerk, um 2 oder gleich um 3 Stockwerke wächst.



*So legt man seine Karte an, wenn man 3 Stockwerke aufstocken will.*



*So legt man seine Karte an, wenn man 2 Stockwerke aufstocken will.*

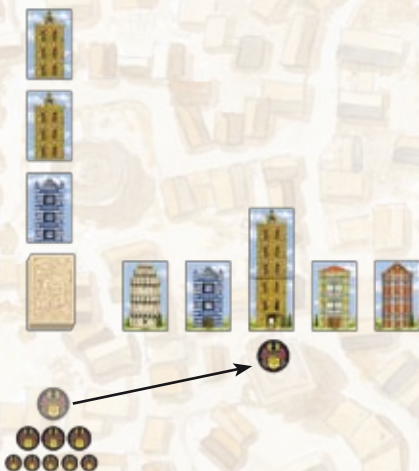


*So legt man seine Karte an, wenn man 1 Stockwerk aufstocken will.*

## 2. Der Spieler **darf** einen Einflussmarker setzen.

Als zweite Aktion **darf** der Spieler einen Einflussmarker setzen. Dieser wird unter die Basiskarte eines Turmes gelegt, von dem man hofft, dass er bei den beiden Wertungen möglichst hoch ist. Allerdings darf man nur auf einen Turm setzen, von dessen Baustil eine Karte gerade offen in der allgemeinen Auslage liegt. Ein Spieler darf zudem nur solch einen Marker setzen, wie er zuvor Stockwerke aufgestockt hat. Hat der Spieler z.B. um 2 Stockwerke aufgestockt, darf er nur einen 2er-Marker setzen, wenn er seinen Einfluss auf einen der Türme geltend machen will. Jeder Spieler darf in seinem Zug auch immer nur 1 Einflussmarker setzen, also einen 1er-, einen 2er- oder den 3er-Marker. Hat er keinen derartigen Marker mehr, kann ein Spieler in dieser Runde keinen Einfluss geltend machen. Es ist somit nicht erlaubt, beispielsweise statt eines 2er-Markers zwei 1er-Marker zu legen.

Beispiel: Albert hat den braunen Turm um 3 Stockwerke aufgestockt. In der allgemeinen Auslage liegen 1 blauer und 2 braune Türme. Wenn Albert jetzt Einfluss geltend machen will, muss er seinen 3er-Marker nehmen und darf diesen nur unter die Basiskarte des blauen oder des braunen Turmes legen. Albert legt seinen Einflussmarker unter den braunen Turm.



Die Einflussmarker des Spielers, der als erster einen Einflussmarker unter einen Turm setzt, werden direkt unterhalb der Turmbasis abgelegt; die Einflussmarker des zweiten Spielers, der zu diesem Turm Einflussmarker setzt, werden unterhalb der Marker des ersten Spielers abgelegt usw. Dadurch entsteht eine Reihenfolge, die bei der Wertung Gleichstände auflöst (siehe Wertungen).

Beispiel: Albert hat den braunen Turm um 2 Stockwerke aufgestockt. In der allgemeinen Auslage liegen 1 roter und 2 braune Türme. Albert nimmt einen seiner 2er-Marker und legt diesen neben seinen 3er-Marker, den er in der vorherigen Runde gesetzt hat.



Zusammenfassung der Legeregel:

Die Anzahl der angelegten Stockwerke bestimmt, welchen Einflussmarker man setzen darf. Die Auswahl der Karten in der allgemeinen Auslage bestimmt, auf welchen Turm man Einfluss nehmen darf.

### 3. Der Spieler **muss** 1 Karte aus der allgemeinen Kartenauslage nehmen.

Als dritte Aktion **muss** der Spieler 1 beliebige Karte aus der allgemeinen Auslage nehmen, so dass er wieder 3 Karten auf der Hand hat. Anschließend wird die oberste Karte des Kartenstapels offen in die allgemeine Auslage gelegt, so dass dort wieder 3 Karten ausliegen.

### Wertungen für 3-5 Spieler

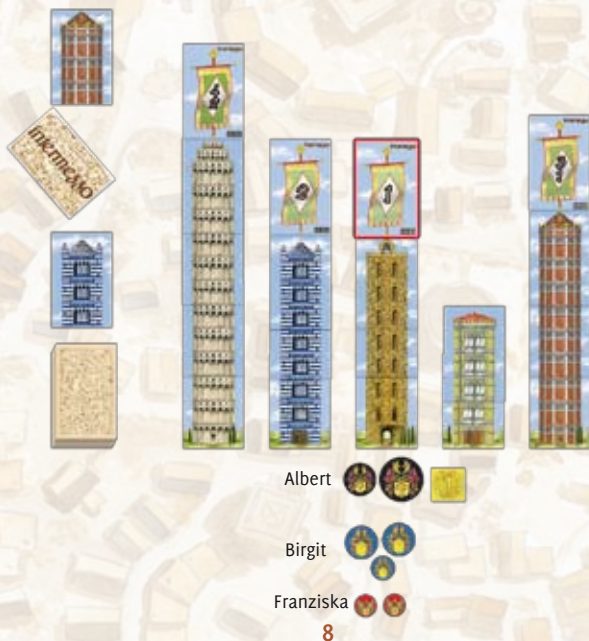


Sobald ein Spieler die Intermezzo-Karte aufdeckt, wird das Spiel unterbrochen und es kommt zur Zwischenwertung. Je nachdem, wie viel Einfluss die Spieler zu diesem Zeitpunkt auf die einzelnen Türme haben, erhalten sie die Siegpunkte auf den Flaggenkarten. Die momentan höchsten 4 Türme werden kurzfristig mit den 4 Intermezzo-Flaggenkarten beflaggt. An die Spitze des höchsten Turmes kommt die Flaggenkarte mit den Siegpunktswerten 4/2, der zweithöchste wird mit den Werten 3/1, der dritthöchste mit dem Wert 2 und der vierthöchste Turm mit dem Wert 1 beflaggt. Der niedrigste Turm wird bei der Zwischenwertung nicht beflaggt. Sind 2 oder mehr Türme gleich hoch, gilt der Turm als höher, der näher an der allgemeinen Auslage liegt. Ist unklar, welcher von 2 Türmen höher ist, werden die Stockwerke gezählt.

Einer nach dem anderen werden jetzt die beflaggten Türme gewertet. Man fängt mit dem Turm an, auf dem die Flagge mit dem niedrigsten Wert weht. Wer unter diesem Turm den größten Einfluss (Summe der Werte der einzelnen Einflussmarker) besitzt, bekommt den auf der Flagge aufgedruckten Punktwert und nimmt sich einen entsprechenden Siegpunktchip aus dem Vorrat. Bei Flaggen mit zwei Punktwerten erhält der Spieler mit dem höchsten Einfluss den höheren, der Spieler mit dem zweithöchsten Einfluss den niedrigeren Siegpunktchip. Haben 2 Spieler einen gleich hohen Einfluss, erhält derjenige den Siegpunktchip, der mit seinen Einflussmarkern näher an der entsprechenden Turmbasis liegt. Alle anderen Spieler mit niedrigerem Einfluss gehen leer aus.

Nachdem auf diese Weise die höchsten 4 Türme gewertet wurden, werden die 4 Intermezzo-Flaggenkarten in die Schachtel zurückgelegt und die 5 Finito-Flaggenkarten für die Endwertung bereitgehalten. Die allgemeine Auslage wird wieder auf 3 Karten ergänzt und der nächste Spieler führt seinen Zug aus.

Beispiel: Der braune Turm mit der Flaggenkarte mit dem Wert 1 wird gewertet. Drei Spieler haben Einflussmarker unter diesem Turm liegen. Albert liegt mit seinen Einflussmarkern am nächsten zur Turmbasis. Sein 3er-Marker und sein 2er-Marker ergeben einen Einfluss von 5 ( $= 3 + 2$ ) auf diesen Turm. Birgit liegt mit ihren 3 Markern unterhalb von Alberts Einflussmarkern. Auch sie hat einen Einfluss von 5 ( $= 2 + 2 + 1$ ) auf diesen Turm. Franziska hat lediglich zwei 1er-Marker unter dem braunen Turm liegen, ihr Einfluss beträgt somit 2 ( $= 1 + 1$ ). Albert und Birgit haben denselben Einfluss, da Alberts Einflussmarker aber oberhalb der Marker von Birgit liegen, erhält Albert den 1er-Siegpunktchip. Birgit und Franziska gehen leer aus.







Sobald ein Spieler die Finito-Karte aufdeckt, kommt es sofort zur Schlusswertung. Die 5 Türme werden jetzt mit den Finito-Flaggenkarten beflaggt. An die Spitze des höchsten Turmes kommt die Flaggenkarte mit den Siegpunktwerten 6/4/2, der zweithöchste wird mit den Werten 5/3/1, der dritthöchste mit den Werten 4/2, der vierthöchste mit den Werten 3/1 und der niedrigste Turm mit dem Wert 2 beflaggt. Beginnend mit dem niedrigsten Turm werden wie bei der Zwischenwertung die einzelnen Türme gewertet. Im Unterschied zur Zwischenwertung erhalten bei den beiden höchsten Türmen diesmal drei Spieler Siegpunkte.

Beispiel: Der braune Turm mit der Flaggenkarte 5/3/1 wird gewertet. Vier Spieler haben nun Einflussmarker unter diesem Turm liegen. Albert hat zu seinem 3er-Marker und seinem 2er-Marker noch 2 weitere 1er-Marker dazu gelegt. Er hat nun einen Einfluss von 7 ( $= 3 + 2 + 1 + 1$ ) auf diesen Turm. Birgit hat zu ihren 3 Markern ihren 3er-Marker dazu gelegt. Ihr Einfluss beträgt nun 8 ( $= 2 + 2 + 1 + 3$ ) auf diesen Turm. Franziska hat keine weiteren Einflussmarker unter den blauen Turm gesetzt, mit ihren beiden 1er-Markern beträgt ihr Einfluss weiterhin 2 ( $= 1 + 1$ ). Ganz unten liegt noch ein 2er-Marker von Helmut. Sein Einfluss beträgt somit 2. Birgit besitzt mit 8 den größten Einfluss und nimmt sich den 5er-Siegpunktchip. Albert hat mit 7 den zweitgrößten Einfluss und nimmt sich den 3er-Siegpunktchip. Franziska und Helmut haben mit jeweils 2 denselben Einfluss, da Franziskas Einflussmarker aber oberhalb des Markers von Helmut liegen, erhält Franziska den 1er-Siegpunktchip. Helmut geht bei diesem Turm leider leer aus.



Albert



Birgit




Franziska



Helmut



## Wertungen für 2 Spieler

Bei der Zwischenwertung wie auch bei der Schlusswertung kommen die 9 Flaggenkarten mit dem Symbol  entsprechend zum Einsatz.

## Spielende

Nach der Schlusswertung endet das Spiel. Die Spieler zählen ihre Siegpunkte. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt unter diesen derjenige, der den höheren Siegpunktchip besitzt.

## Optionale Sonderregeln für das Spiel zu zweit

Ein Spieler darf immer dann, nachdem er einen Turm um 2 Stockwerke erhöht hat, (statt einen 2er-Marker aus seinem Vorrat zu legen), einen bereits ausliegenden 2er-Marker der eigenen Farbe zu einem anderen Turm verschieben. Die allgemeine Legetregel, dass man einen Marker nur unter einen Turm legen darf, von dessen Baustil eine Karte offen in der allgemeinen Auslage liegt, gilt aber auch hier.

---

Verlag und Autoren bedanken sich für die intensive Testarbeit und wertvolle Tipps bei folgenden Spielern: Gerd Eibach, Ralf Foldenauer, Birgit Hirth, Franziska Klose, Roland Klose, Helmut Sauer, Katharina Zuber und den Spielern des Würzburger Spielerlei sowie des AK Spiel der FOS/BOS Triesdorf.



© 2009 DDD Verlag GmbH  
Zweierweg 36, 97074 Würzburg, Germany  
E-mail: [info@ddd-verlag.de](mailto:info@ddd-verlag.de)  
[www.ddd-verlag.de](http://www.ddd-verlag.de)  
Version 1.0

Autoren: Hanno & Wilfried Kuhn  
Titelbild: Katharina Kubisch  
Illustration: Katharina Kubisch  
Realisation: Carsten Grebe  
Lektorat: Hanna & Alex Weiß

