

## DAS NEUE Big Boss

VON WOLFGANG KRAMER

### SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan (mit 72 Grundstücken sowie Schlosswertskala von 1 bis 50)
  - 5 Kurzspielregeln „Das neue Big Boss“, 1 Beiblatt und 1 Spielanleitung
  - 72 Baukarten (mit den Nummern 1 bis 72)
  - 20 Turmkarten (ermöglichen den Bau in die Höhe)
  - 10 Granden (= Adlige in 5 Farben, je 2 pro Spieler)
  - 30 Barone (= Adlige in 5 Farben, je 6 pro Spieler)
  - 84 Bausteine (werden mit Bau- und Turmkarten gebaut)
    - 8 Gründungssteine (Brücken für die Schlossgründung)
    - 8 Schlosswappen (markieren den Schlosswert auf der Schlosswertskala)
    - 8 Schlossfahnen (markieren jedes Schloss auf dem Spielplan)
- Spielgeld („Real“): 32x 1er, 20x 5er, 33x 10er, 20x 50er, 20x 100er

Das restliche Material wird nicht benötigt und kommt zurück in die Spielschachtel.

### SPIELVORBEREITUNG

(beachten Sie bitte die Abbildung auf dem Beiblatt)

- Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.
- Neben den Spielplan werden gelegt: alle **84 Bausteine**, **8 Gründungssteine**, **8 Schlosswappen** und **8 Schlossfahnen**.
- Die **72 Baukarten** werden verdeckt gemischt und wie folgt verteilt:
  - Jeder Spieler erhält **10 Baukarten**, die geheim gehalten werden.
  - Weitere **6 Baukarten** werden offen an den Spielplan angelegt (siehe Beiblatt).
  - Die **restlichen Baukarten** werden als verdeckter Nachziehstapel an den Spielplan angelegt (siehe Beiblatt).
- **Alle 20 Turmkarten** werden als Nachziehstapel an den Spielplan angelegt (siehe Beiblatt).
- **Jeder Spieler** wählt eine **Farbe** und erhält: **2 Granden**, **6 Barone**, **30 Real Startkapital** und **1 Kurzspielregel „Das neue Big Boss“**.
- **Ein Spieler übernimmt die Bank** und verwaltet das Spielgeld.

### SPIELZIEL

**D**er König wünscht sich ein mächtiges und prunkvolles Schloss, mit Gebäuden, die an Glanz und Größe alles bislang Dagewesene übertreffen. Er beauftragt daher die Adelsfamilien des Landes, grandiose Schlösser zu bauen. In die schönste und großartigste Schlossanlage wird der König einziehen. Dies wird sein neues Alcazar!

**S**ie repräsentieren je eine dieser Adelsfamilien, setzen Ihre Familienmitglieder für den Bau der Schlösser ein und verdienen dabei kräftig mit. Denn für jeden Baufortschritt eines Schlosses erhalten Sie Geld (Real) vom König. Wer bei Spielende die meisten Real besitzt, ist Sieger und darf sich „Big Boss“ nennen!

**U**m dieses Ziel zu erreichen, erhalten Sie vom König zunächst 10 Baukarten, die Ihnen das Bauen auf bestimmten Plätzen erlauben. Zusätzlich können Sie weitere Baukarten erwerben. Mit diesen Baukarten können Sie Villen und Schlösser gründen und im weiteren Spielverlauf vergrößern. Mit dem Einsatz von Turmkarten, die Sie vorher erwerben müssen, können Sie die Villen und Schlösser in die Höhe bauen. Der Wert einer Villa oder eines Schlosses richtet sich nach Ausdehnung und Höhe.

Jedes Schloss stellt ein potentiell Alcazar dar und besitzt sowohl Wappen als auch Fahne. Diese sind nach tatsächlichen Provinzen der spanischen Region Andalusien benannt. Zur besseren Unterscheidung sind die Schlosswappen und -fahnen jedoch **frei erfunden** und basieren **nicht** auf den tatsächlichen Stadt- und Provinzwappen.



SCHLOSS  
ALMERÍA



SCHLOSS  
CÁDIZ



SCHLOSS  
CÓRDOBA



SCHLOSS  
GRANADA



SCHLOSS  
HUELVA



SCHLOSS  
JAÉN



SCHLOSS  
MÁLAGA



SCHLOSS  
SEVILLA





# SPIELABLAUF

## Was sind Schlösser und was sind Villen?

Ein **Schloss** besitzt eine Schlossfahne und hat einen Schlosswert (SW) von mindestens 5 Real. Der Wert eines Schlosses wird durch das Schlosswappen auf der Schlosswertskala markiert. Bei der Gründung wird ein Gründungsstein direkt auf den Spielplan gesetzt (erste Ebene), ein weiterer Baustein befindet sich auf der zweiten Ebene.

Eine **Villa** besteht bei der Gründung aus nur einem Stein und besitzt weder eine Schlossfahne noch ein Schlosswappen noch einen Gründungsstein. Es kann beliebig viele Villen geben. Der Einfachheit halber wird auch der Wert einer Villa als Schlosswert (SW) bezeichnet.

Eine **Villa wird ab einem SW 5 zu einem Schloss**. Danach erhält sie Schlosswappen und Schlossfahne. Sollten alle Schlosswappen/Schlossfahnen eingesetzt sein, muss abgewartet werden, bis diese wieder verfügbar sind. Sollte es mehrere Villen geben, die zu einem Schloss erweitert werden könnten, entscheidet der Spieler am Zug, welche Villa zuerst zum Schloss wird.

**Wie wird der Wert von Schloss und Villa bestimmt?** Alle Bausteine, die direkt auf dem Spielplan aufliegen, haben den Wert 1. Gründungssteine entsprechen 3 Bausteinen und liegen immer direkt auf dem Spielplan, haben daher den Wert 3. Bausteine, die auf andere Bausteine gesetzt werden, haben einen Wert, der ihrer Höhe entspricht. Bausteine in der zweiten Ebene haben den Wert 2, Bausteine in der dritten Ebene den Wert 3 usw. Im Beispiel unten hat die Villa den Wert 1 und das Schloss den Wert 5. Der Wert eines Schlosses kann immer am Schlosswappen auf der Schlosswertskala abgelesen werden. Der Wert einer Villa muss durch Addieren ihrer Baustein-Werte ermittelt werden.

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, wählt **eine** der folgenden zwei Aktionen und führt sie aus. Danach ist sein Zug beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

## Aktion 1: Eine Baukarte oder eine Turmkarte kaufen

Nur der Besitz dieser Karten erlaubt dem Spieler das Bauen. Eine **Baukarte** kostet 5 Real. Eine **Turmkarte** kostet 10 Real.

- Jede **Baukarte** trägt eine Nummer, die auch auf einem Feld des Spielplans vorkommt. Wer eine Baukarte kauft, zahlt **5 Real** an die Bank und nimmt sich entweder eine der **offen** neben dem Spielplan ausliegenden Karten oder die **oberste** Karte vom verdeckten Stapel. Wird eine offen ausliegende Karte genommen, muss sie **sofort** durch die oberste Karte vom verdeckten Kartenstapel ersetzt werden, so dass immer 6 Karten offen ausliegen (solange der Vorrat reicht).
- Wer eine **Turmkarte** kauft, zahlt **10 Real** an die Bank und nimmt sich die oberste Karte vom Stapel (solange der Vorrat reicht). Mit einer solchen Karte kann in die Höhe gebaut werden (zweite bis fünfte Ebene), **ohne** die Nummern der Baufelder zu beachten.

## Aktion 2: Bauen

Ein Spieler spielt eine Karte aus und kann **eine** der folgenden Bauaktionen (A bis D) ausführen:

- A - ein Schloss gründen
- B - eine Villa gründen
- C - ein Schloss oder eine Villa mit einer Baukarte ausbauen
- D - ein Schloss oder eine Villa mit einer Turmkarte ausbauen

**ACHTUNG:** Die dabei ausgespielten Bau- und Turmkarten kommen auf die jeweiligen Ablagestapel und sind damit aus dem Spiel.

**WICHTIG:** Nach der Gründung sind weder Villa noch Schloss Eigentum eines Spielers. Jeder Spieler kann bei jeder Villa und jedem Schloss tätig werden.

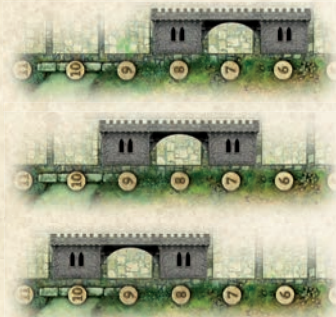




## A) EIN SCHLOSS GRÜNDEN

Wer ein Schloss gründet, spielt eine Baukarte aus. Danach nimmt er einen Gründungsstein (erstreckt sich über 3 Baufelder) aus dem Vorrat und setzt ihn auf den Spielplan – dabei muss das Feld, das auf der Baukarte angegeben ist, abgedeckt werden:

- Das Einsetzen des Gründungssteins ist in **drei Positionen** möglich (siehe *rechtes Beispiel*).
- Der **Abstand** des Gründungssteins zu einem vorhandenen **Schloss** muss mindestens **3 freie Felder** und zu einer vorhandenen **Villa** mindestens **1 freies Feld** betragen.
- Auf den Gründungsstein wird ein Baustein gesetzt und zwar genau auf das Feld, das auf der Baukarte angegeben ist.
- Auf diesen Baustein wird eine beliebige **Schlossfahne** gesetzt, die sich der Spieler vom Vorrat nimmt.
- Das dazugehörige Schlosswappen wird auf das Feld der Schlosswertskala gesetzt, das dem **Wert des Schlosses** entspricht. Bei einer Neugründung ist das immer **Feld 5**.
- **Einnahmen kassieren:** Der Spieler erhält von der Bank den aktuellen SW ausbezahlt. Bei einer Gründung sind das immer **5 Real**.
- Der Spieler **kann** (muss aber nicht) zusätzlich 1 oder 2 Adlige einsetzen. Siehe S. 6: „Adlige einsetzen“.



Die drei Alternativen, wie ein Gründungsstein bei der ausgespielten Baukarte „8“ gelegt werden kann.



Mit dem Setzen der Fahne ist das Schloss gegründet. Es ist 5 Real wert und das Schlosswappen wird auf Feld 5 der Schlosswertskala gesetzt.

## B) EINE VILLA GRÜNDEN

Wer eine Villa gründet, spielt eine Baukarte aus. Danach nimmt er einen Baustein aus dem Vorrat und setzt ihn auf das Feld des Spielplans, das die **gleiche** Zahl wie die ausgespielte Baukarte zeigt.

- Eine Gründung ist nur möglich, wenn zwischen Villa und benachbarten Gebäuden (ganz gleich, ob sie zu einem Schloss oder einer Villa gehören) mindestens **1 Feld** frei ist.
- **Einnahmen kassieren:** Der Spieler erhält von der Bank den aktuellen SW ausbezahlt: Eine Villa (ein Baustein auf der ersten Ebene) entspricht dem Wert von 1 Real.
- Der Spieler **kann** zusätzlich **einen** Adligen einsetzen. Siehe S. 6: „Adlige einsetzen“.

## C) EIN SCHLOSS ODER EINE VILLA MIT EINER BAUKARTE AUSBAUEN

Eine vorhandene Villa oder ein Schloss kann **von jedem Spieler** ausgebaut werden. Der Ausbau ist ein lohnendes Geschäft, denn der Spieler erhält den aktuellen SW nach dem Ausbau ausbezahlt.

- **Baukarte** mit der Nummer eines **freien** Nachbarfeldes eines Schlosses bzw. einer Villa ausspielen und auf den Ablagestapel legen.
- **Baustein** auf das Feld setzen, welches die Baukarte vorgibt.
- **Schlosswappen** auf der Schlosswertskala um 1 Feld vorrücken (SW erhöht sich um 1). Diese Aktion entfällt beim Ausbau einer Villa, da Villen kein Wappen haben.
- **Einnahmen kassieren:** Der Spieler erhält von der Bank den aktuellen SW ausbezahlt. Bei einer Villa muss der SW jedes Mal neu errechnet werden.
- Der Spieler **kann** zusätzlich einen Adligen einsetzen. Siehe S. 6: „Adlige einsetzen“.

**WICHTIG:** Beim seitlichen **Anbau** muss **kein** Mindestabstand zu benachbarten Schlössern/Villen eingehalten werden. Dadurch können benachbarte Schlösser und/oder Villen zusammenwachsen. Siehe S. 4 und 5: „Zusammenschlüsse“.

### WICHTIG:

- Um ein Schloss zu gründen, **muss** sowohl ein **Gründungsstein** als auch eine **Schlossfahne** und ein **Schlosswappen** vorhanden sein.
- Zur Gründung eines Schlosses genügt **eine** einzige Baukarte. Die Baukarten der beiden anderen besetzten Baufelder muss der Spieler **nicht** besitzen.



Der Spieler hat die Baukarte „9“ ausgespielt und eine Villa gegründet. Er erhält 1 Real von der Bank.

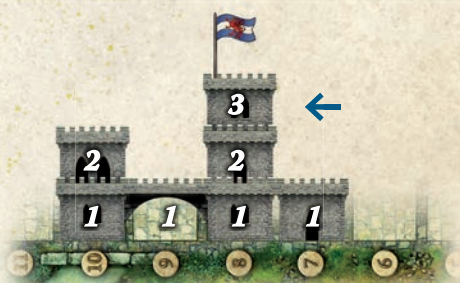


Das Schloss wurde durch Ausspielen der Baukarte „9“ um 1 Baustein erweitert und besitzt jetzt den Wert 6 Real.





Der Spieler spielt die Baukarte „10“ aus und setzt einen Baustein auf den bereits vorhandenen Stein auf Feld „10“. Der Schlosswert erhöht sich **um 2**, da der Baustein in Ebene 2 gesetzt wurde. Der Wert des Schlosses beträgt jetzt 8 Real, die der Spieler ausbezahlt bekommt.



Mit einer Turmkarte wurde auf Feld „8“ ein Baustein in der dritten Ebene gebaut. Der Schlosswert erhöht sich um 3 Real auf insgesamt 11 Real, die dem Spieler ausbezahlt werden.

**SCHLOSSWERT 50:** Der maximale Wert, den ein Schloss haben kann, ist 50 Real. Das Schlosswappen bleibt auf dem Feld 50 liegen. Schlösser mit einem SW von 50 Real können weiter ausgebaut werden, ohne dass sich der SW ändert. Wer eine Vergrößerung eines solchen Schlosses ausführt, erhält 50 Real ausbezahlt.

**ACHTUNG:** Nach dem Zusammenschluss kann der Spieler zusätzlich einen Adligen auf den verbindenden Baustein einsetzen (siehe S. 6: „Adlige einsetzen“). Dies ist aber teuer!

### Sonderfall: Mit Baukarte in die Höhe bauen

- Wird eine **Baukarte** gespielt, auf deren Feld bereits ein Gründungs- oder Baustein liegt, so wird der neue Baustein **obenauf** gesetzt.
- Bei dem Ausbau mit einer Baukarte gibt es **keine** Höhenbegrenzung.
- Steht ein **eigener** Adliger auf dem Feld, wird der Baustein **unter** den Adligen geschoben. Steht ein **fremder** Adliger auf dem Feld, so wird er **entfernt** und an den Besitzer zurückgegeben. *Siehe S. 7: „Schlagen von Adligen“.*
- Entsprechend der Werterhöhung wird das Schlosswappen versetzt. Ein Baustein in der zweiten Ebene hat den Wert 2. Ein Baustein in der dritten Ebene hat den Wert 3 usw.
- **Einnahmen kassieren:** Der Spieler erhält von der Bank den aktuellen SW ausbezahlt.
- Steht **kein** eigener Adliger auf dem Feld, auf das der Baustein gesetzt wird, so **kann** der Spieler zusätzlich **einen** Adligen einsetzen. *Siehe S. 6: „Adlige einsetzen“.*

### D) EIN SCHLOSS ODER EINE VILLA MIT EINER TURMKARTE AUSBAUEN

Die Turmkarten tragen keine Zahlen. Sie können deshalb **ab der zweiten Ebene** beliebig eingesetzt werden (also **nie direkt** auf den Spielplan).

- Mit einer Turmkarte darf maximal bis zur **fünften Ebene** gebaut werden. In der **sechsten** Ebene kann nur mit einer **Baukarte** gebaut werden.
- Steht ein **eigener** Adliger auf dem Feld, wird der Baustein **unter** den Adligen geschoben. Steht ein **fremder** Adliger auf dem Feld, so kann auf diesem Feld mit einer Turmkarte **nicht** gebaut werden.
- Entsprechend der Werterhöhung wird das Schlosswappen versetzt. Ein Baustein in der zweiten Ebene hat den Wert 2. Ein Baustein in der dritten Ebene hat den Wert 3 usw.
- **Einnahmen kassieren:** Der Spieler erhält von der Bank den aktuellen SW ausbezahlt.
- Steht **kein** eigener Adliger auf dem Feld, auf das der Baustein gesetzt wird, so **kann** der Spieler zusätzlich **einen** Adligen einsetzen. *Siehe S. 6: „Adlige einsetzen“.*

### ZUSAMMENSCHLÜSSE

Spielt ein Spieler eine Baukarte mit einer Nummer aus, die eine „Baulücke“ schließt, so kommt es zu einem Zusammenschluss. Zusammenschlüsse sind möglich zwischen

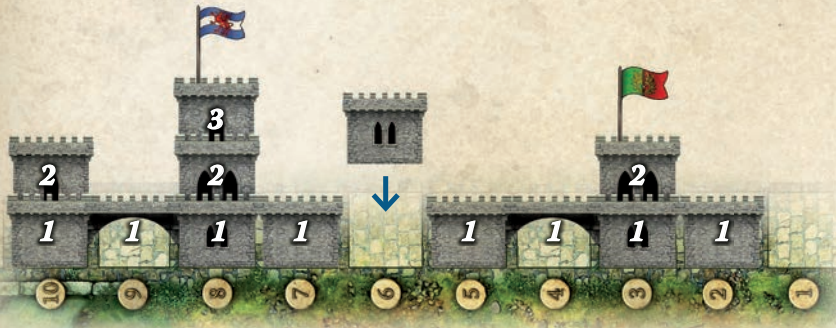
- zwei Schlössern, oder
- Villa und Schloss, oder
- zwei Villen.

#### Zusammenschluss von zwei Schlössern

- Der Spieler spielt die Baukarte aus und setzt den Baustein auf das trennende Feld.
- Er bestimmt, welches Schloss seinen Wert durch den Bau des Bausteins erhöht. Der Wert dieses Schlosses steigt **um 1**.
- Das wertvollere Schloss bleibt bestehen. Haben beide Schlösser den gleichen Wert, entscheidet der Spieler, welches Schloss samt Wappen bleibt und welches übernommen wird.
- Alle **fremden** Adligen in dem übernommenen Schloss werden an die entsprechenden Spieler zurückgegeben. Die Spieler dieser Adligen werden entschädigt. *Siehe S. 7: „Schlagen von Adligen“.* Die eigenen Adligen bleiben stehen und gehören jetzt zum vergrößerten Schloss.



- Das Schlosswappen des wertvolleren Schlosses wird um den Wert des übernommenen Schlosses vorgerückt.
- Schlosswappen und Fahne des übernommenen Schlosses werden entfernt, kommen zurück zum Vorrat und stehen für künftige Schlossgründungen oder den Ausbau von Villen wieder zur Verfügung.
- **Einnahmen kassieren:** Der Spieler, der den Zusammenschluss ausgelöst hat, erhält von der Bank den aktuellen SW des neuen, vergrößerten Schlosses ausbezahlt.

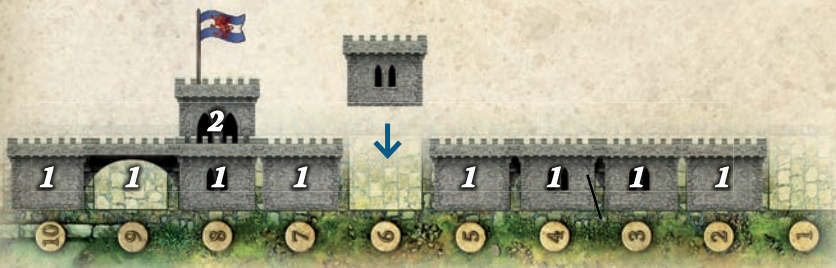


**WICHTIG:** Hat eines der beiden Schlösser, die verbunden werden sollen, den maximal möglichen Wert von 50 erreicht, so findet der Zusammenschluss **nicht** statt. Die verbindende Baukarte darf **trotzdem** gespielt, aber der Baustein darf **nicht** eingesetzt werden und kommt ganz aus dem Spiel. Allerdings wird der Spieler trotzdem belohnt – er erhält 50 Real.

*Der Spieler spielt die Baukarte „6“ aus und setzt einen Baustein in die Lücke. Dadurch werden die beiden Schlösser verbunden. Der Spieler bestimmt, dass sein Baustein zum linken Schloss gehört. Er erhöht den SW dieses Schlosses um 1 auf 12. Alle fremden Adligen in dem Schloss rechts werden geschlagen. Das Schloss rechts (Wert 6) wird übernommen und sein Wert dem wertvolleren Schloss zugeschlagen. Der neue Schlosswert beträgt 18 Real. Sie werden dem Spieler ausbezahlt.*

### Zusammenschluss von Villa und Schloss

- Der Spieler spielt die Baukarte aus und setzt den Baustein auf das trennende Feld.
- Der verbindende Baustein gehört **immer** zum Schloss. Der Wert der Villa (muss durch Addieren der Baustein-Werte ermittelt werden) wird dem Wert des Schlosses zugeschlagen (Wappen versetzen).
- Zusammenschlüsse mit Villen finden **immer** statt, auch dann, wenn das Schloss bereits den SW 50 hat. Das Wappen bleibt aber auf dem Wert 50.
- **Einnahmen kassieren:** Der Spieler, der den Zusammenschluss ausgelöst hat, erhält von der Bank den aktuellen SW des neuen, vergrößerten Schlosses ausbezahlt.
- Adlige, die sich in der Villa befinden, **bleiben** auf ihren Plätzen **stehen** und gehören jetzt zum Schloss und sind deutlich wertvoller als vorher!



*Ein Spieler spielt die Baukarte „6“ aus und setzt einen Baustein auf Feld „6“. Er erhöht den SW des Schlosses um 1 auf 7 Real. Die angrenzende Villa besteht aus 4 Bausteinen in der Ebene 1 und hat damit einen Wert von 4, d. h. der Schlosswert steigt um 4 Real auf 11. Alle Adligen der Villa gehören jetzt ebenfalls zum Schloss und sind damit deutlich wertvoller als vor dem Zusammenschluss.*

### Zusammenschluss von zwei Villen

- Der Spieler spielt die Baukarte aus und setzt den Baustein auf das trennende Feld.
- **Einnahmen kassieren:** Der Spieler, der den Zusammenschluss ausgelöst hat, erhält von der Bank den aktuellen SW (muss durch Addieren der Baustein-Werte ermittelt werden) der neuen, vergrößerten Villa ausbezahlt.
- Befinden sich Adlige in der Villa, so bleiben sie auf ihren Plätzen stehen.
- Ab einem Wert von 5 wird eine Villa zu einem Schloss erweitert. Das Schloss erhält eine Fahne, und das Wappen wird auf die Schlosswertskala gesetzt. Sind Fahne und Wappen **nicht** vorhanden, so bleibt die vergrößerte Villa solange eine „übergroße“ Villa, bis durch einen Zusammenschluss Schlosswappen und -fahne wieder zur Verfügung stehen.







Spieler Rot hat die Baukarte „8“ ausgespielt, das Schloss gegründet und dafür 5 Real erhalten. Mit der Kann-Aktion bringt er einen Granden in das Schloss. Er muss dafür den doppelten SW bezahlen = 10 Real.



Spieler Blau hat die Baukarte „7“ ausgespielt und das Schloss vergrößert. Er erhält dafür 6 Real. Mit der Kann-Aktion setzt er einen Baron in das Schloss. Er setzt ihn auf den zuletzt gelegten Baustein. Er muss dafür den einfachen SW bezahlen = 6 Real.



Spieler Rot hat mit der Baukarte „5“ auf dem Feld „5“ eine Villa gegründet. Er erhält dafür 1 Real. Mit der Kann-Aktion setzt er einen Baron in die Villa (auf den zuletzt gelegten Baustein). Er muss dafür den einfachen SW bezahlen = 1 Real.



Spieler Rot hat eine Turmkarte ausgespielt und unter seinem Granden auf Feld „8“ einen Baustein in der 3. Ebene gebaut. Der SW erhöht sich um 3 Real. Das Schlosswappen wird auf der Wertskala von Feld 6 auf Feld 9 vorgerückt. Rot erhält 9 Real von der Bank. Rot kann **keinen** Adligen einsetzen!



Spieler Blau hat eine Turmkarte ausgespielt und setzt einen Baustein auf den Gründungsstein auf Feld „10“. Er erhöht den SW um 2 auf 11 und erhält diesen Betrag ausbezahlt. Er setzt auf den neu gebauten Baustein einen Granden ein und bezahlt dafür den doppelten SW = 22 Real.

## ADLIGE EINSETZEN (freiwillige Aktion)

Das Einsetzen von Adligen in Schlössern/Villen ist eine Kann-Aktion, d. h. ein Spieler **kann** in seinem Zug Adlige einsetzen oder auch darauf **verzichten**. Beim Einsetzen sind folgende Regeln zu beachten:

- Adlige können nur auf den **im selben Zug** gebauten Steinen eingesetzt werden.
- Nach Gründung eines **Schlusses** können **ein oder zwei** Adlige eingesetzt werden. Dafür stehen alle drei Felder zur Verfügung.
- Bei allen anderen Bauaktionen wie Gründung einer Villa oder Ausbau von Villa/Schloss kann jeweils nur **ein** Adliger eingesetzt werden.

- Das Einsetzen eines Adligen kostet: Für einen Baron muss der **einfache SW** und für einen Granden der **doppelte SW** in Real bezahlt werden.
- Auf einem Baustein (Feld) kann nur **ein** Adliger stehen.
- In einem Schloss oder einer größeren Villa können auch Adlige von **verschiedenen** Spielern vertreten sein.

**Nach einer Bauaktion mit einer Turmkarte** kann ein Adliger nur eingesetzt werden, wenn der neue Baustein auf einen **freien** Platz (ohne Adligen) gesetzt wird. Wer den neuen Baustein unter einen vorhandenen eigenen Adligen schiebt, darf **keinen** neuen Adligen einsetzen.

**WICHTIG:** Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, als **zusätzliche** Aktion **einen** seiner Adligen zurückziehen. Das muss die **erste** Aktion in seinem Zug sein. Das kann sinnvoll sein, wenn ein Spieler dringend Geld benötigt oder wenn er in einem anderen Schloss bzw. einer anderen Villa bessere Entwicklungschancen für seinen Adligen sieht.

## ADLIGE ZURÜCKZIEHEN (freiwillige Aktion)

Wer einen seiner Adligen zurückzieht, nimmt den Adligen zu seinem Vorrat. Der Spieler erhält von der Bank als Entschädigung die folgende **Auszahlung** (Schlosswappen wird nicht verändert):

- Für einen Baron wird der **einfache SW** ausbezahlt.
- Für einen Granden wird der **doppelte SW** ausbezahlt.
- Beispiel 1: Das Wappen steht auf 10. Der Spieler zieht einen Baron zurück und erhält 10 Real.
- Beispiel 2: Das Wappen steht auf 15. Der Spieler zieht einen Granden zurück und erhält 30 Real.
- Beispiel 3: Ein Grande wird aus einer Villa mit dem Wert 2 zurückgezogen. Der Spieler erhält 4 Real.



## SCHLAGEN VON ADLIGEN

Adlige fremder Spieler können nur in den folgenden beiden Fällen geschlagen werden:

- beim Ausspielen einer Baukarte, auf deren Feld ein **fremder** Adliger steht. *Siehe S. 4: „Sonderfall: Mit Baukarte in die Höhe bauen“.*
- bei einem Zusammenschluss von zwei Schlössern. *Siehe S. 4 & 5: „Zusammenschlüsse“.*

Falls ein (fremder) Adliger geschlagen wird, kommt er in den Vorrat seines Besitzers zurück. Der Besitzer der geschlagenen Figur wird von der Bank entschädigt. Er erhält den Betrag, den er auch erhalten würde, wenn er seinen Adligen freiwillig **vor** Erhöhung des SW zurückgezogen hätte. *Siehe S. 6: „Adlige zurückziehen“.* Das heißt, zuerst wird der Adlige geschlagen und erst dann wird der SW erhöht.

## NOT-AKTION: PASSEN

**Ein Spieler muss eine Aktion ausführen** (Karte kaufen oder Karte ausspielen und Bauen).

- Besitzt ein Spieler keine Karte mehr und hat er auch nicht genügend Geld, um eine Karte zu kaufen, so muss er einen seiner Adligen zurückziehen und diese Einnahmen für den Kauf einer Karte verwenden.
- Besitzt ein Spieler keine Karte mehr, und es sind auch keine Karten zum Kauf mehr vorhanden, so muss der Spieler passen und scheidet damit aus dem Spiel aus. Er nimmt erst wieder an der Endabrechnung teil!
- Damit ein Spieler nicht in die Situation kommt, passen zu müssen, sollte er immer die beiden Stapel mit Baukarten und Turmkarten im Auge behalten und Karten rechtzeitig nachkaufen, bevor der Kartenvorrat zur Neige geht.

## SPIELLENDE

Das Spiel endet, nachdem der **letzte Baustein** gebaut wurde. Der Spieler, der an der Reihe ist, führt seinen Zug komplett aus. Danach erfolgt **sofort** die Abrechnung:

- Jeder Spieler erhält **Real für seine Adligen**, die sich auf dem Spielplan befinden. Für jeden Adligen wird der Betrag ausgezahlt, der sich nach der Regel für das Zurückziehen von Adligen ergibt (*siehe S. 6: „Adlige zurückziehen“*).
- Der oder die Spieler, welche die **meisten Adligen** auf der zweiten Ebene und höher besitzen, erhalten je **30 Real**.
- Danach zählen die Spieler ihre Real. **Es gewinnt der reichste Spieler.** Bei einem Gleichstand entscheidet die Anzahl der Adligen auf dem Spielfeld.



*Spieler Blau hatte in einem früheren Zug den Baustein mit Hilfe einer Turmkarte auf Feld „10“ in der zweiten Ebene eingesetzt. Obenaufsetzte er einen seiner Granden. Jetzt spielt Rot seine Baukarte „10“ aus und Blau muss seinen Granden zurück nehmen. Von der Bank erhält Blau den doppelten Schloßwert, also 22 Real, ausbezahlt. Jetzt setzt Rot seinen Baustein auf das Feld „10“ in die dritte Ebene.*



© 2009 Kosmos Verlag  
Pfizerstraße 5-7  
D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de  
www.kosmos.de

Illustrationen:  
Eckhard Freytag  
Gestaltung: SENSIT  
Communication, München  
Redaktionelle Bearbeitung:  
Michael Baskal,  
Sebastian Rapp

Autor und Verlag danken  
allen Testspielern und  
Regellesern.



**Der Autor**  
Wolfgang Kramer erfindet  
seit über 35 Jahren Spiele,  
zuerst als Hobby und seit  
1989 als Hauptberuf. Viele  
seiner Spiele wurden im  
In- und Ausland ausgezeich-  
net und erhielten Preise  
und Auszeichnungen. Be-  
reits fünfmal erhielt er die  
begehrte Auszeichnung

„Spiel des Jahres“ und  
viermal den „Deutschen  
Spielepreis“. Er entwickelt  
sowohl lustige Kinder-, wie  
spannende Familien- und  
anspruchsvolle Erwachse-  
nen-Spiele. Seine Gesamt-  
auflage liegt bei über 10  
Millionen Spielen. Weitere  
beim KOSMOS Verlag

erschienene Spiele sind  
unter anderem: Big Boss,  
Das Baden-Württemberg-  
Quiz, Der Schwarm, Saga  
und Was fliegt denn da?  
Wer mehr über Wolfgang  
Kramer wissen möchte,  
erfährt dies auf seiner  
Website  
www.Kramer-Spiele.de.

