

Rüdiger Dorn

DIE BAUMEISTER VON ARKADIA

Gründung und Aufbau einer fantastischen Stadt



Ravensburger



Die Baumeister von Arkadia

Für 2–4 Spieler von 10–99 Jahren

Autor: Rüdiger Dorn · Illustration: Michael Menzel, Walter Pepperle

Design: DE Ravensburger, KniffDesign · Fotos: Becker Studios

Ravensburger Spiele® Nr. 26 420 9

WILLKOMMEN IN ARKADIA

In einem fernen Land liegt eine Gegend mit sanft geschwungenen Hügeln und fruchtbaren Tälern. Weitgereiste Siedler haben sich dort niedergelassen und legen den Grundstein für die Stadt Arkadia.

Neben verschiedenen Stadtgebäuden soll auf einer Anhöhe ein prächtiges Kastell entstehen.

Vier wohlhabende Familien – die Tuchhändler, die Gewürzhändler, die Zimmerleute und die Silberschmiede – wollen Prestige und Einfluss mehren und wetteifern deshalb um den größten Anteil am Bau des Kastells. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Baumeistern.

Sie sind von den vier Familien beauftragt, den Bau der Stadt und des Kastells zu planen und durchzuführen.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 1 Bauplatz für das Kastell
(mit 10 Feldern für die Kastell-Steine)
- 4 Sichtschirme (Bauzelte) in den Spielerfarben
Gelb, Orange, Grün, Violett
- 16 Baumeister-Fahnen (je 4 in den Spielerfarben)
- 40 Baukarten
- 40 Gebäude in 7 verschiedenen Formen:
 - ① Wohnhaus, ② Bauernhof, ③ Wirtshaus, ④ Mühle,
 - ⑤ Schmiede, ⑥ Handelskontor, ⑦ Kloster
- 88 Siegel der 4 Familien (davon 8 5er-Siegel):
Rot = Tuchhändler, Oliv = Gewürzhändler,
Schwarz = Zimmerleute, Silber = Silberschmiede
- 44 Arbeiter (je 11 in den Spielerfarben)
- 24 neutrale Arbeiter (Beige)
- 28 Kastell-Steine
In jeden Kastell-Stein wird mit einem doppelseitigen Klebepunkt (beiliegend) eines der 28 quadratischen Siegel-Plättchen eingeklebt. Dies sollte von einem Erwachsenen durchgeführt werden.
- Gold in den Werten 1, 5 und 10



SPIELZIEL

Die Spieler bauen Häuser der Stadt Arkadia und das zentrale Kastell. Für den Bau der Häuser erhalten sie Siegel der vier Familien. Immer wenn ein Haus fertig gestellt ist, wird das Kastell weiter gebaut. Je nach dem Anteil, den die vier Familien am Bau des Kastells haben, ändert sich der Wert der Familien-

siegel. Jeder Spieler kann mehrmals im Laufe des Spiels – den Zeitpunkt bestimmt er selbst – seine Siegel einlösen, wofür er Gold erhält. **Wer am Ende das meiste Gold besitzt, gewinnt das Spiel.**

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die Stanzteile vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst.

In jeden Kastell-Stein wird wie abgebildet eines der 28 quadratischen Siegel-Plättchen eingeklebt.



Für das erste Spiel empfehlen wir, die Startaufstellung zu wählen, die auf Seite 7 der Anleitung angegeben ist. Damit finden Sie einen schnelleren Einstieg ins Spiel. Bauen Sie dazu den Spielplan wie dort beschrieben auf, und lesen Sie dann hier weiter.

Ansonsten gehen Sie beim Aufbau des Spielmaterials folgendermaßen vor:

- Der Spielplan wird in der Mitte des Tisches platziert.
- Der Bauplatz für das Kastell wird so in das Raster des Spielplans gelegt, dass keines der Felder mit einem Zeltlager (Abbildung links) überdeckt wird.
- Jeder Spieler erhält einen Sichtschirm (Bauzelt), sowie die 4 Baumeister-Fahnen und 3 Arbeiter in seiner Farbe. Die 4 Fahnen werden oben an das Bauzelt gehängt, so dass



sie nach außen zeigen; die 3 Arbeiter kommen hinter den Sichtschirm.

- Die restlichen Arbeiter (auch die neutralen beigefarbenen) werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die Kastell-Steine werden folgendermaßen auf die drei Vorratsflächen am Rand des Spielplans verteilt: Auf die Vorratsflächen für die erste und zweite Ebene des Kastells werden jeweils 12 Steine (3 rote, 3 olivfarbene, 3 silberne, 3 schwarze) gesetzt. Da nur 8 Felder vorhanden sind, werden auf die Felder am Spielplanrand jeweils 2 gleichfarbige Steine übereinander gesetzt. Die restlichen 4 Steine werden auf die 4 farbigen Felder des Vorrats für die dritte Ebene gestellt. Die 4 neutralen Felder des Vorrats für die dritte Ebene bleiben vorerst leer. Sie werden im Spielverlauf gefüllt.
- Die Gebäude werden nach den Formen sortiert und neben den Spielplan gelegt.
- Die Siegel und das Gold werden ebenfalls neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die Baukarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 4 Karten verdeckt auf die Hand. Neben dem Spielplan werden 3 weitere Karten offen ausgelegt. Der Rest wird daneben als verdeckter Stapel bereitgelegt.



SPIELBLAUF

Der jüngste Spieler ist Startspieler, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Der Spielzug eines Spielers gliedert sich in zwei Teile:

1. MUSS

Der Spieler entscheidet sich für **genau eine** der beiden Aktionsmöglichkeiten:

- A) Eine Baukarte ausspielen und das abgebildete **Gebäude anlegen**
oder
- B) Einen oder mehrere **Arbeiter einsetzen**

2. KANN

Danach kann der Spieler **eine** seiner vier Baumeister-Fahnen einsetzen.

Die Aktionen im Einzelnen:

1. MUSS

A) Gebäude anlegen

Der Spieler spielt eine Baukarte von seiner Hand aus, nimmt das abgebildete Gebäude und legt es so, dass es

- ein bereits gelegtes Gebäude waagrecht oder senkrecht berührt (der Bauplatz des Kastells gilt auch als Gebäude) und / oder
- benachbart zu einem beliebigen bereits gesetzten Arbeiter – gleich welcher Farbe – liegt.

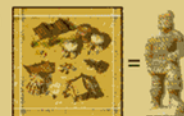
Die Felder, die durch das Gebäude abgedeckt werden, müssen frei (also ohne andere Gebäude oder Arbeiter darauf) sein.

Auf das Gebäude wird ein Siegel gelegt – in der Farbe, die auf der ausgespielten Baukarte angegeben ist. Das Siegel zeigt an, dass sich das Gebäude noch im Bau befindet und welche Familie den Bauauftrag erteilt hat.

Die ausgespielte Baukarte wird auf einen Ablagestapel gelegt und ist damit aus dem Spiel. Anschließend ergänzt der Spieler seine Kartenhand wieder auf vier. Dazu nimmt er sich entweder eine der drei offenen Karten oder die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Hat er eine der drei offenen Karten genommen, wird sofort wieder eine neue Karte vom Stapel aufgedeckt, um die offenen Karten wieder auf drei zu ergänzen.

Neutrale Arbeiter:

Auf dem Spielplan sind auf einigen Feldern Zeltlager abgebildet, bei denen Wanderarbeiter (= neutrale Arbeiter) angeworben werden können. Diese Zeltlager zählen nicht als Gebäude, sie dürfen abgedeckt werden. Deckt ein Spieler beim Legen eines Gebäudes Zeltlager ab, so darf er sich sofort neutrale Arbeiter aus dem Vorrat nehmen – einen neutralen Arbeiter für jedes gerade abgedeckte Feld mit einem Zeltlager. Die neutralen Arbeiter werden in den eigenen Vorrat hinter den Sichtschirm gestellt.



Beispiel für das Anlegen eines Gebäudes (siehe Abbildungen unten):

Spieler „Grün“ spielt eine Baukarte aus. Sie zeigt ein Handelskontor und das rote Siegel der Tuchhändler. Spieler „Grün“ nimmt sich ein Handelskontor vom Vorrat und legt es auf dem Spielplan an.

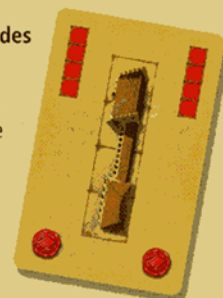


Abbildung 1

zeigt vier von vielen möglichen Anlegeplätzen: Bei Möglichkeit ① berührt das Handelskontor einen bereits gesetzten Arbeiter, bei den Möglichkeiten ② und ③ berührt es jeweils ein anderes Gebäude und bei Möglichkeit ④ berührt es sogar zwei Gebäude und einen Arbeiter.

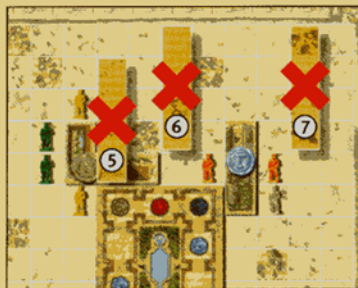


Abbildung 2

zeigt drei Beispiele, wie das Gebäude **nicht** gelegt werden darf: Bei Beispiel ⑤ überdeckt es einen Teil des ausliegenden Klosters. Bei den Beispiele ⑥ und ⑦ berührt es weder einen Arbeiter noch ein Gebäude (diagonal genügt nicht). Der Spieler entscheidet sich für Möglichkeit ④ und legt das Kontor entsprechend an (Abb. 3).



Abbildung 3

Da das Kontor ein Zeltlager überdeckt, nimmt Spieler „Grün“ sich einen neutralen Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat und stellt ihn hinter seinen Sichtschirm. Dann legt er ein rotes Siegel – wie auf der ausgespielten Baukarte abgebildet – auf das Handelskontor. Danach zieht er eine neue Baukarte nach und beendet seinen Zug.

B) Arbeiter einsetzen

Der Spieler entscheidet sich für ein beliebiges Gebäude auf dem Spielplan. Er setzt beliebig viele eigene und / oder neutrale Arbeiter aus seinem Vorrat hinter dem Sichtschirm auf unbesetzte Felder, die waagrecht oder senkrecht an dieses Gebäude angrenzen. **Wichtig:** Alle Arbeiter, die der Spieler innerhalb seines Zuges einsetzt, **müssen ein- und dasselbe** Gebäude berühren. Einmal gesetzte Arbeiter bleiben das ganze Spiel über auf dem Feld, auf dem sie eingesetzt wurden. Sie werden nicht mehr bewegt oder entfernt.

*Hinweis: Wird ein Arbeiter auf ein Zeltlager gesetzt, so erhält man **keinen** neutralen Arbeiter.*

Ein Beispiel für das Einsetzen der Arbeiter befindet sich rechts unten.

Ein Gebäude wird fertig gestellt:

Wird ein Gebäude durch eine Aktion (entweder „A: Gebäude anlegen“ oder „B: Arbeiter einsetzen“) **vollständig umschlossen**, so ist es **fertig gestellt**. Damit kommt es automatisch zu einer → **Ausschüttung** und zum → **Weiterbau des Kastells**.

Ein Gebäude ist vollständig umschlossen, wenn alle **waagrecht und senkrecht** benachbarten Felder besetzt sind (entweder durch Arbeiter oder andere Gebäude – der Spielfeldrand umschließt ebenfalls).

→ **Ausschüttung:** Alle Spieler, die Arbeiter an diesem Gebäude platziert haben, erhalten Siegel: Jeder Spieler erhält für **jeden eigenen Arbeiter**, der benachbart (*waagrecht oder senkrecht*) zu diesem umschlossenen Gebäude steht, ein Siegel in der Farbe des Siegels, das auf dem Gebäude liegt. Der Spieler am Zug erhält (*weil er die Ausschüttung ausgelöst hat*) anschließend zusätzlich das Siegel, das auf dem fertig gestellten Gebäude liegt. Die Siegel legt jeder Spieler hinter seinen Sichtschirm.

Achtung: Neutrale Arbeiter bringen keine Siegel ein!

Hinweis: Es kann vorkommen, dass mehrere Gebäude gleichzeitig fertig gestellt werden. Dann wird jedes Gebäude separat ausgewertet, d.h. ein Arbeiter kann mehrere Siegel einbringen. Ebenfalls kann es vorkommen, dass ein Gebäude so gelegt wird, dass es selbst sofort umschlossen ist. Auch hier findet in gleicher Weise eine Ausschüttung statt. Sollten die normalen Siegel nicht ausreichen, können jeweils 5 Stück in ein größeres 5er-Siegel umgetauscht werden.

→ **Weiterbau des Kastells:** Anschließend setzt der Spieler am Zug **pro neu umschlossenem Gebäude einen Kastell-Stein** auf den Bauplatz des Kastells.

Hinweis: Das Kastell gibt den Wert der Familiensiegel an. Der Bauplatz zeigt 10 Felder, auf denen 2 Siegel jeder Familie abgebildet sind. Damit ist zu Beginn des Spiels jedes Siegel 2 Goldstücke wert. Im Verlauf des Spiels werden Kastell-Steine auf die 10 Felder des Bauplatzes neben- und übereinander gesetzt. Damit ändert sich der Wert der einzelnen Familiensiegel, je nachdem wie viele Siegelabbildungen einer Familie gerade auf den 10 Feldern des Kastells zu sehen sind, wenn man von oben auf das Kastell schaut.

Beim Setzen der Kastell-Steine ist Folgendes zu beachten: Zunächst muss die unterste Ebene des Kastells gebaut werden, bevor die zweite Ebene begonnen wird. Der Spieler wählt dazu einen **beliebigen** Kastell-Stein aus dem Baumaterial für die erste Ebene aus und setzt ihn auf ein **beliebiges** noch nicht besetztes Feld des Bauplatzes.

Sobald alle 10 Felder der untersten Ebene auf diese Weise besetzt wurden, werden die restlichen 2 Steine des Vorrates der ersten Ebene zum Vorrat für die dritte Ebene gestellt (auf zwei der vier freien neutralen Flächen am Spielfeldrand). Dann wird auf die gleiche Weise die zweite Ebene aus den Steinen des zweiten Vorrates gebaut. Sobald die zweite Ebene fertig gestellt ist, werden die restlichen 2 Steine ebenfalls zum Vorrat für die dritte Ebene gestellt.

Achtung: Ist die zweite Ebene fertig gestellt, wird das Spielende eingeläutet (siehe Seite 6).

Beispiel für das Einsetzen von Arbeitern und einer darauf folgenden Ausschüttung:



Spieler „Violett“ entscheidet sich für die Aktion 1 B) „Arbeiter einsetzen“. Er wählt das Handelskontor aus. Angrenzend an dieses Handelskontor darf er nun beliebig viele Arbeiter aus seinem Vorrat einsetzen. Er setzt zwei eigene Arbeiter (violett) und einen neutralen Arbeiter ein. Damit sind sowohl das Handelskontor als auch das Kloster vollständig umschlossen.

Es kommt zur Ausschüttung:

Spieler „Orange“ bekommt ein rotes Siegel aus dem allgemeinen Vorrat, da einer seiner Arbeiter am Bau des Handelskontors beteiligt war. Spieler „Violett“ hat zwei Arbeiter am Handelskontor stehen und erhält deshalb zwei rote Siegel aus dem allgemeinen Vorrat. Außerdem erhält er noch das rote Siegel, das auf dem Handelskontor liegt.

Für den Bau des Klosters erhalten Spieler „Gelb“ und Spieler „Grün“ jeweils zwei olivfarbene Siegel aus dem allgemeinen Vorrat. Spieler „Violett“ erhält ein olivfarbenedes Siegel aus dem Vorrat und wiederum das Siegel, das auf dem Kloster liegt.

Danach darf Spieler Violett noch zwei beliebige Kastell-Steine aus dem Vorrat der ersten Ebene auf den Bauplatz des Kastells stellen; er entscheidet sich für zwei schwarze Steine, da er in früheren Runden schon viele schwarze Siegel sammeln konnte.

2. KANN: Baumeister-Fahne einsetzen

Am Ende jedes seiner Züge kann ein Spieler entscheiden, ob er **eine** seiner 4 Baumeister-Fahnen einsetzt. Er gibt sie ab (die Fahne ist aus dem Spiel) und erhält dafür **2 Arbeiter seiner Farbe** aus dem allgemeinen Vorrat.

Zusätzlich kann er, wenn er eine Fahne abgegeben hat, **nur für sich eine Wertung durchführen**:

Er kann beliebig viele seiner gesammelten Siegel (auch von verschiedenen Familien) einlösen. Er legt sie zurück in den allgemeinen Vorrat und erhält dafür Gold. Der Wert eines jeden Siegels wird über den aktuellen Zustand des Kastells angezeigt. Die **Anzahl** der von oben sichtbaren Kastell-Felder der entsprechenden Farbe gibt den **Wert** eines Siegels an. Der Spieler bestimmt selbst, welche Siegel er abgeben möchte und erhält dafür die entsprechende Menge an Goldmünzen. Jeder Spieler kann also während des Spiels maximal 4 Wertungen durchführen, bei denen er Gold bekommt. Dazu kommt noch eine abschließende Wertung am Spielende.

Beispiel:



Spieler „Grün“ gibt am Ende seines Zuges eine seiner 4 Baumeister-Fahnen ab und nimmt sich dafür 2 grüne Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat. Danach führt er noch für sich eine Wertung durch: Er gibt 7 Siegel der Tuchhändler (rot) und 5 Siegel der Silberschmiede (silbern) ab. Wenn man von oben auf das Kastell schaut, sieht man 3 rote und 4 silberne Felder. „Grün“ erhält

7 rote Siegel x 3 rote Felder = 21 Goldmünzen
5 silberne Siegel x 4 silberne Felder = 20 Goldmünzen

41 Goldmünzen

SPIELENDE

Das Spielende wird eingeläutet, sobald ein Spieler den letzten Stein in die zweite Ebene des Kastells setzt. Die restlichen zwei Kastellsteine werden zum Vorrat der dritten Ebene dazugestellt. Der Spieler beendet seinen Zug ganz normal (er kann z.B. noch einmal werten, wenn er noch eine Baumeister-Fahne besitzt).

Hinweis: Hat der Spieler in seinem Zug mehrere Gebäude fertig gestellt und darf deshalb mehrere Kastell-Steine einsetzen, so werden immer zuerst die beiden letzten Steine vom Vorrat der zweiten Ebene zum Vorrat der dritten Ebene gestellt. Darf der Spieler dann noch weitere Steine einsetzen, so nimmt er sie sich aus dem Vorrat der dritten Ebene (der nun 8 Steine umfasst) und setzt diese in die dritte Ebene.

Nun ist jeder Spieler noch genau einmal an der Reihe – zuletzt der Spieler, der das Spielende eingeläutet hat. Wenn in dieser letzten Runde Gebäude vollständig umschlossen werden, werden Steine aus dem Vorrat für die dritte Ebene verbaut. Nach dieser letzten Runde endet das Spiel. Jeder Spieler wertet noch all seine restlichen Siegel. Diese Abschlusswertung verläuft ebenfalls wie oben beschrieben.

Es gewinnt derjenige Spieler, der nun das meiste Gold gesammelt hat.

Bei Gleichstand dürfen sich alle daran beteiligten Spieler über den Reichtum freuen und es gibt mehrere Gewinner.



Taktische Tipps:

- 1) Versuchen Sie beim Legen der Gebäude die Zeltlager zu überdecken! Je mehr neutrale Arbeiter Sie erhalten, desto leichter können Sie ein Gebäude auf einen Schlag umschließen und das zusätzliche Siegel erringen.
- 2) Platzieren Sie Arbeiter so, dass anschließend eine Ausschüttung erfolgt! Immerhin erhalten Sie ein Siegel zusätzlich.
- 3) Spielen Sie nicht Bauarten aus, deren Siegel-Farbe zurzeit am wertvollsten ist! Mitspieler könnten das Gebäude fertig stellen und kräftig punkten.
- 4) Setzen Sie rechtzeitig die Baumeister-Fahnen ein, um neue Arbeiter zu bekommen! Es kann durchaus sinnvoll sein, eine Fahne einzusetzen, ohne danach eine Wertung auszuführen. Nicht die Anzahl der Wertungen entscheidet das Spiel, sondern dass sie im richtigen Moment ausgeführt werden.
- 5) Achten Sie auf das Spielende! Nicht eingesetzte Arbeiter sind dann nichts wert.
- 6) Beobachten Sie genau, welcher Spieler welche Siegel sammelt! So können Sie gezielt deren Werte durch das Setzen von anderen Kastell-Steinen verringern.
- 7) Platzieren Sie eigene Arbeiter so, dass sie zu mehreren Gebäuden benachbart stehen! Sie kassieren dann bei jeder Ausschüttung mit.

Für einen schnelleren Einstieg beim ersten Spiel empfehlen wir folgenden Spielaufbau:

Aus den Baukarten werden die folgenden sieben Karten aussortiert und aus dem Spiel genommen:



Platzieren Sie dann die sieben entsprechenden Gebäude und den Bauplatz des Kastells wie abgebildet auf dem Spielplan.
Orientieren Sie sich beim Positionieren der Gebäude einfach an den Zeltlagern.
Legen Sie auf jedes der Gebäude ein Siegel in der abgebildeten Farbe.



Zusätzlich zu dem unter **Spielvorbereitung** beschriebenen Material erhält jeder Spieler noch neutrale Arbeiter (beigefarben):

- Bei 2 Spielern erhält jeder Spieler 3 neutrale Arbeiter.
- Bei 3 Spielern erhält jeder Spieler 2 neutrale Arbeiter.
- Bei 4 Spielern erhält jeder Spieler 1 neutralen Arbeiter.

Das restliche Spielmaterial wird wie unter **Spielvorbereitung** beschrieben aufgebaut bzw. verteilt. Lesen Sie nun dort weiter.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9

CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com



225780

Ravensburger