



Puzzles

Das unfaire  Stadtspiel

BLICK!

WILLKÜR!!!

Versuch dein Glück auf der Insel: Aber nur für Reiche mit eigener Hafenanlage. Willkürliche Zuteilung von Rohstoffen durch Prinzen!

Picabore moluptatur rentium int. Lorrorspe pro et, eum volupta et quunt.



Lorrorspe pro et, eum volupta erferem. Aque volorit inciliquiam esectius mo omnihil et quunt.



Räuber

Wieder 'n Siedler angegriffen – heute läuft's aber! 😊

Gefällt mir · Kommentieren · Vor 1 Minute

12 Freunden gefällt das.

* Kurier *

BRUTAL!!

Wehrlose Siedler von arbeitslosen Söldnern und Räubern überfallen // Lebensfäden verwirkt! // Handelsware verschwunden!



Simi, seri del magniment que digenetum ipiet et laboribus ut asi laboribus esequi ac res reliqua



Napoleon Bonaparte

Im Krieg und in der Liebe ist alles erlaubt!

Gefällt mir · Kommentieren · Vor 206 Jahren ·

12 Freunden gefällt das.



Kommentar schreiben ...

Spielregeln



Die Welt ist fairänderbar – es fängt bei *Dir* an!

Inhalt

Einleitung	3
Ablauf des Spiels	4
Siegpunkte	4
Aufbau der Spielwelt	5
Bauwerke	6
Berufe	7
Weitere Figuren im freien Feld	7

Impressum

Erstellt von der Kolpingjugend
im Kolpingwerk Diözesanverband
Bamberg e.V.

Das Spiel wurde entwickelt von
Christoph Will und Moritz Langer.

Gestaltung: kobold-layout.de,
Bamberg

Gefördert durch das Kolpingwerk
Landesverband Bayern

Moritz und Christoph





Puzzles

Das unfaire Stadtspiel

Einleitung

Kurzbeschreibung

Willkommen zurück im frühen Mittelalter! In einer Zeit, in der euer Land von einem mächtigen König regiert wird, müsst ihr euer Dorf aus dem Elend befreien und es zu einer prächtigen Stadt weiterentwickeln. Doch Glanz und Gloria bringt ebenso Neid und Missgunst zu Tage. Sowohl eure Nachbardörfer als auch verruchte Schergen und vogelfreie Halunken gönnen euch nichts! Da das Wort *fair* in dieser Zeit noch nicht im Wörterbuch zu finden ist, sind im Krieg und in der Liebe alles erlaubt. So zumindest wird es Napoleon Bonaparte ein paar hundert Jahre später einmal sagen. Auf dem Weg zur prächtigsten Stadt des ganzen Landes steht also neben dem fairen Handel auch Mord und Totschlag nichts im Wege. Denn der Pfad der Gerechten ist auf beiden Seiten gesäumt mit Freveleien der Selbstsüchtigen und der Tyrannei böser Männer ... (Ezekiel 25,17)

Ablauf des Spiels

Kurz vor Spielbeginn

Bevor es losgeht befindet ihr euch alle in eurem Dorf und wählt euren Bürgermeister. Aufgabe des Bürgermeisters ist die Koordination der Siedler seines Dorfes und die Entwicklung einer Strategie, mit der er sein Dorf zum Sieg führen kann. Der „Bürgermeister“ stellt einen Beruf dar, doch dazu später mehr.

Jeder von euch erhält eine Wäscheklammer in der Farbe eures Dorfes, die eure Lebensbänder darstellen. Ihr müsst sie gut sichtbar an eurem Oberkörper anbringen und könnt zunächst nur jeweils eine gleichzeitig tragen. Verliert ihr im Laufe des Spiels eure Wäscheklammer, zum Beispiel durch einen Kampf, so gilt euer Leben als verwirkt. Ihr müsst dann sämtliche Gegenstände fallen lassen und in euer Dorf zurückkehren. Ihr dürft an dem Spiel erst wieder teilnehmen, wenn ihr euch in eurem Dorfzentrum ein neues Lebensband geholt habt.

Spielphase

Mit Beginn des Spieles strömt ihr einzeln oder in Gruppen aus, um bei den im freien Feld verteilten Stationen Rohstoffe zu erspielen. Diese Rohstoffe solltet ihr zunächst in euer Dorf bringen und dort sammeln. Mit den gesammelten Rohstoffen könnt ihr am Marktplatz Gebäude errichten, die unterschiedliche Siegpunkte und meist noch weitere Vorteile bringen. Zu Beginn können alle Siedler nur einen Rohstoff tragen, nachdem ihr euer Dorf zu einer Stadt erweitert habt zwei.

Ziel des Spiels

In diesem Spiel sollt ihr als Gruppe ein Dorf besiedeln und dieses zu einer ruhmreichen Stadt ausbauen. Eure Aufgabe als Siedler ist das Sammeln von Rohstoffen, mit denen ihr anschließend verschiedene Gebäude errichten könnt. Durch Übergriffe von feindlichen Siedlern wird euch der Aufbau eurer Stadt erschwert. Erstellte Bauwerke und spezielle Ereigniskarten geben euch unterschiedliche Siegpunkte. Seid ihr nach Ende der Spielzeit das Dorf mit den meisten Siegpunkten, so gewinnt ihr PUZZLES – das unFAIRE Stadtspiel :-)

Ende des Spieles

Das Spiel endet nach der vorher festgelegten Spielzeit. Anschließend könnt ihr eure Siegpunkte zusammenzählen und hoffen, dass ihr mehr habt als alle anderen Dörfer :-)

Siegpunkte

Erst am Ende des Spiels werden eure Siegpunkte gezählt. Relevant sind hierbei:

- » Siegpunkte durch eure Bauwerke.
- » 3 Siegpunkte, wenn ihr das Dorf mit den meisten Straßen seid.
- » 2 Siegpunkte pro Ritter zum Zeitpunkt des Spielendes.
- » Zusätzliche Siegpunkte durch spezielle Ereigniskarten.

Aufbau der Spielwelt

In der Mitte des Spielfeldes befindet sich der **Marktplatz**. Hier könnt ihr Rohstoffe tauschen, Gebäude errichten oder euren aktuellen Spielstand einsehen.

Um den Marktplatz verteilt befinden sich **die einzelnen Dörfer** und verschiedene **Rohstoffstationen**. Hier könnt ihr euch so oft ihr wollt die **Rohstoffe Holz, Wasser, Stein, Erz und Stoff** erspielen. Den **Rohstoff Gold** könnt ihr so jedoch nicht erwerben. Das restliche Gelände wird als **freies Feld** bezeichnet.

Kampf: Nur im freien Feld ist das Kämpfen erlaubt. Ihr könnt hier alle Bewohner der gegnerischen Dörfer angreifen, mit Ausnahme deren **Botschafter**. Ihr besiegt euren Gegner, indem ihr alle seine **Lebensbänder** entfernt. Jeder **einfache Siedler** hat zwar nur ein Lebensband, doch **Ritter** und **Söldner** dürfen bis zu drei Lebensbänder gleichzeitig tragen. Die entfernten Lebensbänder werden auf den Boden gelegt und gelten als **Rohstoffe**. Sämtliche fallengelassenen Rohstoffe können von jedem Siedler aufgesammelt und weggetragen werden, sofern die maximal erlaubte Anzahl an tragbaren Rohstoffen eingehalten wird. Es gilt also das Prinzip: Wenn sich zwei streiten, freut sich der Dritte ...

Rohstoffstationen

Bei allen **Rohstoffstationen** bekommt ihr nach erfolgreichem Lösen der entsprechenden Aufgabe den jeweiligen Rohstoff. **Löst ihr eine Aufgabe** besonders gut oder fleißig, oder haben mehrere Siedler eures Dorfes gleichzeitig diese Aufgabe bewältigt, dann könnt ihr auch mehr Rohstoffe gleichzeitig erlangen.

Während der Bearbeitung einer Aufgabe könnt ihr nicht angegriffen werden.

- » **Försterei:** Hier könnt ihr den Rohstoff Holz erspielen.
- » **Wasserwerk:** Hier könnt ihr den Rohstoff Wasser erspielen.
- » **Steinbruch:** Hier könnt ihr den Rohstoff Stein erspielen.
- » **Mine:** Hier könnt ihr den Rohstoff Erz erspielen.
- » **Weberei:** Hier könnt ihr den Rohstoff Stoff erspielen.

- » **Gaukler:** Der Gaukler hat keine feste Station, sondern läuft durch das freie Feld. Durch das Lösen einer Quizfrage erhaltet ihr einen zufälligen Rohstoff. Wenn ihr Glück habt, dürft ihr euch sogar einen aussuchen. Gold werdet ihr allerdings auch beim Gaukler nicht bekommen.
- » **Prinz:** Der Prinz wohnt auf einer Insel, weshalb ihr ihn erst nach dem Bau eines Hafens aufsuchen könnt. Die Überfahrt lohnt sich aber, da ihr beim Prinzen eine oder mehrere Rohstoffe eurer Wahl erfragen dürft. Abhängig von eurer Anfrage erhaltet ihr vom Prinzen eine individuelle Aufgabe. Erfüllt ihr diese zu seiner Zufriedenheit, so bekommt ihr euren Wunsch erfüllt.

Marktplatz

- » **Bauamt:** Hier könnt ihr Bauwerke errichten und Erweiterungen durchführen. Alle Gebäude werden in einem öffentlichen Bauplan eingezeichnet. Beim Bau mancher Gebäude erlernt einer eurer anwesenden Siedler einen nützlichen Beruf.
- » **Händler:** Beim Händler kann jeder Siedler beliebige Rohstoffe im Verhältnis 3:1 tauschen.
- » **Kathedrale:** In der Kathedrale könnt ihr einen beliebigen Rohstoff oder ein feindliches Lebensband gegen ein eigenes Lebensband eintauschen. Außerdem kann euer Priester für sechs feindliche Lebensbänder eine Ereigniskarte erwerben.
- » **Kaserne:** In der Kaserne befinden sich zu Beginn des Spiels vier Söldner, die ihr jeweils für 3 Gold anheuern könnt. Sie kämpfen bis sie keine Lebensbänder mehr besitzen für euer Dorf und kehren anschließend in die Kaserne zurück. Dort werden sie mit drei neuen Lebensbändern ausgerüstet.
- » **König:** Der König ist euer Spielleiter, dessen Hauptaufgabe es ist, das allgemeine Spielgeschehen zu überwachen, und einfache Siedler zum Ritter zu schlagen. Außerdem könnt ihr beim König Rohstoffe erbitten, indem ihr eine Aufgabe für ihn erledigt. Die Aufgaben des Königs sind natürlich etwas anspruchsvoller als beim Prinzen. Den Anweisungen des Königs ist im Allgemeinen Folge zu leisten und seine Entscheidungen sind zu respektieren.

Bauwerke

Typ	Voraussetzungen	Kosten	Siegpunkte
Hütte	–	1 Holz, 1 Wasser, 1 Stein, 1 Erz	1
Straße	–	1 Holz, 1 Wasser	–
Erweiterung zur Stadt	3 Hütten im Dorf	2 Stein, 2 Erz, 1 Stoff	–
Haus	Stadt	3 Stein, 1 Holz, 1 Wasser	2
Erweiterung zur Villa	1 Haus	1 Erz, 2 Stoff	+ 2
Sägewerk	Stadt	1 Holz, 1 Wasser, 1 Stein	2
Brunnen	Stadt	1 Holz, 1 Wasser, 1 Stein	2
Schmiede	Sägewerk, Brunnen	1 Stein, 2 Erz, 2 Stoff	2
Universität	Sägewerk, Brunnen	1 Stein, 2 Erz, 2 Stoff	2
Kloster	Sägewerk, Brunnen	1 Stein, 2 Erz, 2 Stoff	2
Botschaft	Sägewerk, Brunnen	1 Stein, 2 Erz, 2 Stoff	2
Hafen	Schmiede, Universität	1 Stein, 2 Erz, 2 Stoff	2
Weltwunder	Kloster, Botschaft, Hafen	2 Holz, 2 Wasser, 2 Stein, 2 Erz, 2 Stoff	5

Hütten, Straßen und Häuser/Villen könnt ihr beliebig viele erbauen, die restlichen Gebäude nur jeweils einmal. Eine Ausnahme stellen die Weltwunder dar: Hiervon könnt ihr auch mehrere erbauen, weltweit darf es allerdings nur maximal sieben geben.

Hütte

Eine Hütte bringt euch einen Siegpunkt, aber sonst keine weiteren Vorteile. Drei Hütten werden für die Erweiterung zur Stadt benötigt.

Straße

Eine Straße gibt zunächst keine Siegpunkte, das Dorf mit der meisten Straßen erhält am Ende jedoch drei Siegpunkte.

» Erweiterung zur Stadt

Eine Erweiterung zur Stadt ist notwendig für die Errichtung besonderer Bauwerke. Erforderlich sind drei Hütten. Ab jetzt dürfen eure Siedler jeweils zwei Rohstoffe tragen.

Haus

Ein Haus bringt euch zwei Siegpunkte, aber sonst keine weiteren Vorteile. Jedes Haus kann jedoch zu einer Villa erweitert werden.

» Erweiterung zur Villa

Ein zur Villa erweitertes Haus bringt euch am Ende zwei weitere Siegpunkte ein, also insgesamt vier.

Sägewerk

Mit der Errichtung eines Sägewerks können die Siedler eures Dorfes von nun an in der Forsterei den Rohstoff Holz im Verhältnis 2:1 tauschen.

Brunnen

Mit der Errichtung eines Brunnens können die Siedler des Dorfes von nun an am Wasserwerk den Rohstoff Wasser im Verhältnis 2:1 tauschen.

Schmiede

Beim Bau der Schmiede wird einer eurer anwesenden Siedler zum Schmied ausgebildet. Ein Schmied kann beim König einen einfachen Siedler zum Ritter ausbilden lassen.

Universität

Beim Bau der Universität wird einer eurer anwesenden Siedler zum Alchemisten ausgebildet. Ein Alchemist kann in eurem Dorf alle fünf Minuten Gold herstellen.

Kloster

Beim Bau des Klosters wird einer eurer anwesenden Siedler zum Priester ausgebildet. Ein Priester kann in der Kathedrale Ereigniskarten erwerben.

Botschaft

Ein Botschafter kann Rohstoffe tragen und handeln ohne angegriffen zu werden. Hierzu muss er durch das freie Feld mit erhobenen Händen laufen.

Hafen

Sobald der Hafen gebaut wurde können die Siedler eures Dorfes mit ihren (imaginären) Schiffen den Prinzen auf seiner Insel besuchen.

Weltwunder

Ein Weltwunder kostet viele Rohstoffe und bringt euch dafür auch viele Siegpunkte ein. Es kann insgesamt nur sieben Weltwunder weltweit geben.

Berufe

Jeder Siedler von euch kann nur einen Beruf erwerben, den er bis zum Ende des Spiels behält, auch bei Verlust sämtlicher Lebensbänder. Die spezifische Berufsausbildung findet sofort bei Errichtung des jeweiligen Gebäudes statt und dauert circa eine Sekunde. Eine Ausnahme stellt der Ritter dar, der vom König (zum Ritter) geschlagen werden muss.

Bürgermeister

Der Bürgermeister ist der Koordinator des Dorfes, seine Siedler sollten auf ihn hören. Er kann als einziger in seinem Dorf mit dem Feind Rohstoffe handeln, also mit den anderen Bürgermeistern.

Schmied

Ein Schmied kann mit einem einfachen Siedler und drei bestimmten Rohstoffen (1 Gold, 1 Erz, 1 Stoff) zum Marktplatz gehen und diesen einfachen Siedler dort zum Ritter ausbilden lassen.

Ritter

Ein Ritter kann bis zu drei Lebensbänder gleichzeitig besitzen, aber er darf dafür keine Rohstoffe tragen. Er ist folglich auf Kämpfe spezialisiert. Ein freiwilliges Ablegen des Ritterordens ist möglich, genauso wie eine erneute Ernennung dieses Siedlers zum Ritter. Es kann pro Dorf allerdings maximal zwei Ritter gleichzeitig geben.

Alchemist

Ein Alchemist kann alle fünf Minuten in seinem Dorf 1 Gold herstellen, indem er eine kleine Aufgabe erledigt (z.B. Mischen von Sand mit Wasser und Aufführen eines albernem Tanzes :-P). Das Stoppen der fünf Minuten sollte der für das Dorf zuständige Leiter übernehmen.

Priester

Der Priester kann mächtige Ereigniskarten in der Kathedrale gegen sechs feindliche Lebensbänder ertauschen (Achtung: Jeder Bürger darf nur zwei Rohstoffe tragen).

Botschafter

Ein Botschafter ist für einen gesicherten Handel und Rohstofftransport nützlich, da er bei erhobenen Händen nicht angegriffen werden kann. In diesem Zustand darf er aber auch niemanden angreifen.

Außerdem dürfen nur Botschafter mit dem fahrenden Händler verhandeln.

Weitere Figuren im freien Feld

Fahrender Händler

Ein fahrender Händler zieht ständig durchs freie Feld und handelt mit euren Botschaftern. Ein Tausch von 3:1 ist immer möglich, allerdings bietet er auch gelegentlich variable Sonderangebote an.

Räuber

Eine Gruppe Räuber streut unentwegt durchs freie Feld und greift sporadisch eure Siedler an. Nehmt euch vor ihnen in Acht, denn sie tragen keine Lebensbänder und sind somit unbesiegbar!