



Kilt Castle

von Günter Burkhardt

Ein schottischer Bauwettbewerb für 2-4 Dickköpfe

„Das darf doch nicht wahr sein! Will mein starrsinniger Onkel Ian mit seinen rostroten Backsteintürmen das ganze Castle überziehen? Wo doch jeder weiß, dass meine hellen Granitplatten viel günstiger und hübscher sind!“
„Alles Quatsch, Aidan!“ zischt da Schwager Callum, „meine Kalksteintürme übertreffen alles, also sollten sie auch alles überragen – vor allem diese widerlichen Sandbrocken von Cousin Lachlan!“

Der Streit im Hause Mc Kilt nimmt kein Ende.

„Es wird dich teuer zu stehen kommen, wenn du dich auf meinen Türmen weiter ausbreitest!“ raunzt Aidan.

„Das ist mir egal“ grinst Callum, „die Einnahmen aus unseren Ländereien werden schließlich nach den Herrschaftsanteilen an unserem Familiensitz aufgeteilt – und da zählt, wer obenauf ist!“

„Na gut, du hast es nicht anders gewollt!“ krächzt Aidan und macht sich umgehend daran, Callums eben erst fertig gestellte Türme überbauen zu lassen...



Das Spiel

Ihr errichtet die Türme für den Stammsitz eures schottischen Clans: KILT CASTLE. Mit Baukarten, die ihr um den Spielplan wandern lasst, bestimmt ihr, wer wo baut. Weil jeder einzelne Turm dem Besitzer des obersten Stockwerks gehört, überbaut ihr immer wieder die Bauwerke eurer Mitspieler. Dabei steigen die Kosten mit zunehmender Höhe der Bauplätze.

Für eine besonders große Fläche eigener Türme werdet ihr an den „Dukatentagen“ belohnt. Allerdings müsst ihr selbst dafür sorgen, dass dieser Geldsegen immer dann stattfindet, wenn ihr mehr davon habt, als alle Anderen. Wer am Ende die meisten Dukaten besitzt, wird als Sieger des Spiels zum neuen Clanchef ausgerufen.

Material



1 Spielplan



2 Dächer



10 Baukarten

(4 einzelfarbige und 6 doppelfarbige Karten)



59 Münzen:

20 x 1 Dukate

14 x 2 Dukaten

12 x 5 Dukaten

8 x 10 Dukaten

5 x 20 Dukaten



15 Dukatensäcke

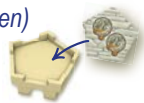
(je 5 Karten in den Werten 30, 40 und 50 Dukaten)



64 Stockwerke (je 16 Stück in 4 Farben)

8 Aufkleber „2 Wappen“

12 Aufkleber „1 Wappen“



Vor dem ersten Spiel beklebt ihr fünf Stockwerke jeder Farbe mit den farblich passenden Wappen.



1 Baumeistersiegel

(mit Siegel- und Dukatenseite)

Spielvorbereitung

Wähle eine **Farbe** und nehme dir

- alle **16 Stockwerke** deiner Farbe. **Im Spiel zu zweit wählt jeder zwei Farben und erhält die 32 Stockwerke dieser Farben.**
- **10 Dukaten** (in beliebiger Stückelung)

Sortiert die **Dukatensäcke** nach Werten (30, 40, 50 Dukaten) und legt sie zusammen mit den **übrigen Münzen** in einiger Entfernung neben dem Spielplan ab. Dieser Geldvorrat bildet die **Kasse**. Hier könnt ihr auch jederzeit Geld wechseln.

Im Spiel zu dritt spielt ihr ohne die 16 Stockwerke der nicht gewählten Farbe. Auch die 4 Baukarten, auf denen diese Farbe vertreten ist, sortiert ihr aus.

Die beiden **Dächer** legt ihr neben dem Spielplan bereit.

Spielaufbau

Zunächst reiht ihr die **4 einfarbigen Baukarten** (in beliebiger Reihenfolge) dort offen am Rand des Spielplans auf, wo 4 Karten abgebildet sind.

Im Spiel zu dritt reiht ihr die 3 einfarbigen Baukarten dort am Rand des Spielplans auf, wo 3 Karten abgebildet sind.

Dann **mischt** ihr die **doppelfarbigen** Baukarten. Legt an den folgenden Reihen jeweils so viele Karten offen am **Spielplanrand** aus, wie **dort abgebildet** sind. Dabei darf (bei Spielbeginn) pro Kartenreihe jede Farbe **höchstens zweimal** vorkommen!

Abb. 1a: bei 2 oder 4 Spielern



Abb. 1b: bei 3 Spielern



Anmerkung: Der auslegende Spieler muss **vor dem Aufdecken** jeder Karte deutlich machen, welche **Kartenseite** zum Spielplan weisen wird.

Spielablauf

Du erhältst das **Baumeistersiegel** und **eröffnest** das Spiel, wenn die **einzelne liegende Karte deine Farbe** auf der vom Spielplan **abgewandten Seite** zeigt. Anschließend spielt ihr **im Uhrzeigersinn** reihum weiter.

In Abbildung 1a und 1b liegt die dunkelgrau-rote Karte **einzelne** (mit dem Widder und dem Eber). Vom Spielplan abgewandt ist auf ihr die Farbe Rot. Deshalb startet der Spieler mit der roten Spielerfarbe das Spiel.

Dein Spielzug besteht aus diesen zwei Teilen:

1. Du versetzt eine Baukarte.

- Möglicherweise löst du dabei einen **Dukatentag** (Einnahmen) für alle Spieler aus.

2. Jeder Spieler, dessen Farbe sich auf der versetzten Karte befindet, baut.

- Hast du **zuvor** einen Dukatentag ausgelöst, erhaltet ihr **nach dem Bauen** Geld aus der Kasse.

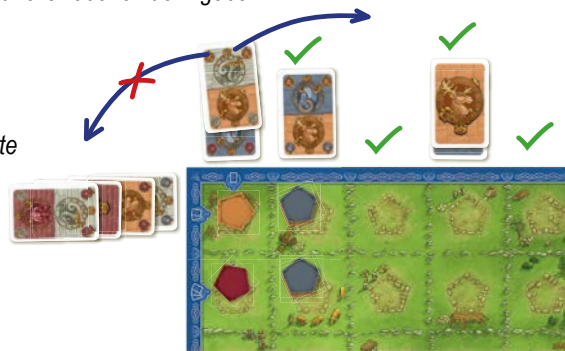
Anschließend gibst du das Baumeistersiegel mit der **Siegelseite nach oben** an deinen linken Nachbarn weiter, der nun am Zug ist.

1. Baukarte versetzen

Du versetzt eine **Baukarte deiner Wahl** am Spielplanrand **im Uhrzeigersinn** um **mindestens** ein Feld nach vorne. (Deine eigene Spielerfarbe muss nicht auf dieser Karte vertreten sein. Es muss nicht die oberste Karte einer Kartenreihe sein, die du versetzt.)
Anmerkung: Durch das Versetzen darf an der Stelle, an der du die Karte entnommen hast, eine „Lücke“ (kartenfreie Reihe) entstehen. Es darf mehrere kartenfreie Reihen – auch direkt nebeneinander – geben.

Abb. 2:

„Rückwärts“ (gegen den Uhrzeigersinn) darf keine Karte versetzt werden.



Du **musst** beim Versetzen diese **3 Regeln** einhalten:

I. Versetzt du eine Karte so an die **vorderste Position**, dass sie dort **einzel**n liegt, muss am **benachbarten Feld** bereits (mindestens) **eine Karte** liegen.

Abb. 3a:

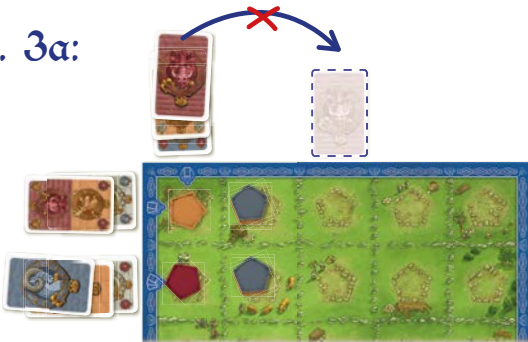
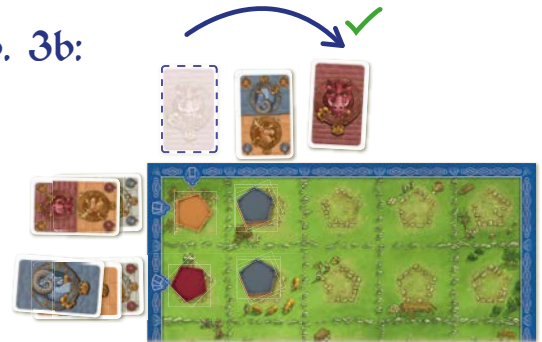


Abb. 3b:



II. Jede Kartenreihe darf aus **höchstens 4 Karten** bestehen.

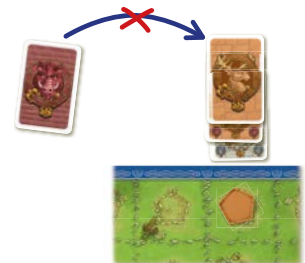
Abb. 4a:

Du darfst keine 5. Karte an eine Reihe anlegen, die bereits aus 4 Karten besteht.



Abb. 4b:

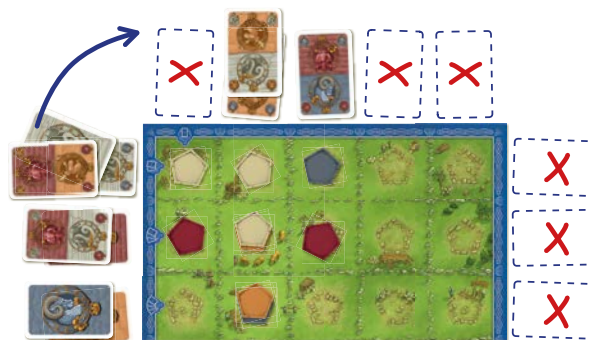
Im Spiel zu dritt darf jede Kartenreihe **maximal aus 3 Karten** bestehen.



III. Es darf **nie mehr als 5 Kartenreihen** geben. (Freie Felder dazwischen zählen nicht als Kartenreihen.)

Abb. 5:

Du darfst keine Karte so versetzen, dass eine 6. Kartenreihe entsteht.
 Im Spiel zu dritt darf es **maximal 4 Kartenreihen** geben.



Doppelfarbige Karten: Beim Versetzen drehen

Versetzt du eine **doppelfarbige** Karte, musst du sie dabei **drehen**: Die Kartenseite (Farbe), die vor dem Versetzen zum Spielplan hin gezeigt hat, muss danach vom Spielplan weg zeigen.

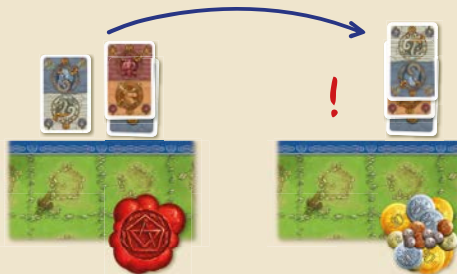


Vor dem Versetzen zeigt die Farbe Hellgrau zum Spielplan hin, danach vom Spielplan weg.

Leere Reihe entstanden? Dukatentag vormerken!

Entsteht beim Versetzen eine **kartenfreie Reihe**, löst du einen **Dukatentag** aus. Um dies vorzumerken, drehst du das **Baumeistersiegel** mit der **Dukatenseite nach oben**.

Ausgeführt wird der Dukatentag erst **nach dem Bauen** – siehe Kapitel: „Der Dukatentag“, Seite 6.



Durch das Versetzen der hellgrau-dunkelgrauen Karte entsteht eine kartenfreie Reihe. Dukatentag!

2. Bauen

Die eben **versetzte** Karte bestimmt,

- **WER** baut und
- **WO** gebaut wird

Es besteht **Baupflicht!** Nur wer mangels bezahlbarer Bauplätze nicht bauen kann, ist davon befreit.

Wer baut?

Jeder Spieler, dessen **Farbe** sich **auf der versetzten Karte** befindet, baut.

Er setzt **ein** beliebiges **eigenes Stockwerk** (mit oder ohne Wappen) auf den Spielplan. Eingesetzte Stockwerke werden nie wieder entfernt oder umgesetzt.

Wurde eine **doppelfarbige** Karte versetzt, baut

- **zunächst** der Spieler, dessen Kartenfarbe jetzt **zum Spielfeldrand hin** zeigt.
- **danach** der Spieler, dessen Kartenfarbe **vom Spielfeldrand weg** weist.

(Vergesst nie, doppelfarbige Karten während des Versetzens zu drehen! – siehe gelber Kasten oben)

Wo wird gebaut?

Es darf nur auf den **Feldern der Reihe** gebaut werden, an die die **eben versetzte Karte angelegt** wurde.

Dort gibt es **zwei Möglichkeiten**, zwischen denen frei gewählt werden darf:

- Auf das **erste unbebaute** Feld kostenlos bauen
- **Überbauen**



1. Auf das erste unbebaute Feld kostenlos bauen (aus Richtung der versetzten Karte her gesehen)

Abb. 6a:





Das erste Feld dieser Reihe ist unbebaut. Will Spieler Rot nicht überbauen, muss er auf dieses (erste) Feld  bauen.

Abb. 6b:

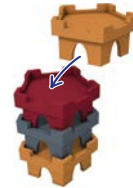


In dieser Reihe sind bereits mehrere Felder bebaut. Will Spieler Rot nicht überbauen, muss er auf das freie Feld  bauen, das der versetzten Karte am nächsten ist.

2. Überbauen

Der bauende Spieler setzt ein eigenes Stockwerk **auf einen beliebigen Turm** (der Reihe, an die die Karte angelegt wurde). Dafür muss er **bezahlen**. Er **zählt alle überbauten Stockwerke** und gibt die entsprechende Anzahl Dukaten dem Spieler, dessen Stockwerk **vor dem Überbauen obenauf** saß. Ist dies ein eigenes Stockwerk, zahlt er nichts. Es spielt für den Preis keine Rolle, ob Stockwerke mit (oder ohne) Wappen eingebaut und/oder überbaut werden.

Jeder Turm **gehört** dem Spieler, dessen Stockwerk **obenauf** sitzt.



Für die 3 Stockwerke, die Spieler Orange überbaut, zahlt er 3 Dukaten an Spieler Rot.

Die Dächer

Falls **zwei Spieler im gleichen Spielzug** auf das **selbe Feld** (Abb. 4a) oder einen bereits dort stehendem **Turm** (Abb. 4b) bauen, **muss** der zweite von ihnen sofort ein **Dach** auf sein eben gesetztes Stockwerk legen. Er verwendet dafür ein **noch nicht verwendetes Dach**. Nur wenn bereits **beide Dächer** auf Türmen liegen, **versetzt** er eines **seiner Wahl** (auf das eben gesetzte Stockwerk). Dächer dürfen **nie überbaut** werden.

Ein Turm, der ein Dach trägt, **gehört allen** Spielern.

Abb. 7a:



Abb. 7b:



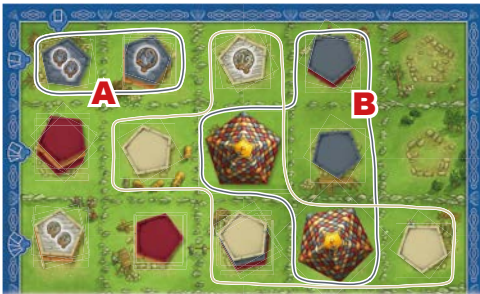
Der Dukatentag

Immer wenn beim Versetzen die **letzte Karte** aus einer Reihe genommen wird, entsteht eine **leere Kartenreihe**. Dann findet **nach dem Bauen** ein Dukatentag statt. Dabei werden **jedem Spieler** aus der Kasse Dukaten für seine **wertvollste Gebäudefläche** ausgezahlt.

So ermittelst du deine wertvollste Gebäudefläche:

- Gebäudeflächen bestehen aus den **obenauf sitzenden Stockwerken** deiner Farbe, die **waagrecht oder senkrecht** miteinander verbunden sind. **Angrenzende Dächer** zählen dazu. Auch ein einzeln stehender Turm ist eine Gebäudefläche.
- Pro **Turm, Wappen und Dach** deiner **wertvollsten Gebäudefläche** erhältst du **1 Dukate**.
- Für alle weiteren (auch gleich wertvollen) Gebäudeflächen erhältst du nichts.
- Liegt keines deiner Stockwerke obenauf und ist auch kein Dach auf dem Spielplan, gehst du leer aus.

Abb. 8:



Spieler Dunkelgrau besitzt zwei Gebäudeflächen (A+B). Nur für die wertvollere (A) bekommt er Geld: 5 Dukaten (2 Türme + 3 Wappen)

Entsprechend bekommen die übrigen Spieler folgende Beträge ausgezahlt:

Orange: 1 Dukate (1 Dach)

Rot: 1 Dukate (1 Turm oder 1 Dach)

Hellgrau: 7 Dukaten (4 Türme + 2 Dächer + 1 Wappen)

Im Spiel zu zweit bekommst du für **jede deiner beiden Farben** die jeweils wertvollste Gebäudefläche in Dukaten ausbezahlt. Abschließend dreht ihr das Baumeistersiegel wieder mit der Siegelseite nach oben.

Spielende

Sobald **ein Spieler** sein **letztes Stockwerk** gebaut hat, finden **keine weiteren Spielzüge** mehr statt.

Es folgt

- nur dann ein weiterer Dukatentag, falls dieser durch den letzten Spielzug ausgelöst wurde.
- die **Entlohnung aller Spieler zum Spielende**.

Die Entlohnung zum Spielende

Jeder Spieler erhält für **jeden eigenen Turm** und jedes **obenauf sitzende Wappen** je **1 Dukate**.



Sieger

Als neues Familienoberhaupt im Clan von Kilt Castle darf sich feiern lassen, wer die **meisten Dukaten** sein eigen nennt. Bei Gleichstand mehrerer Spieler gewinnt von ihnen, wer mehr Stockwerke verbaut hat. Es kann mehrere Sieger geben.