



Material: 4 abwischbare Tafeln, 5 identische Farbwürfel, 4 Stifte

DIE GEBIETE

Jede Tafel zeigt 9 Gebiete, die von Grenzfeldern umgeben sind. Die 9 Gebiete und die Grenzfelder sind auf jeder Tafel **identisch** - unterschiedlich ist lediglich **die Anordnung der Farbsegmente**.

Im Spielverlauf kreuzt jeder Spieler immer mehr Grenzfelder auf seiner Tafel an. Sobald ein Gebiet **vollständig** von angekreuzten Grenzfeldern umschlossen ist, erhält der Spieler dafür Siegpunkte. Das Spiel endet, sobald ein Spieler 6 Gebiete vollständig umschlossen hat. Wer insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger.



Tim hat das Gebiet ganz oben (Villa) vollständig mit angekreuzten Grenzfeldern umschlossen. Da Tim dieses Gebiet als Erster fertig hat, bekommt er dafür 9 Siegpunkte, die er unten auf der Punkteleiste einkreist.

Beachte: Es gibt zwei weiße Grenzfelder (links oben und rechts unten), in die bereits ein Kreuz aufgedruckt ist.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler bekommt eine Tafel und einen Stift. Es wird ausgelost, wer zuerst als aktiver Spieler fungiert. Jede Runde besteht aus den beiden folgenden Aktionen, die nacheinander durchgeführt werden:

1. Aktion

Der aktive Spieler würfelt **mit allen 5 Würfeln**. Er hat bis zu **drei** Würfelversuche. Nach jedem Wurf darf er beliebig viele Würfel neu würfeln, auch alle, oder auf einen weiteren Versuch verzichten. Es ist also erlaubt,

dass ein Spieler Würfel rauslegt (z.B. zwei rote) und diese später erneut würfelt. Der Spieler kann stets **völlig frei** entscheiden, mit welchen Würfeln er würfelt. Ist der aktive Spieler mit Würfeln fertig, darf er (und nur er!) die Würfel zum Ankreuzen auf seiner Tafel wie folgt nutzen:

Pro Würfel darf der aktive Spieler **ein** entsprechendes Farbfeld ankreuzen. **Ganz wichtig:** Er darf nur solche Würfel zum Ankreuzen nutzen, mit denen er Farbsegmente **vollständig abschließt**. Die betreffenden Farbsegmente müssen nicht mit anderen, bereits angekreuzten Feldern verbunden sein, sie können sich irgendwo auf der Tafel befinden. **Es ist nicht erlaubt**, in Aktion 1 ein Farbsegment nur zu eröffnen oder zu erweitern, ohne es vollständig abzuschließen.



Nach ihren drei Versuchen hat Sarah 3 graue, 1 gelben und 1 blauen Würfel zur Verfügung. Sie nutzt die drei grauen Würfel und kreuzt damit das graue 3er-Segment vollständig an. Sarah hätte auch nur zwei der drei grauen Würfel nutzen und damit das graue 2er-Segment rechts vollständig ankreuzen können.

Den gelben und den blauen Würfel kann sie nicht nutzen, weil sie damit kein Segment vollständig ankreuzen kann.

Beachte: Im späteren Spielverlauf wird es an verschiedenen Stellen Farbsegmente geben, die teilweise mit Kreuzen gefüllt sind (siehe 2. Aktion). Diese bereits begonnenen Farbsegmente dürfen mit der 1. Aktion **vervollständigt** werden. Es ist erlaubt, dass der aktive Spieler das Würfelergebnis auf verschiedene, beliebige Farbsegmente aufteilt und somit mehrere Farbsegmente vervollständigt (siehe „Weiteres Ankreuzbeispiel“).

2. Aktion

Alle **nicht-aktiven Spieler** dürfen nun beliebig viele derjenigen Würfel zum Ankreuzen nutzen, die der aktive Spieler in der 1. Aktion **nicht** verwendet hat. Pro Würfel darf **ein** entsprechendes Farbfeld angekreuzt werden. Für das Ankreuzen gilt hierbei:

Jedes angekreuzte Feld **muss** an (mindestens) ein bereits angekreuztes Feld **angrenzen**. Zu Spielbeginn ist das nur benachbart zu den Kreuzen der beiden weißen Felder möglich. Im späteren Spielverlauf kann das irgendwo auf der Tafel angrenzend zu benachbarten Kreuzen sein.

Beachte: In der 2. Aktion können Farbsegmente vervollständigt werden, müssen aber nicht. **Es ist also erlaubt** neue Farbsegmente zu eröffnen, zu erweitern oder zu vervollständigen.



In der 1. Aktion hat Sarah einen gelben und einen blauen Würfel nicht verwendet. Diese beiden Würfel stehen nun allen nicht-aktiven Spielern zur Verfügung.

Emma kreuzt ein gelbes und ein blaues Feld an (angrenzend zu den weißen Feldern).

Linus kreuzt auf seiner Tafel ebenfalls ein gelbes und ein blaues Feld an (angrenzend zu den weißen Feldern).

Tim kann nur ein blaues Feld auf seiner Tafel ankreuzen, da Gelb nicht an sein weißes Feld angrenzt.

Achtung: Sollte der aktive Spieler in Aktion 1 **alle fünf Würfel** verwenden, dürfen alle nicht-aktiven Spieler in Aktion 2 **genau einen** beliebigen dieser fünf Würfel wie beschrieben zum Ankreuzen eines Feldes nutzen. Falls der aktive Spieler in Aktion 1 **gar keinen Würfel** verwenden kann, können alle nicht-aktiven Spieler in Aktion 2 natürlich alle fünf Würfel (oder weniger) zum Ankreuzen nutzen.

Sind alle nicht-aktiven Spieler mit Ankreuzen fertig, endet die Runde. Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen aktiven Spieler und die beiden Aktionen werden wie beschrieben ausgeführt. In der beschriebenen Weise wird nachfolgend weitergespielt.

WEITERES ANKREUZBEISPIEL



Linus ist aktiver Spieler. Nach seinem 2. Würfelversuch hat er 4x Gelb und 1x Rot gewürfelt. Das passt ihm perfekt und er verzichtet auf seinen 3. Versuch. Er nutzt alle 5 Würfel und vervollständigt damit 3 Farbsegmente: das gelbe 5er-Segment links sowie das gelbe 4er- und das rote 3er-Segment rechts.

In Aktion 2 darf jeder nicht-aktive Spieler jetzt einen beliebigen von Linus' fünf Würfeln zum Ankreuzen nutzen. Tim und Sarah kreuzen jeweils ein rotes Feld an, Emma ein gelbes.

WERTUNG DER GEBIETE

Hat ein Spieler ein Gebiet **vollständig** mit angekreuzten Feldern umschlossen, sagt er dies laut und deutlich an und erhält dafür Siegpunkte:

- **Der erste Spieler**, der das betreffende Gebiet komplett umschlossen hat, bekommt dafür die höhere der beiden Zahlen und kreist sie deutlich sichtbar in der Punkteleiste ein. Alle anderen Spieler streichen diese höhere Punktzahl am besten auf ihrer Punkteleiste durch.
- **Alle Spieler**, die das betreffende Gebiet später, also in einer nachfolgenden Aktion bzw. nachfolgenden Runde werten, bekommen die niedrigere der beiden Zahlen und kreisen sie deutlich sichtbar ein.



Emma hat alle Felder des Gebietes mit dem Brunnen angekreuzt und bekommt dafür 4 Punkte, die sie auf der Punkteleiste umkreist. Alle Spieler, die das Brunnen-Gebiet später, also in einer nachfolgenden Aktion oder Runde fertigstellen, bekommen nur noch 2 Punkte.

Beachte: Sollten mehrere Spieler ein bestimmtes Gebiet in Aktion 2 gleichzeitig als Erster fertigstellen, bekommen alle diese Spieler die höhere Punktzahl gewertet.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler **6 Gebiete** vollständig umschlossen hat. Sollte das in Aktion 1 geschehen, wird Aktion 2 auf jeden Fall noch ausgeführt. Es ist möglich und erlaubt, dass ein Spieler durch seine letzte Aktion auch mehr als 6 Gebiete fertiggestellt hat. **Alle** fertiggestellten Gebiete werden gewertet. Wer insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt hiervon derjenige, der die höchste Einzelwertung eines Gebietes erzielt hat.



Linus ist aktiver Spieler. Er hat nach Ausführung der ersten Aktion insgesamt 6 Gebiete vollständig umschlossen. Nun wird noch Aktion 2 ausgeführt, anschließend endet das Spiel. Linus hat drei Gebiete als Erster und drei Gebiete nicht als Erster abgeschlossen und somit insgesamt 33 Punkte erzielt.