

Spielregeln „Villa Paletti“ (1077)

Ziel:

Die Spieler bauen gemeinsam an der Villa Paletti und versuchen diese aufzubauen und ihre eigenen Säulen dabei punkteträchtig nach oben zu bringen.

Am Anfang werden alle Säulen nach Belieben der Spieler gemeinsam auf das Spielbrett gestellt. Danach wird das erste Plateau so aufgelegt, daß es nirgends über das Spielbrett hinausragt.

Der jüngste Spieler würfelt mit dem Baumeistersiegel einmal, um seine Spielfarbe festzustellen. Reihum dürfen nun die anderen Spieler aus den restlichen Farben wählen. Der Startspieler wird derjenige, der die übriggebliebene Spielfarbe nehmen musste

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er eine beliebige eigene Säule (ob freistehend oder eingebaut) nehmen und in die derzeit oberste Etage stellen. Wenn man merkt, dass der Versuch scheitert, darf man jederzeit abbrechen. Die Säule wird dann wieder an ihren alten Platz gestellt und darf bis zum Ende der Partie nicht mehr bewegt werden.

Beim Herausziehen darf man die Plateaus vorsichtig festhalten, beim auflegen in einer höheren Ebene jedoch nicht mehr. Jede Säule muss komplett auf einem Plateau stehen. Säulen in der obersten Etage werden nicht bewegt. Auch darf man nur in der obersten Ebene Säulen übereinander stellen.

Behauptet ein Spieler zu Beginn seines Zuges, dass er keine Säule mehr gefahrlos nehmen kann, können die Mitspieler Einspruch erheben, müssen dann allerdings den Beweis antreten, dass man die Säule doch gefahrlos bewegen kann. Bei Erfolg kommt die so hochgestellte Säule anschließend komplett aus dem Spiel. Ansonsten darf der aktive Spieler eine Säule des Zweiflers entfernen.

Gibt es keine Widersprüche, platziert der aktive Spieler eine neue Ebene. Diese muss mindestens mit drei Säulen in Kontakt sein, darf aber z.B. über den Spielbrettrand ragen. Damit endet der Spielzug.

Das Baumeistersiegel wird ab dem grünen Plateau benötigt. Der Spieler, der dort zuerst eine Säule abstellt, erhält das Siegel. Es wird immer an den Spieler weitergegeben, der in der aktuellen Ebene mehr Punkte hat als die anderen. Je nach Form der Säulen sind diese zwischen 1 und 3 Siegpunkte wert. Sollte ein neues Plateau gelegt werden, verfallen die bisherigen Siegpunkte und der Spieler, der dort die erste Säule hinstellt, erhält das Siegel.

Übernimmt man das Siegel von einem Mitspieler, legt man es so vor sich ab, dass die Spielfarbe des vorherigen Besitzers angezeigt wird.

Spielende:

Die Partie endet, wenn die Villa einstürzt oder kein Spieler mehr eine Säule in die oberste Etage stellen kann. Sieger ist der Spieler mit dem Baumeister-Siegel, es sei denn, er bringt die Villa selbst zum Einsturz. Dann hat der Spieler gewonnen, dessen Farbe auf dem Siegel zu sehen ist.