

CASA GRANDE

Ein taktisches Bauspiel für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren

Ravensburger® Spiele 26 550 3

Autor: Günter Burkhardt · Illustrationen: Franz Vohwinkel · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Die Spieler errichten gemeinsam mehrere Gebäude, die eine möglichst große Grundfläche haben und eine möglichst große Höhe erreichen sollen.

Denn das Geld, das ausgezahlt wird, ist das Ergebnis aus Fläche mal Höhe eines Gebäudeabschnitts.

Immer wenn ein Stockwerk fertiggestellt ist, wird das Geld an den Spieler ausgezahlt, der es abgeschlossen hat.

Und bei dieser regen Bautätigkeit können die Häuser auch zusammenwachsen – so entsteht die Casa Grande!

Inhalt

1 Spielplan mit Bauplätzen, Laufbahn und Bonuskala

96 Bausteine
(je 24 in den Spielerfarben
Grau, Orange, Violett und Beige)

68 Plattformen (je 17 pro Spielerfarbe)

4 Spielsteine in den Spielerfarben

4 Markierungssteine
in den Spielerfarben

1 Würfel

72 Geldscheine – jeweils 12 Scheine im Wert von
3 CGL · 4 CGL · 5 CGL · 6 CGL · 9 CGL · 25 CGL
(CGL steht für Casa Grande Lire)

Bausteine



Spielsteine



Markierungssteine



Würfel



Spielplan

Bonuskala

Laufbahn

Bauplätze

Plattformen

Casa Grande Lire



Ziel des Spiels

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Bauherren, die versuchen, möglichst große und hohe Gebäude zu errichten – denn das bringt Geld und führt zum Sieg!

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Plattformen vorsichtig aus den Stanztafeln herauslösen und die runden Löcher in den Plattformen durchstoßen.

Jeder Spieler erhält:

- alle **Bausteine** einer Farbe seiner Wahl,
- alle **Plattformen** derselben Farbe,
- einen **Spielstein** und einen **Markierungsstein** derselben Farbe.

Die Geldscheine mit dem Wert 9 kommen auf das Feld oberhalb der Bonusskala.

Sortiert die übrigen Geldscheine nach den Werten 3, 4, 5, 6 und 25 und legt die Stapel für alle gut erreichbar neben den Spielplan.

Die Spieler starten ohne Geld!

Legt den Spielplan in die Tischmitte.

Platziert dann jeweils euren Markierungsstein auf dem Feld 5 der Bonusskala.



Setzt euren Spielstein auf das orange Eckfeld, das euch am nächsten liegt. Auf jedem Eckfeld darf zu Spielbeginn nur ein Spielstein stehen.

Spielablauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Der Zug eines Spielers besteht immer aus folgenden drei Schritten:

Schritt 1:

Zunächst **muss** ein Spieler würfeln und seinen Spielstein bewegen.

Schritt 2:

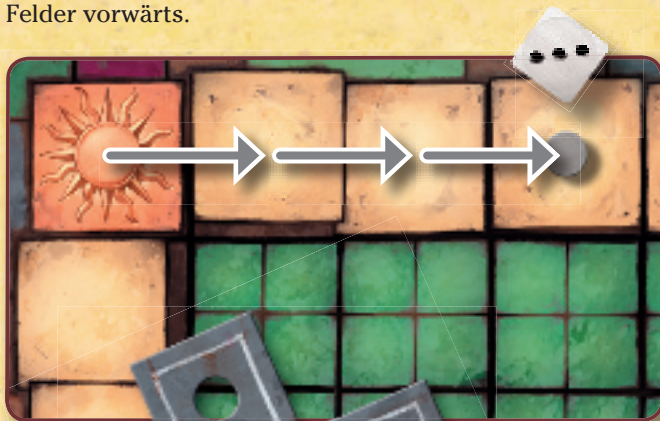
Danach **muss** er einen Baustein setzen. (Ausnahme: Er steht auf einem Eckfeld.)

Schritt 3:

Schließlich **kann** er eine Plattform legen, damit ein Stockwerk abschließen und dafür Geld kassieren.

Schritt 1 (Muss!): Würfeln und Spielstein bewegen

Wer am Zug ist, würfelt und zieht seinen Spielstein im Uhrzeigersinn auf der Laufbahn um entsprechend viele Felder vorwärts.



Der Spieler kann sich weitere Schritte nach vorne mit Hilfe der Punkte von der Bonusskala erkaufen.

Für jedes Feld, um das ein Spieler seinen Spielstein weiter vorrückt, geht sein Markierungsstein auf der Bonusskala ein Feld zurück.



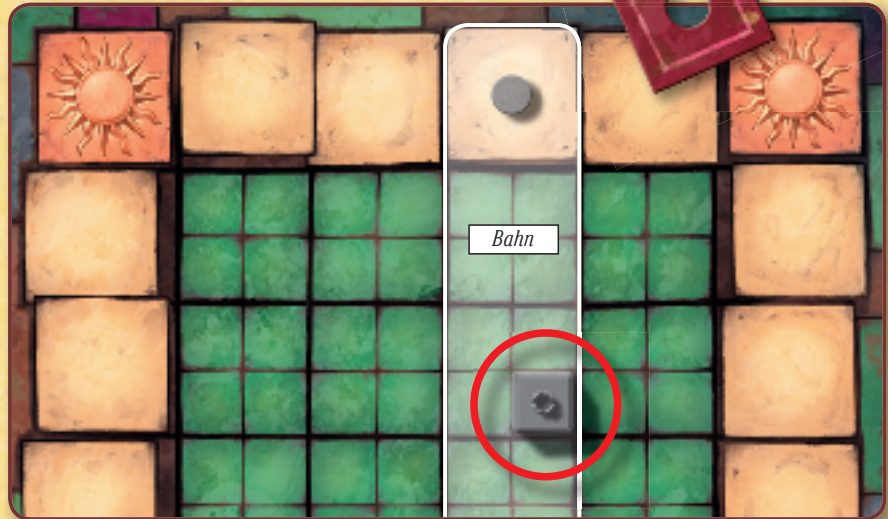
Schritt 2 (Muss!): Baustein setzen

Nachdem ein Spieler gewürfelt und seinen Spielstein gezogen hat, muss er einen Baustein setzen. Er setzt ihn in der Bahn, die an das Lauffeld angrenzt, auf dem sein Spielstein steht.

Eine Bahn besteht aus 2 Reihen, sodass zu Beginn in einer Bahn 16 Bauplätze zur Verfügung stehen.

Bauen auf der untersten Ebene

Beim Setzen der Bausteine auf der untersten Ebene gilt, dass alle freien Quadrate (= Rasterfelder) bebaubare Grundstücke sind. Später gelten erweiterte Regeln (siehe „Bauen auf höheren Ebenen“).

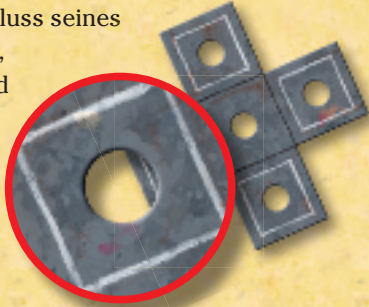


Schritt 3 (Kann!): Plattform legen und Stockwerk abschließen

Der Spieler hat zum Abschluss seines Spielzuges die Möglichkeit, eine Plattform zu legen und damit ein Stockwerk abzuschließen.

Dazu müssen die Bausteine des Spielers in der passenden Anordnung stehen.

Die geforderte Anordnung erkennt man an den quadratischen Markierungen auf den Plattformen.



Beim Legen einer Plattform muss Folgendes beachtet werden:

- Plattformen dürfen nur gelegt werden, wenn durch die markierten Löcher die Zapfen der gleichfarbigen Bausteine zu sehen sind.
- Fremde Bausteine dürfen von einer Plattform überdeckt werden, wenn diese nicht unter den markierten Löchern stehen.



Geld kassieren

Nach dem Legen seiner Plattform erhält der Spieler seinen Lohn für ein abgeschlossenes Stockwerk aus der Bank. Er errechnet sich aus der Anzahl der Quadrate, die auf der eben gelegten Plattform zu sehen sind, mal der Anzahl der Stockwerke.



Beispiel:

Felix spielt mit den grauen Bausteinen und Plattformen. Er hat in vorangegangenen Runden schon zwei seiner Bausteine auf dem Spielplan auf der untersten Ebene eingesetzt.

Nun setzt er einen dritten Baustein ein und schließt sein erstes Stockwerk ab, indem er auf die drei Bausteine eine T-förmige Plattform legt. Diese zeigt fünf Rasterfelder (= Quadrate). Die drei grauen Bausteine müssen unter den Rasterfeldern stehen, die mit grauen Quadraten markiert sind. Zur Kontrolle schauen die Zapfen der grauen Bausteine durch die entsprechenden Löcher der Plattform.

Dieses Stockwerk deckt fünf Rasterfelder auf dem Spielplan ab und ist eine Ebene hoch. Daraus ergibt sich folgende Rechnung:

$$5 \text{ (Rasterfelder)} \times 1 \text{ (Ebene)} \\ = 5 \text{ (Geldeinheiten)}$$

Felix erhält aus der Kasse für sein abgeschlossenes Stockwerk also 5 Casa Grande Lire.



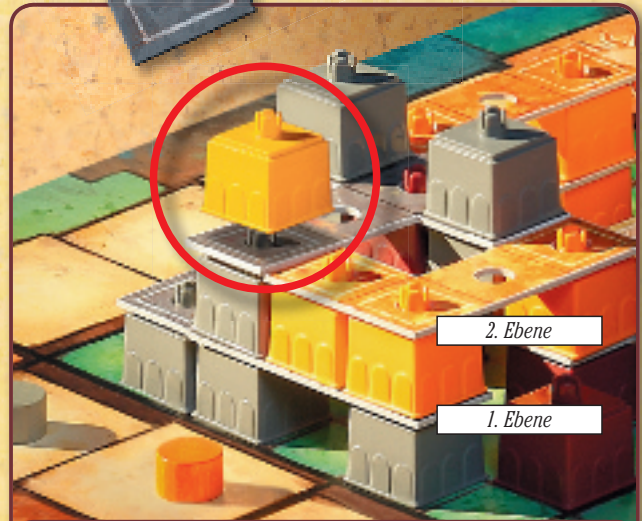
Bauen auf höheren Ebenen

Später dürfen Bausteine auch direkt auf eigene Bausteine oder bestehende Stockwerke gesetzt werden:

- Ein Spieler darf einen Baustein direkt auf einen Baustein der eigenen Farbe setzen, ebenso wie auf eine Plattform der eigenen Farbe.
- Ein Spieler darf einen Baustein seiner Farbe auch auf eine Plattform einer anderen Spielerfarbe setzen. Dafür bekommt der Spieler, dessen Plattform benutzt wurde, eine Ausgleichszahlung auf der Bonusskala: Er zieht seinen Markierungsstein auf der Bonusskala um so viele Felder vorwärts, wie das soeben benutzte Stockwerk hoch ist (Anzahl der Stockwerke).

Für die Plattformen auf höheren Ebenen gilt:

- Plattformen dürfen nicht direkt aufeinandergelegt werden. Es müssen immer Bausteine dazwischen sein.
- Es dürfen nicht zwei deckungsgleiche Stockwerke direkt übereinander gebaut werden.
- Ein Stockwerk darf nicht ‚unterbaut‘ werden, d.h. man darf keine Plattform nachträglich unter eine andere schieben.



Beispiel: Lisa setzt ihren orangenen Baustein auf eine graue Plattform in der zweiten Ebene. Die graue Plattform gehört Felix. Also erhält Felix in diesem Fall zwei Punkte auf der Bonusskala und rückt seinen Markierungsstein entsprechend vor.

Die Eckfelder

Endet ein Spieler mit seinem Zug auf einem Eckfeld, dann darf er keinen Baustein setzen, da seine Spielfigur nicht neben einer bebaubaren Reihe steht. Er hat jedoch zwei Möglichkeiten zur Auswahl:

1. Er bleibt auf dem Eckfeld stehen, kassiert drei Pluspunkte auf der Bonusskala, rückt seinen Markierungsstein entsprechend vor und beendet damit seinen Spielzug.

Oder:

2. Der Spieler zahlt einen oder mehrere Bonuspunkte, indem er seinen Markierungsstein um die entsprechende Anzahl zurücksetzt und seinen Spielstein ein bzw. mehrere Felder vorwärtszieht. Der Spieler fährt nun mit seinem Spielzug bei Schritt 2 fort (Baustein setzen und ggf. Plattform legen und Stockwerk abschließen).

Die Bonusskala

Zu Beginn hat jeder Spieler 5 Bonuspunkte auf dieser Skala.

Weitere drei Punkte kannst du bekommen, wenn dein Zug auf einem Eckfeld endet und du dich nicht entscheidest, gegen Bezahlung von Bonuspunkten weiterzuziehen.

Punkte bekommst du auch als Entschädigung, wenn ein Mitspieler auf dein Stockwerk (= Plattform deiner Farbe) baut.

Wenn du neun Bonuspunkte oder mehr erreicht hast, erhältst du 9 Casa Grande Lire. Überzählige Bonuspunkte verfallen. Anschließend musst du deinen Markierungsstein allerdings auf das Feld 0 der Skala zurückstellen. Der Rücktausch von Geld in Bonuspunkte ist nicht möglich.

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler seinen letzten Baustein setzt, läutet er die letzte Runde ein, d. h. die begonnene Runde wird zu Ende gespielt, sodass jeder gleich oft an der Reihe war.

Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt das Spiel und ist der Baumeister von Casa Grande. Bei Gleichstand entscheidet die bessere Position auf der Bonusskala.

Tipp: Für eine kürzere Spielrunde können die Spieler beschließen, nur 20 bzw. 18 Bausteine an die Spieler auszuteilen.

