

Sanssouci

Ein abwechslungsreiches Legespiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Michael Kiesling

Redaktion: Stefan Brück

Spielregeldesign: Harald Lieske

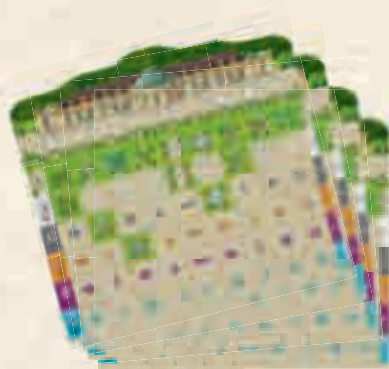
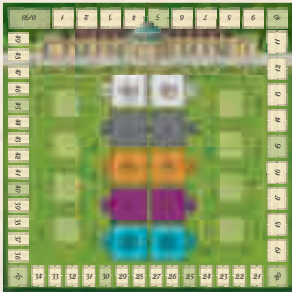
SPIELZIEL

Wer legt den prächtigsten Garten an? Runde für Runde erweitert ihr Plättchen um Plättchen euren Garten u.a. mit beeindruckenden Pavillons, imposanten Statuen, duftenden Kräuterbeeten oder farbenfrohen Rosenbögen. Gleichzeitig bewegt ihr eure Adligen durch den Park. Je weiter sie dort über die neu angelegten Wege vorankommen, desto mehr Siegpunkte werden sie euch einbringen! Ebenso erhaltet ihr am Ende Siegpunkte für vollständig belegte Reihen in eurem Garten.

Nach 18 Runden ist das Spiel vorüber und **der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Gewinner.**


SPIELMATERIAL

1 Spielplan: Er zeigt außen die Siegpunkteleiste, innen 10 Felder (je 2 in den Farben Weiß, Grau, Orange, Violett und Türkis), auf denen im Spielverlauf Gartenplättchen offen ausliegen, sowie links und rechts daneben 8 Stapelfelder (grün) für die verdeckten Gartenplättchen.



4 Gärten (zweiseitig): Jeder Garten zeigt genau 54 Felder, entstanden aus 9 senkrechten Spalten (mit den Motiven Labyrinth, Statue, Pavillon, Figur, Treppe, Brunnen, Rosenbogen, Kräuterschnecke und Weinstock) und 6 waagrechten Reihen (in den Farben Beige, Weiß, Grau, Orange, Violett und Türkis, mit 1 bis 6 Siegpunkten). 15 der 54 Felder sind bereits mit aufgedruckten Gartenplättchen belegt (wie z.B. die gesamte erste Reihe).



81 Gartenplättchen: Sie zeigen auf ihrer Vorderseite dieselben 9 Motive wie die Spalten (Labyrinth, Statuen, ...) und auf ihrer Rückseite 3 verschiedene Gärtner: 

Jedes Motiv gibt es 9mal.
(Hinweis: Die Verschiedenheit einzelner Motive derselben Kategorie (wie z.B. sechs verschiedene Pavillons) dient nur der Atmosphäre; im Spielverlauf spielen diese Unterschiede keine Rolle.)

90 Karten:



- 72 Spielkarten (18 pro Spielerfarbe)
- 4 Siegpunkte-Karten „50/100“ (1 pro Spielerfarbe)
- 9 Auftragskarten (fliederfarbene Rückseite)
- 5 Ersatzkarten (nicht fürs Spielen notwendig)

36 Adlige (9 pro Spielerfarbe)



4 Zählsteine (1 pro Spielerfarbe)



4 Erweiterungstafeln

(zweiseitig)



SPIELVORBEREITUNG

- **Der Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.
- **Jeder Spieler erhält** einen zufälligen Garten, den er mit einer beliebigen Seite nach oben vor sich auslegt.
- Zudem erhält jeder Spieler **die 9 Adligen, den Zählstein, die 18 Spielkarten und die Siegpunkte-Karte** in der Farbe seiner Wahl:
 - **Die 9 Adligen** stellt jeder auf die Felder seiner Schlossterrasse; einen pro Spalte.
 - **Die Zählsteine** werden auf dem Startfeld (0/50) der Siegpunkteleiste am Rand des Spielplans platziert.
 - **Die 18 Spielkarten** mischt jeder und legt sie als *verdeckten* Nachziehstapel vor sich ab. Dann nimmt jeder die obersten **2 Karten** seines Stapels auf die Hand.
 - **Die Siegpunkte-Karte** legt jeder vor sich ab.
- **Die 9 Auftragskarten** (fliederfarbene Rückseite) werden verdeckt gemischt und verteilt: Jeder Spieler erhält 2 Karten, die er geheim anschaut und danach verdeckt vor sich ablegt. Diese Karten bringen zusätzliche Siegpunkte am Spielende ein (siehe dort). Übrige Auftragskarten kommen unesehen zurück in die Schachtel.
- Von den **81 Gartenplättchen** kommen je nach Spielerzahl folgende ins Spiel:

- **2 Spieler:** die 45 Kärtchen mit diesem Gärtner (und einer römischen II) auf der Rückseite:



- **3 Spieler:** die 63 Kärtchen mit diesen Gärtnern (und einer römischen II bzw. III) auf der Rückseite:



- **4 Spieler:** alle 81 Kärtchen (römische II, III und IV):



Bei 2 und 3 Spielern verbleiben die übrigen Plättchen in der Schachtel.

- **Alle Plättchen**, die im Spiel sind, werden mit der verdeckten Seite (= Gärtner) nach oben gemischt und anschließend als beliebig hohe verdeckte Stapel auf den dafür vorgesehenen 8 grünen Feldern des Spielplans bereitgelegt. Schließlich werden noch die 10 farbigen Felder des Spielplans mit zufälligen Plättchen von beliebigen Stapeln belegt. Diese 10 Plättchen liegen immer *offen*, also mit dem Motiv nach oben.
- **Die Erweiterungstafeln** werden nur bei der Erweiterung (siehe Seite 6) benutzt und verbleiben im Grundspiel in der Schachtel.

SPIELVERLAUF

Der älteste Spieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, führt seinen Spielzug in der folgenden Reihenfolge aus:

- 1.) Er legt eine seiner 2 Handkarten offen vor sich, nimmt sich das entsprechende Gartenplättchen vom Spielplan und legt es passend in seinen Garten.
- 2.) Er bewegt, wenn er möchte, einen beliebigen seiner 9 Adligen und rückt anschließend seinen Zählstein um die erhaltenen Siegpunkte vor.

- 3.) Er deckt ein neues Gartenplättchen von einem beliebigen Stapel auf und legt es auf das zuvor freigewordene Feld des Spielplans, so dass dort wieder 10 Plättchen offen ausliegen.
- 4.) Er zieht die oberste Karte von seinem Nachziehstapel, so dass er wieder 2 Karten auf der Hand hat.

Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe usw., bis das Spiel nach genau 18 Runden endet.

1.) Eine Handkarte ausspielen und entsprechendes Plättchen in den Garten legen:

Wer an der Reihe ist, spielt *eine* seiner 2 Handkarten aus, indem er sie auf einen eigenen offenen Ablagestapel neben seinem verdeckten Nachziehstapel legt. Je nachdem, welche Karte der Spieler ausspielt, gilt:

- Zeigt die ausgespielte Karte eine Kombination aus 2 Farben (jeder Spieler hat diese Kartenart 8x), *muss* der Spieler *eines* der 4 Plättchen von den gleichfarbigen 2 x 2 Farbfeldern des Spielplans nehmen und in seinem Garten platzieren.

Beispiel:
Sybille spielt die Karte „Grau/Türkis“:
Sie nimmt sich nun eines der 4 Plättchen vom Spielplan, die dort auf den 2 grauen bzw. den 2 türkisfarbenen Feldern ausliegen, und platziert es in ihrem Garten.



- Zeigt die ausgespielte Karte ein Motiv (jeder Spieler hat diese Kartenart 9x), *muss* der Spieler ein Plättchen dieser Kategorie vom Spielplan nehmen und in seinem Garten platzieren.

Sollte allerdings *keines* der 10 offen auf dem Spielplan ausliegenden Plättchen zur Kategorie des ausgespielten Motivs gehören, darf sich der Spieler ein beliebiges der 10 Plättchen nehmen und in seinem Garten platzieren.

Tipp: Die Spieler sollten versuchen, diese weitere „freie Auswahl“ so oft wie möglich zu nutzen!

- Zeigt die ausgespielte Karte „freie Auswahl“ (diese Karte hat jeder 1x), nimmt sich der Spieler ein *beliebiges* der 10 ausliegenden Plättchen und platziert es in seinem Garten.

Beispiel 1:
Michael spielt die Karte „Pavillon“.
Es liegen 3 Pavillons aus. Michael entscheidet sich für den vom weißen Feld und platziert ihn in seinem Garten.



Beispiel 2:
Annalena spielt die Karte „Treppe“
aus: Es liegt aber keine einzige Treppe aus. Annalena darf sich nun ein beliebiges Plättchen vom Spielplan nehmen (gerade so, als ob sie „freie Auswahl“ gespielt hätte) und es in ihrem Garten platzieren.

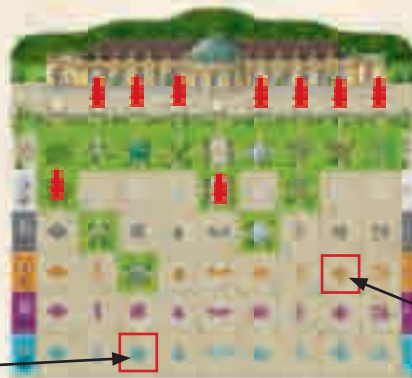


Gartenplättchen immer *passend* platzieren!

Für jedes vom Spielplan genommene Plättchen gibt es immer nur *ein einziges passendes Feld* im Garten. Dieses wird zum einen durch *das Motiv* des Plättchens bestimmt (= entsprechende Spalte) und zum anderen durch *die Farbe* des Spielplanfeldes, von dem es genommen wurde (= entsprechende Reihe).

Weitere Einschränkungen sind beim Platzieren *nicht* zu beachten, so dürfen beispielsweise Plättchen jederzeit auch ohne Anschluss an andere Plättchen in einem Garten platziert werden.

Beispiel:
Annalena nimmt mittels der Karte „Violett/Türkis“ ein Plättchen „Pavillon“ von einem türkisfarbenen Feld des Spielplans. Dementsprechend muss sie es in ihrem Garten in der türkisfarbenen Reihe der Spalte „Pavillon“ platzieren.

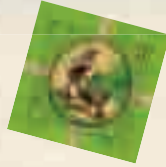


Annalena nimmt mittels der Karte „Kräuterschnecke“ ein entsprechendes Plättchen von einem orangefarbenen Feld des Spielplans. Dementsprechend muss sie es in ihrem Garten in der orangefarbenen Reihe der Spalte „Kräuterschnecke“ platzieren.



Gärtner?!

Sollte das Feld im Garten, auf das das genommene Plättchen gelegt werden müsste, *bereits belegt sein*, dreht der Spieler das neue Plättchen auf die Gärtnerseite. Diesen Gärtner muss der Spieler nun von dem belegten Feld ausgehend entweder waagrecht in derselben Reihe oder senkrecht in derselben Spalte auf einem *freien* Feld platzieren.

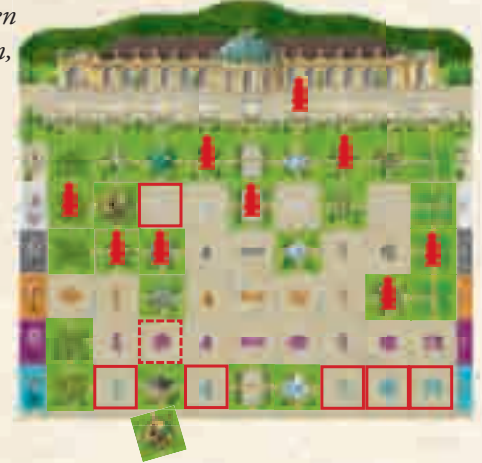


Hinweise:

- Alle Gärtner haben unabhängig von ihrer Gestaltung dieselbe Funktion.
- Sollten sowohl alle Felder der Reihe als auch alle Felder der Spalte belegt sein, darf der Spieler den Gärtner auf einem beliebigen leeren Feld platzieren.

Beispiel:

Annalena nimmt einige Runden später mittels der Karte „freie Auswahl“ erneut ein Plättchen „Pavillon“ von einem türkisfarbenen Feld des Spielplans. Da das entsprechende Feld im Garten bereits belegt ist, muss sie nun das neue Plättchen als Gärtner auf einem der 7 markierten freien Felder platzieren, am besten wohl auf „Pavillon, violett“.



2.) Einen Adligen bewegen:

Der Spieler kann *einen* seiner Adligen in seinem Garten bewegen. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- Ein Adliger darf nur über **durchgehende Wege** (befinden sich sowohl auf den Motiven als auch den Gärtnern) gezogen werden. Er darf dabei beliebig viele Plättchen benutzen, aber *nie* leere Felder (*siehe Beispiele auf der nächsten Seite*).
- Am Ende seiner Bewegung muss der Adlige immer **unterhalb seiner Startposition in derselben senkrechten Spalte** stehen. Mit anderen Worten: Ein Adliger darf zwar auch wieder in Richtung Schloss gezogen werden, ebenso darf er dabei seine Spalte kurzzeitig verlassen, aber am Ende seiner Bewegung *muss* er wieder in seiner Spalte stehen – und mindestens eine Reihe tiefer als zuvor (*siehe Beispiele auf der nächsten Seite*).

- Ein Adliger kann jederzeit an anderen Adligen und den Gärtnern vorbeiziehen – aber **nie auf Gärtnerplättchen stehen bleiben!** (*Aufpassen! Wird gern vergessen!*)
- Ein Adliger darf **pro Runde einmal** bewegt werden, und damit im gesamten Spielverlauf bestenfalls sechsmal (zunächst auf Reihe 1, dann auf Reihe 2, dann auf Reihe 3 usw., bis hin zur Reihe 6).

Hinweise:

- Falls ein Spieler keinen Adligen bewegen kann oder möchte, überspringt er einfach den zweiten Teil seines Spielzugs.
- Die Bewegung eines Adligen muss nicht zwangsläufig etwas mit dem gerade platzierten Plättchen zu tun haben, sie kann aber.
- Natürlich können Adlige (den Bewegungsregeln entsprechend) auch auf oder über die aufgedruckten Felder gezogen werden.

Siegpunkte!

Nachdem ein Spieler einen Adligen bewegt hat, erhält er so viele Siegpunkte, wie links bzw. rechts von der Reihe angegeben ist, auf die der Adlige gezogen wurde. Dabei ist es ohne Bedeutung, von welchem Feld der Adlige gestartet ist.

Die Siegpunkte markiert der Spieler mit seinem Zählstein auf der Siegpunkte-Leiste. Bewegt er ihn dabei auf oder über das Feld 50, legt er zur Markierung seine Siegpunkte-Karte mit der „50“ nach oben neben dieses Feld. Sollte er später noch ein zweites Mal auf oder über die 50 ziehen, dreht er die Karte auf die „100“ um.

Beispiel 1:



Julian bewegt seinen Adligen von der Terrasse zum Pavillon der grauen Reihe: Er erhält 3 Siegpunkte.
Zum Pavillon der beigefarbenen oder weißen Reihe kann er dann den Adligen im weiteren Spielverlauf nicht mehr zurückziehen, wohl aber jederzeit darüber hinweg.

Beispiel 2:



Julian bewegt seinen Adligen vom Brunnen der beigefarbenen Reihe zum Brunnen der grauen Reihe: Er erhält 3 Siegpunkte.

Beispiel 3:



Julian bewegt seinen Adligen vom Weinstock der beigefarbenen Reihe zum Weinstock der türkisfarbenen Reihe: Er erhält 6 Siegpunkte.
Zum Weinstock der orangefarbenen Reihe kann er nicht ziehen, da es keinen Weg dorthin gibt.

Beispiel 4:



Julian bewegt seinen Adligen von der Treppe der weißen Reihe zur Treppe der violetten Reihe: Er erhält 5 Siegpunkte.
Auf diese Weise kann er in einer späteren Runde noch zur Treppe der türkisfarbenen Reihe ziehen, um weitere 6 Siegpunkte zu erhalten.

3.) Neues Gartenplättchen:

Der Spieler nimmt das oberste Gartenplättchen von einem beliebigen Nachziehstapel des Spielplans und legt es offen auf das gerade von ihm geleerte Feld. Somit liegen immer 10 offene Plättchen für den nächsten Spieler aus.

4.) Neue Handkarte:

Als letzte Aktion seines Zuges zieht der Spieler von seinem Nachziehstapel die oberste Karte, so dass er wieder 2 Karten auf der Hand hat. In der vorletzten Runde kann keine Karte mehr nachgezogen werden, so dass alle Spieler in der 18. Runde nur noch ihre letzte Karte ausspielen. Danach endet das Spiel.



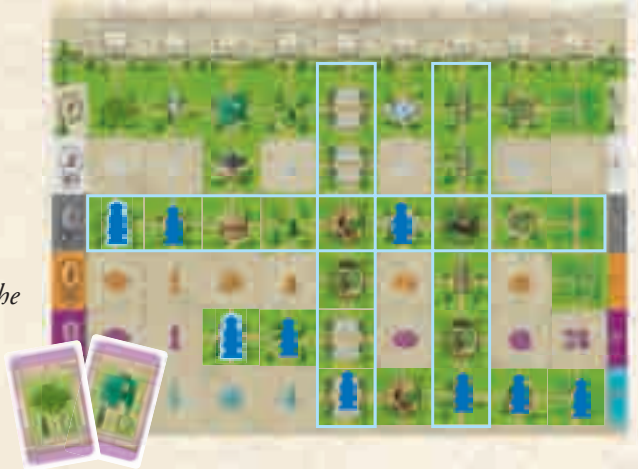
Hinweis: Die Spieler dürfen jederzeit die Karten ihres Nachziehstapels zählen (so wissen sie, wie viele Bewegungen sie mit ihren Adligen noch ausführen können). Sie dürfen sie dabei aber nicht anschauen!

SPIELLENDE

Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler seine 18. Karte ausgespielt und ausgeführt hat. Es kommt zur Schlussabrechnung:

- Für jede vollständig belegte waagrechte Reihe (ohne die 1. Reihe!) erhält der Spieler 10 Siegpunkte *minus* dem Wert der entsprechenden Reihe (2-6). (*Es spielt keine Rolle, ob dort auch Gärtner ausliegen.*)
- Für jede vollständig belegte senkrechte Spalte erhält der Spieler 5 Siegpunkte. (*Es spielt keine Rolle, ob dort auch Gärtner ausliegen.*)
- Die beiden Auftragskarten bringen so viele Siegpunkte ein, wie es den Reihen entspricht, in denen die zwei Adligen am Ende stehen.

Im nebenstehenden Beispiel erhält Julian für die vollständig belegte graue Reihe $10 - 3 = 7$ Siegpunkte und für die zwei vollständig belegten Spalten (Rosenbogen und Treppe) je 5 Siegpunkte. Seine beiden Auftragskarten bringen ihm weitere 8 Siegpunkte ein (3 für das Labyrinth und 5 für den Pavillon). Insgesamt erhält er also noch $7 + 5 + 5 + 3 + 5 = 25$ Siegpunkte dazu.






Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mehr Gärtner in seinem Garten hat. Ist auch diese Anzahl gleich, gibt es mehrere Gewinner.

Erweiterung

Alle zuvor genannten Regeln bleiben bestehen, mit folgenden Änderungen: Zu Beginn erhält jeder Spieler zusätzlich zu seinem Garten noch eine *zufällige* Erweiterungstafel. Bevor er diese *auf* seinen Garten legt, schaut er sich zunächst seine beiden Auftragskarten an und entscheidet dann, mit welcher Seite nach oben er seine Erweiterungstafel platziert. Die Tafeln müssen dabei so platziert werden, dass ihre Spitze das Feld „Treppe, grau“ abdeckt.

12 der 16 Felder jeder Erweiterungstafel sind markiert. Für sie gilt:

-  **Bonus für Motive:** Platziert ein Spieler ein Plättchen mit Motiv auf einem solchen Feld, erhält er sofort die entsprechenden Siegpunkte (1, 2 oder 3). Platziert er hierauf einen Gärtner, geschieht nichts.
-  **Bonus für Gärtner:** Platziert ein Spieler einen Gärtner auf einem solchen Feld, erhält er sofort 3 Siegpunkte. Platziert er hierauf ein Plättchen mit Motiv, geschieht nichts.
-  **Malus für Motive oder Gärtner (roter Rahmen):** Platziert ein Spieler ein beliebiges Gartenplättchen auf einem solchen Feld, verliert er sofort die entsprechenden Siegpunkte (-2 oder -3).

Alle weiteren Regeln, insbesondere die für die Siegpunkte für komplettierte Reihen bzw. Spalten, gelten weiterhin. Auch die Felder der Erweiterungstafeln gelten natürlich nur dann als belegt, wenn Gartenplättchen darauf liegen.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag | Postfach 2460 | D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com