

MOESTEIRO

Ein Spiel von Rôla und Costa | 2-4 Spieler | 60 Min. | ab 10 Jahren

Gegen Ende des XIV. Jahrhunderts ordnete König D. João I den Bau eines der elegantesten Klöster Portugals an – das Kloster Santa Maria da Vitória.

Während seiner Bauzeit kamen dabei viele angesehene Architekten, Handwerkermeister und Lehrlinge aus ganz Europa zusammen, angetrieben durch finanzielle Entlohnung, gesteigertes Ansehen und vor allem Vertiefung ihres Wissens.

In **Moesteiro** führen die Spieler als Architekten Teams von Arbeitern und Kunsthandwerkermeistern und wetteifern darum, erfolgreichster und wichtigster Architekt ihrer Zeit zu werden.

Spielmaterial



1 Spielbrett



40 Bauplättchen
(2 Sätze mit je 20 Plättchen,
A grün und B blau)



24 Dorfplättchen



14 Bleiglas-Plättchen



21 Mauerwerk-Plättchen



6 Königsplättchen



15 Holz



15 Steine



12 Sturzbogen



12 Säulen



1 Runden-
marker

Spielmaterial



8 große
Würfel



12 kleine
Würfel



16
Spielermarker



4 Wertungs-Plättchen
+50/+100



SPIELAUFBAU

- ◆ Das Spielbrett **A** wird in die Mitte der Spielfläche gelegt. Es stellt die Baustelle des Klosters dar und die Umgebung: den Wald, Landwirtschaftsfelder, das Dorf und den Steinbruch.
- ◆ Das Holz **B** wird in der Nähe des Waldes und die Steine **C**, Säulen **D** und Sturzbogen **E** werden in der Nähe des Steinbruchs neben das Spielbrett gelegt.
- ◆ Die 6 Königsplättchen werden offen neben das Spielbrett gelegt. **F**
- ◆ Ein Satz Bauplättchen A oder B wird nach Stufen I und II sortiert. Jede Stufe wird für sich gemischt, dann werden die Plättchen Stufe I verdeckt auf die verdeckten Plättchen Stufe II gelegt. Der Stapel wird neben das Spielbrett gelegt. **G**

Hinweis: Wenn alle Spieler mit dem Spiel vertraut sind, können die Plättchen aus Satz A und B gemischt werden, dabei muss es immer 20 von 1 bis 20 durchnummerierte Plättchen geben.

- ◆ Die Mauerwerk-Plättchen werden gemischt und in 2 verdeckten Stapeln neben dem Kran auf die dafür vorgesehenen Plätze gelegt. **H**
- ◆ Die Bleiglas-Plättchen werden gemischt und in 2 verdeckten Stapeln unterhalb der Aktionsfelder des Klosterfensters bereitgelegt. **I**
- ◆ Die Dorfplättchen werden gemischt und in 2 verdeckten Stapeln in der Nähe des Dorfes neben das Spielbrett gelegt. **J**
- ◆ Die 4 Wertungsplättchen +50/+100 werden neben dem Spielbrett bereitgelegt. **K**
- ◆ Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die 4 Marker, 2 kleine Würfel **L** und 1 großen Würfel **M** seiner Farbe. Die übrigen Würfel jedes Spielers kommen ab Runde 3 ins Spiel. Ab jetzt nennen wir die kleinen Würfel „Arbeiter“ und die großen Würfel „Meister“. Mit „Würfel“ sind Arbeiter und Meister gemeint.

- ◆ Jeder Spieler legt je einen seiner Spielermarker auf Feld 0 der Wertungsleiste **N**, das oberste Feld der Nahrungsleiste **O** und auf Feld 2 der Kranleiste **P**.
- ◆ Wer zuletzt ein Kloster besucht hat, wird Startspieler. Die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn. Die Spieler legen ihren letzten Marker in Reihenfolge auf das mittlere Feld der Stärkeleiste, der Marker des Startspielers liegt oben. **Q**

Das Spiel kann jetzt beginnen!



SPIELÜBERSICHT

Das Spiel wird über 5 Runden gespielt. Nachdem alle ihre Würfel eingesetzt haben, führen die Spieler Aktionen in Reihenfolge der Aktionsbereiche von I bis V aus. Anschließend hat jeder Spieler Gelegenheit, beim Bau des Klosters mitzuhelfen. Während des Spiels können Siegpunkte (SP) durch Königspättchen, aus dem Dorf und durch Mithilfe beim Bau des Klosters gewonnen werden. Am Spielende gibt es weitere SP durch Sätze verschiedener, unbenutzter Mauerwerk- und Bleiglas-Plättchen sowie durch die Position auf der Stärkeleiste. Der Spieler mit den meisten SP ist der Sieger des Spiels.



Spielaufbau für 3 Spieler



RUNDENBEGINN

RUNDENMARKER BEWEGEN

Der Spieler, der am nächsten an der Rundenleiste des Spielbretts sitzt, bewegt den Rundenmarker einen Schritt nach rechts und jeder Spieler befolgt die Anweisungen der Runde.

- ♣ **1. Runde:** 1 Holz und 1 Stein nehmen.
- ♣ **2. Runde:** 1 Feld auf 2 dieser 3 Leisten vorrücken: Nahrung, Stärke und Kran..
- ♣ **3. Runde:** 1 zusätzlichen eigenen Arbeiter nehmen (kleiner Würfel).
- ♣ **4. Runde:** 1 eigenen Arbeiter abgeben und 1 zusätzlichen eigenen Meister nehmen (großer Würfel).
- ♣ **5. Runde:** 1 eigenen Arbeiter abgeben.



In der ersten Runde beginnt der Marker auf dem ersten Feld der Leiste.

WÜRFELN

Alle Spieler werfen ihre Würfel und legen sie vor sich ab, ohne die gewürfelten Stärken zu ändern. Sie werden bald auf den Aktionsfeldern eingesetzt.

Hinweis: Wie schon gesagt, stellen die Würfel Arbeiter und Meister dar. Die Anzahl der Würfelaugen bedeutet die jeweilige Stärke ihrer Fertigkeit..



Im Spiel mit 3 Spielern werden 2 Arbeiter der nicht beteiligten Spielerfarbe geworfen und je einer wird auf das äußerst linke Feld des Aktionsbereichs I (Wald/Landwirtschaftsfelder) und auf das äußerst linke Feld des Aktionsbereichs IV (Kran) gesetzt, ohne die gewürfelten Stärken zu ändern.



Im Spiel mit 2 Spielern werden 3 Arbeiter einer nicht beteiligten Spielerfarbe geworfen und 2 davon werden auf die beiden linken Felder des

Aktionsbereichs I (Wald/Landwirtschaftsfelder) und der dritte auf das äußerst linke Feld des Aktionsbereichs IV (Kran) gesetzt, ohne die gewürfelten Stärken zu ändern.



EINEN KÖNIG WÄHLEN

In Reihenfolge der Stärkeleiste - von links nach rechts / oben nach unten - wählt jeder Spieler 1 König, der ihn in dieser Runde unterstützt, und legt ihn vor sich ab. Die Spielerreihenfolge dieser Runde wird dann anhand der Zahl am oberen Rand jedes Königspättchens bestimmt, niedrigste Zahl zuerst und aufsteigend bis zur höchsten Zahl zuletzt.

FÄHIGKEITEN DER KÖNIGE



D. JOÃO I
Der Spieler erhält 1 zusätzlichen Schritt auf der Stärkeleiste.



D. AFONSO V
Der Spieler erhält sofort 3 SP.



D. DUARTE
Der Spieler erhält sofort 1 Stein.



D. JOÃO II
Der Spieler erhält sofort 1 Säule oder 1 Sturzbogen.



D. JOÃO III
Der Spieler macht sofort 2 Schritte auf der Kranleiste.



D. MANUEL I
Der Spieler spielt als Erster im Schritt „Das Kloster bauen“.



DORFPLÄTTCHEN

4 Dorfplättchen werden vom Vorrat gezogen und offen auf die Dorffelder gelegt.

BAUSTELLE

5 Mauerwerk-Plättchen werden vom Vorrat gezogen und offen auf die Felder oberhalb der Aktionsfelder des Krans gelegt. Ab Runde 2 werden nicht genommene Plättchen **1** nach links geschoben und dann wird auf 5 Plättchen aufgefüllt. **2**



4 Bauplättchen werden vom Vorrat gezogen (Stufe I zuerst) und offen auf die dafür vorgesehenen Plätze oberhalb des Krans gelegt.



STEINBRUCH

In jeder Runde muss der Steinbruch mit einer begrenzten Anzahl Säulen und Sturzbogen bestückt werden. Deren Anzahl wird ermittelt, indem die Stärken der Meister aller Spieler addiert und für Sturzbogen durch 2 geteilt (abgerundet) und für Säulen durch 3 geteilt werden (abgerundet). In der 4. und 5. Runde wird nur die höchste Stärke der Meister jedes Spielers genommen. Die Anzahl Steine ist unbegrenzt, aber Sturzbogen und Säulen sind in jeder Runde nur begrenzt verfügbar.



In dieser Runde stehen 3 Sturzbogen (7/2) und 2 Säulen (7/3) zur Verfügung.

BLEIGLAS-FENSTER

3 Bleiglas-Plättchen werden vom Vorrat gezogen und offen auf die Plätze des Klosterfensters gelegt. Ab Runde 2 werden nicht genommene Plättchen nach unten geschoben **1** und dann wird auf 3 Plättchen aufgefüllt. **2**

Hinweis: Alle Spieler sollten sich daran beteiligen, Plättchen nachzurücken und aufzufüllen und im Spiel mit 2 oder 3 Spielern die neutralen Würfel zu werfen und einzusetzen.



WÜRFEL EINSETZEN (ARBEITER UND MEISTER)

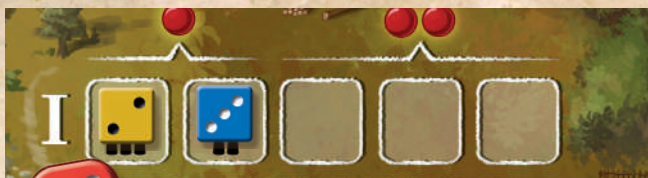
Der Spieler, der das Königsplättchen mit der kleinsten Zahl hat, beginnt mit dem Einsetzen, indem er 1 seiner Würfel - entweder Arbeiter oder Meister - auf das am weitesten links liegende freie Feld in einem der 5 Aktionsbereiche setzt. Dann setzt der Spieler mit der zweitkleinsten Zahl auf seinem Königsplättchen 1 seiner Würfel auf gleiche Weise ein usw. Das wird in Spielerreihenfolge fortgesetzt, bis alle Spieler alle ihre Würfel eingesetzt haben, je 1 je Spielzug.

Grundsätzlich wird ein Würfel auf das äußerst linke freie Aktionsfeld gesetzt. Allerdings wird ein Arbeiter mit geringerer Stärke links von vorhandenen Arbeitern oder Meistern mit größerer Stärke eingesetzt, einschließlich den neutralen Würfel im 3- oder 2-Personen-Spiel. Alle rechts von dem neu eingesetzten Würfel liegenden Würfel werden um 1 Feld nach rechts verschoben.



Janet (Rot) setzt 1 Arbeiter Stärke 2 im Aktionsbereich I ein. Sie muss den blauen Arbeiter Stärke 3 1 Feld nach rechts schieben und setzt ihren Arbeiter auf das Feld, auf dem der blaue Arbeiter war.

Diese Regel gilt mit einer kleinen Änderung auch für Meister. Ein Meister wird links von einem Meister mit größerer Stärke eingesetzt und links von einem Arbeiter mit größerer oder gleicher Stärke.



Janet (Rot) setzt 1 Meister Stärke 2 im Aktionsbereich I ein. Sie muss den blauen Arbeiter Stärke 3 1 Feld nach rechts schieben und setzt ihren Meister auf das Feld, auf dem der blaue Arbeiter war. Der gelbe Meister Stärke 2 wird nicht verschoben, da er die gleiche Stärke wie Janets Meister hat.

Die Anzahl Aktionsfelder ist begrenzt. Wenn alle Aktionsfelder in einem Aktionsbereich besetzt sind, kann in diesem Aktionsbereich kein weiterer Würfel mehr eingesetzt werden.

Jeder Spieler kann Würfel auch in Aktionsbereichen einsetzen, in die er in vorherigen Spielzügen bereits einen oder mehrere Würfel eingesetzt hat (vorausgesetzt, es gibt noch mindestens 1 freies Feld).



Janet (Rot) setzt später 1 weiteren Arbeiter im Aktionsbereich I ein.

Nachdem alle Spieler alle ihre Würfel eingesetzt haben, führen die Spieler ihre Aktionen in Reihenfolge der Aktionsbereiche von I bis V aus.

Janet (Rot) setzt 1 Meister Stärke 2 im Aktionsbereich I ein. Sie muss den gelben Arbeiter Stärke 2 und den blauen Arbeiter Stärke 3 beide 1 Feld nach rechts schieben und setzt ihren Meister auf das Feld, auf dem der gelbe Arbeiter war.

AKTIONEN AUSFÜHREN

In Aktionsbereich I beginnend führen alle Spieler, die dort Würfel eingesetzt haben, die zugehörige Aktion aus, basierend auf der Stärke (Anzahl Würfelaugen) des Würfels. Das geschieht in Reihenfolge der Würfel von links nach rechts. Nach Abschluss der Aktion nimmt der Spieler den dafür benutzten Würfel zurück und legt ihn für die nächste Runde vor sich ab. Ein Spieler kann auch passen, anstatt die Aktion auszuführen, auch dann nimmt er den Würfel zurück. Nachdem alle Würfel des Aktionsbereichs zurückgenommen wurden, geht es auf gleiche Weise weiter mit Aktionsbereich II usw. bis schließlich Aktionsbereich V. Neutrale Würfel (im 3- oder 2-Personen-Spiel) werden ignoriert und einfach nur entfernt.

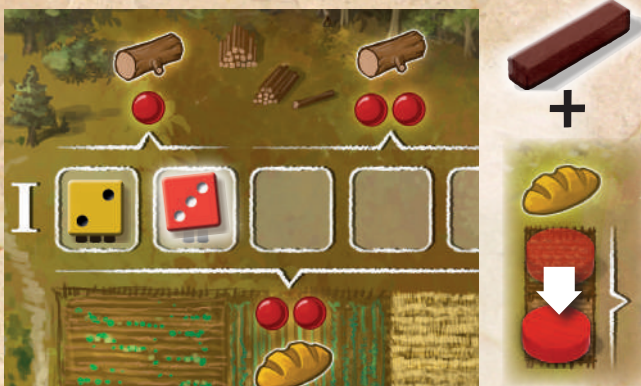
Die Aktionsbereiche und damit verbundenen Aktionen werden im Folgenden genau erklärt. Generell gilt die Regel, dass die Kosten jeder Aktion mit der Stärke des benutzten Würfels bezahlt werden. Große rote Würfelaugen auf dem Spielbrett geben an, wie viel Stärke die verschiedenen Aktionen kosten.

DER WALD UND LANDWIRTSCHAFTSFELDER (I)

Hier können die Spieler Holz erwerben und/oder sich auf der Nahrungsleiste bewegen. Die verfügbaren Optionen für die Nutzung der Stärke sind:

- ◆ 1 Holz erwerben für je 1 Stärke, falls der Würfel auf einem der 2 linken Felder ist.
- ◆ 1 Holz erwerben für je 2 Stärke, falls der Würfel auf einem der 3 rechten Felder ist.
- ◆ Auf der Nahrungsleiste 1 Feld nach unten gehen für je 2 Stärke, egal auf welchem Feld der Würfel ist.

Erworbenes Holz legen die Spieler als persönlichen Vorrat vor sich ab.



Janet (Rot) benutzt ihren Arbeiter Stärke 3, um 1 Holz zu erwerben und auf der Nahrungsleiste um 1 Feld nach unten zu gehen. Sie hätte auch nur 3 Holz erwerben können.

DAS DORF (II)

Die Spieler können sich an der Entwicklung des Dorfs Batalha beteiligen, indem sie eine Kombination aus Holz und/oder Stein plus Stärke zahlen. Das geschieht folgendermaßen:

- ◆ Der Spieler wählt 1 der 4 ausliegenden Dorfplättchen und zahlt Holz und/oder Stein plus Stärke, wie auf dem Plättchen angegeben. Holz/Stein wird zum allgemeinen Vorrat zurückgelegt.
- ◆ Dann legt der Spieler das gewählte Plättchen auf einen freien Platz im Dorf in der zu seinem Spielermarker benachbarten Reihe oder der Reihe darüber.
- ◆ Der Spieler erhält sofort die auf dem Platz angegebenen SP sowie den auf den meisten Plätzen angegebenen Bonus: Entweder 1 Holz, 1 Stein, 1 Sturzbogen, 1 Säule, 1 Schritt auf der Nahrungs-, Stärke- oder Kranleiste oder 1 Mauerwerk- oder Bleiglasplättchen.
- ◆ Falls ein Spieler das unterste Feld der Nahrungsleiste erreicht hat, erhält er für jeden weiteren Schritt stattdessen 2 SP.



Janet (Rot) gibt in ihrem Spielzug 2 Steine ab, um 1 Dorfplättchen zu bauen. Dafür erhält sie sofort 5 SP.



DER STEINBRUCH (III)

Hier können die Spieler Steine, Sturzbogen und/oder Säulen erwerben. Die verfügbaren Optionen für die Nutzung von Stärke sind:

- ◆ Steine erwerben im Verhältnis 1 Stein für je 1 Stärke.
- ◆ Sturzbogen erwerben im Verhältnis 1 Sturzbogen für je 2 Stärke.
- ◆ Säulen erwerben im Verhältnis 1 Säule für je 3 Stärke.

Die Spieler können diese Produkte in beliebiger Kombination erwerben, bis zur Gesamtanzahl ihrer Stärke.

Die Anzahl Steine ist unbegrenzt, aber Sturzbogen und Säulen sind in jeder Runde auf die Menge begrenzt, die zu Rundenbeginn dort liegen abzüglich der bereits von anderen Spielern erworbenen.

Diese Produkte legen die Spieler als persönlichen Vorrat vor sich ab.



Neil (Blau) benutzt seine Stärke 3, um 1 Sturzbogen für Stärke 2 zu kaufen und 1 Stein für Stärke 1.

DIE BAUSTELLE (IV)

Die Spieler können 1 Mauerwerk-Plättchen erwerben und auf der Kranleiste vorrücken. Das geschieht folgendermaßen:

- ◆ Ein Spieler kann das Mauerwerk-Plättchen direkt oberhalb seines Würfels erwerben.
- ◆ Zusätzlich erhält der Spieler 1 Holz, falls sein Würfel auf dem äußerst rechten Feld liegt.
- ◆ Außerdem rückt der Spieler auf der Kranleiste um so viele Felder vor, wie direkt unterhalb seines Würfels angegeben ist.

Erworbene(s) Plättchen und Holz legen die Spieler als persönlichen Vorrat vor sich ab.

Achtung: Es ist nicht möglich, auf der Baustelle zusätzliche Stärke zu erhalten oder zu zahlen, s. Seite 9.



Janet (Rot) nimmt das Gargoyleplättchen und bewegt ihren Spielermarker auf der Kranleiste um 2 Felder nach oben.



BLEIGLAS-FENSTER (V)

Die Spieler können hier Bleiglas-Plättchen erwerben. Das geschieht folgendermaßen:

- ◆ Die Spieler benutzen ihre Stärke für die Bleiglas-Plättchen von unten nach oben. Jedes sichtbare große rote Würfelauge kostet 1 Stärke.
- ◆ Wenn ein Spieler das oberste Plättchen erwirbt, erhält er sofort als Bonus 1 Schritt auf der Nahrungsleiste nach unten.

Erworbene(s) Plättchen legen die Spieler als persönlichen Vorrat vor sich ab.

Neil (Blau) nimmt das erste Bleiglas-Fenster kostenlos, während Janet (Rot) ihre gesamte Stärke 2 verbraucht, um das zweite Bleiglas-Fenster zu nehmen.



STÄRKE ÄNDERN

Die Spieler können die Stärke ihrer Würfel ändern, wenn sie eine Aktion ausführen mit Ausnahme der Aktionen auf der Baustelle. Das geschieht folgendermaßen:

- ◆ Die Spieler können ihren Spielmarker auf der Stärkeleiste nach links vorrücken. Für jedes vorgerückte Feld erhalten sie 1 zusätzliche Stärke.
- ◆ Die Stärke eines Würfels kann nie höher als 6 sein.
- ◆ Zusätzliche Stärke wird sofort verbraucht, wenn der Spieler die Aktion ausführt - die Position des Würfels oder seine angezeigte Stärke werden nicht verändert.



Neil (Blau) kauft 1 Säule und 1 Sturzbogen. Er hat nur Stärke 3, benötigt aber Stärke 5. Dafür geht er 2 Felder auf der Stärkeleiste nach links.

STÄRKE AUF DER STÄRKELEISTE HINZUGEWINNEN

- ◆ Die Spieler können überzählige Stärke eines Arbeiters oder Meisters in 1 Schritt nach rechts auf der Stärkeleiste umwandeln. Dabei spielt die Menge der überzähligen Stärke keine Rolle (mindestens 1 Stärke muss überzählig sein).
- ◆ Wenn ein Spieler passt oder eine Aktion mit einem Würfel überhaupt nicht ausführen kann, kann er stattdessen auf der Stärkeleiste 2 Schritte nach rechts gehen.
- ◆ Wenn ein Spieler bereits auf dem äußerst rechten Feld der Stärkeleiste ist und weitere Schritte erhält, erhält er stattdessen für jeden Schritt 2 SP.

Hinweis: Die Spieler können auf der Stärkeleiste nach rechts gehen, um später größere Stärke für Aktionen zu haben und/oder mehr SP am Spielende zu erhalten.








Janet (Rot) beschließt, ihren Arbeiter nicht zu benutzen. Stattdessen geht sie auf der Stärkeleiste 2 Felder nach rechts.

DAS KLOSTER BAUEN


Nachdem alle Spieler alle ihre Aktionen abgeschlossen und ihre Würfel zurückgenommen haben, ist es Zeit, sich auf den Bau des Klosters zu konzentrieren.




Jeder Spieler kann nun dabei helfen, 1 Teil des Klosters zu bauen. Falls ein Spieler König D. Manuel I gewählt hat, fängt dieser damit an, ansonsten ist die Reihenfolge dafür von unten nach oben auf der Kranleiste. Der Bau geschieht folgendermaßen:

- ◆ Der Spieler wählt 1 leeres Bauplättchen auf dem Spielbrett. Aus seinem persönlichen Vorrat legt er dann einige oder alle erforderlichen Ressourcen auf dieses Plättchen.
 
- ◆ Falls das Plättchen das Nahrungs- oder rote Würfelaugen-Symbol zeigt, muss der Spieler auf der Nahrungs- bzw. Stärkeleiste 1 Schritt zurück gehen.
 
- ◆ Falls das Plättchen das Symbol eines Mauerwerk- oder Bleiglas-Plättchens aufweist, muss der Spieler dieses Plättchen abwerfen (zurück in den allgemeinen Vorrat)..
 
- ◆ Falls der Spieler alle Anforderungen des Bauplättchens erfüllt hat, erhält er sofort die in der linken oberen Ecke des Plättchens angegebenen SP.
 
- ◆ Falls der Spieler nicht alle Anforderungen des Bauplättchens erfüllt hat, kann er trotzdem noch 3 SP je Holz, Stein, Sturzbogen oder Säule erhalten, die er beigetragen hat. Für Leistenschritte oder abgeworfene Plättchen gibt es in diesem Fall keine SP.
 

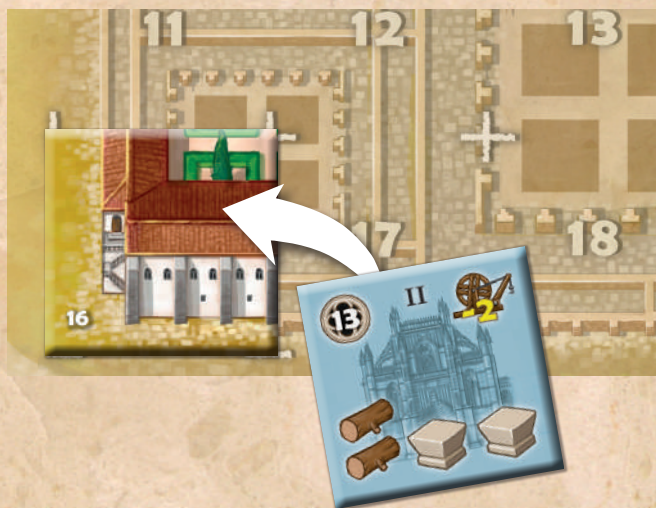


- ◆ Falls ein Spieler Feld 9 der Kranleiste erreicht hat, kann er 1 Ressource kaufen, bevor er entscheidet, welches Bauplättchen er wählt. Die Stärkekosten sind oben neben dem Kran durch rote Würfelaugen angegeben, jedes bedeutet 1 Schritt zurück (nach links) auf der Stärkeleiste.
 

- ◆ Anschließend muss der Spieler seinen Spielermarker auf der Kranleiste so viele Felder nach unten setzen, wie in der oberen rechten Ecke des Bauplättchens angegeben ist.
 

- ◆ Falls ein Spieler gar keine der erforderlichen Ressourcen hat oder kein Bauplättchen wählen möchte, kann er passen.

Nachdem alle Spieler Gelegenheit hatten, beim Bau des Klosters mitzuhelfen, werden alle Bauplättchen unabhängig davon, ob ihre Anforderungen erfüllt wurden oder nicht, umgedreht und anhand ihrer Nummer auf den Bauplan des Klosters gelegt.



Hinweis: Dies dient nur dazu, um das Thema des Spiels näherzubringen, den Bau des Klosters. Es hat keinen Spieleffekt. Das fertige Bild des Klosters auf dem Spielplan stellt eine mögliche Realisierung einer der ersten Baupläne des Klosters dar; das Kloster wie wir es heute sehen ist dem sehr ähnlich, mit nur geringfügigen Änderungen besonders im Ostflügel des Gebäudes.

RUNDENENDE

Nach dem Bau des Klosters müssen die Spieler jetzt Folgendes tun:

- ◆ Ihr Königsplättchen neben das Spielbrett zurücklegen.
- ◆ Noch neben dem Steinbruch liegende Sturzbogen und Säulen zum allgemeinen Vorrat zurücklegen.
- ◆ Unbenutzte Dorfplättchen entweder auf einen Abwurfstapel oder zurück in die Spielschachtel legen.

Hinweis: Die Holzkomponenten sind nicht limitiert. Im seltenen Fall, dass diese nicht ausreichen sollten, kann beliebiger Ersatz genommen werden.



SPIELENDE

Am Ende der fünften Runde ist das Kloster fertig gebaut und es folgt die Schlusswertung.

SCHLUSSWERTUNG

- ◆ Die Spieler bilden Sätze aus verschiedenen Mauerwerk- und Bleiglas-Plättchen, die sie im Laufe des Spiels gesammelt haben. Die werden wie folgt gewertet:
 - 25 SP je Satz mit 5 verschiedenen Plättchen
 - 16 SP je Satz mit 4 verschiedenen Plättchen
 - 9 SP je Satz mit 3 verschiedenen Plättchen
 - 4 SP je Satz mit 2 verschiedenen Plättchen
 - 1 SP für ein einzelnes Plättchen



Jedes Plättchen kann nur ein Mal gewertet werden. Jeder Spieler addiert die SP für seine Sätze zu denen hinzu, die er im Laufe des Spiels erhalten hat.

- ◆ Schließlich erhält jeder Spieler noch die SP wie durch seinen Spielmarker auf der Stärkeleiste angezeigt ist.



Der Spieler mit den meisten SP ist der Sieger des Spiels. Ein Gleichstand für den Spielsieg wird durch die Position auf der Stärkeleiste gebrochen zugunsten des Spielers, dessen Spielmarker weiter links bzw. zuoberst liegt.

Hinweis: Bei Bedarf sollten die Spieler bei der Wertung die Wertungsplättchen +50/+100 benutzen.



Spielautoren: Rôla & Costa

Illustrationen und grafische Gestaltung: Pedro Soto und Chema Román

Entwicklung: David M Santos-Mendes, Micael Sousa und Pedro Dominguez

Deutsche Übersetzung & Regelkorrekturen: Ferdinand Köther

Revision: Neil Horabin

Dank an: João Cruz, Nuno Santos, João Braz, Lília Valente, Rodrigo Santos, Juliana Santos, João Neves, Fernando Oliveira, Masterstudenten für „Spieldesign und spielbare Medien“ der Universität Lusófona.

www.pythagoras.pt

Folgt uns auf

facebook.com/pythagoras.games/

twitter.com/gamespythagoras

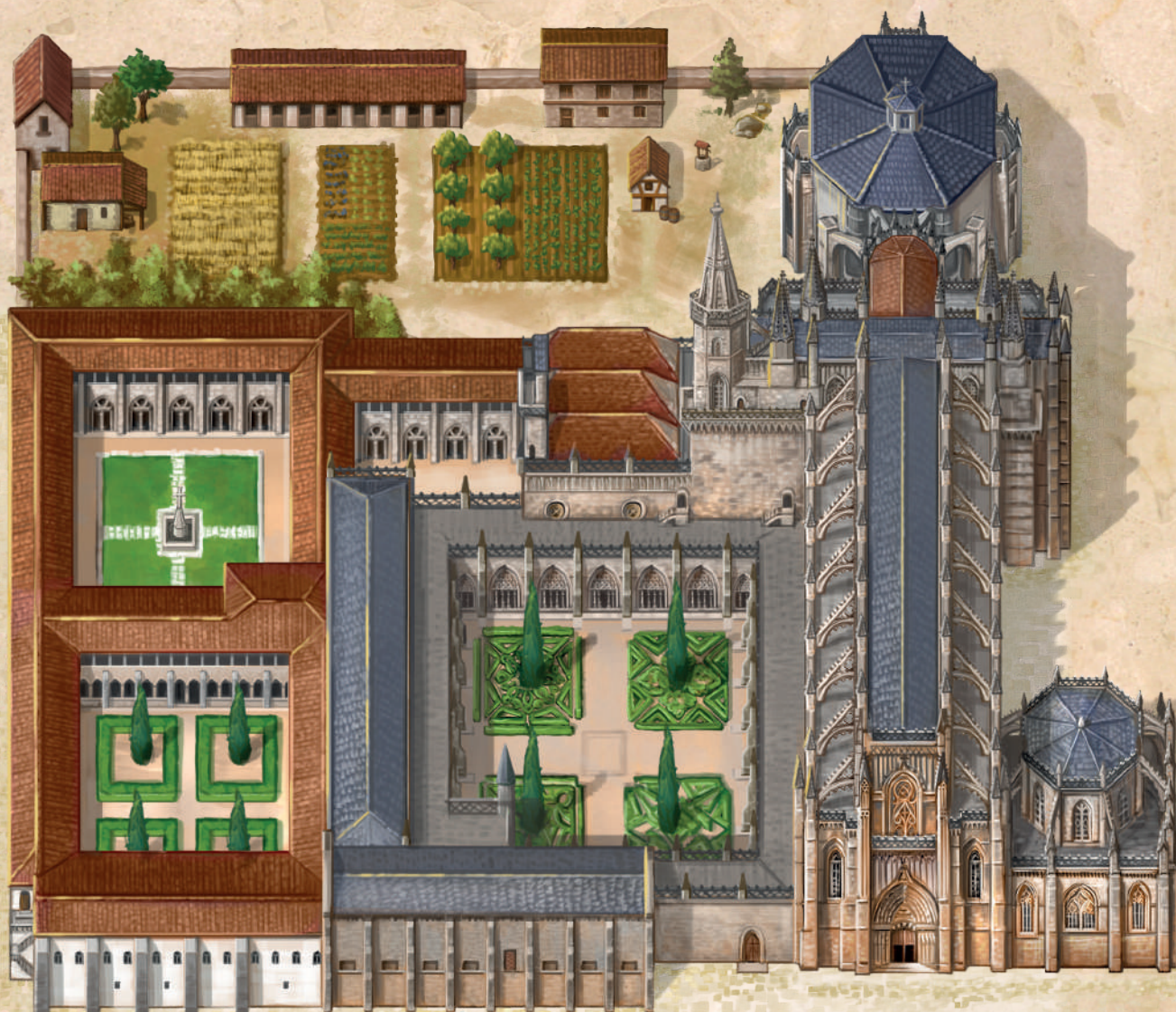
instagram.com/pythagoras_games/

Bei Fragen zu diesem Spiel: info@pythagoras.pt

Produziert und veröffentlicht von:



PYTHAGORAS®



Gegen Ende des XIV. Jahrhunderts erfüllte König King D. João I ein Versprechen, das er Gott zum Dank für den Sieg über das Königreich Kastilien in der Schlacht von Aljubarrota 1385 gegeben hatte, indem er den Bau eines der elegantesten Klöster Portugals befahl, des Klosters Santa Maria da Vitória. Das Kloster wurde von 1386 bis 1563 erbaut. Während seiner Bauzeit kamen dabei viele angesehenen Architekten, Handwerkermeister und Lehrlinge aus ganz Europa zusammen, angetrieben durch finanzielle Entlohnung, gesteigertes Ansehen und vor allem Vertiefung ihres Wissens. Diese Baumannschaft und die Menge Arbeit, die dadurch geschaffen wurde, führte zur Gründung und Entwicklung der Stadt Batalha. Das anhaltende Streben nach perfekter Schönheit öffnete die Türen für die Gründung verschiedener Handwerksschulen mit Spezialisierungen für Zimmerei, Bildhauerei, Glasmalerei und viele andere wichtige Fertigkeiten.

Diese *moesteiro** ist eine der großartigsten portugiesischen Architekturleistungen und das bedeutendste gotische Gebäude in Portugal. Es wurde von den Dominikanern verwaltet und instand gehalten bis zur Abschaffung religiöser Orden in Portugal 1834. Heutzutage ist es ein beliebtes Nationaldenkmal und gehört seit 1983 zur UNESCO World Heritage.

**Moesteiro* ist ein alter galizisch-portugiesischer Begriff, der Kloster bedeutet. Dieses Wort wird in dem Brief „Die Gründung der Stadt Batalha“ benutzt, signiert von König D. Manuel I am 18. März 1500.