




Walls of YORK

Spielanleitung

Ein Spiel für 2-4 Baumeister ab 8 Jahren
von Emiliano „Wentu“ Venturini



Die bedeutendsten Baumeister des Reiches begeben sich in den Norden Englands, wo die Stadt York gegründet und von mächtigen Mauern geschützt werden soll. Die Mauern sollen sowohl die wichtigsten Gebäude der Stadt als auch so viele Münzen wie möglich einschließen – und dabei die grausamen Wikinger möglichst draußen halten. Schnell zu sein hilft, ist aber nicht alles. Nach der ersten Runde wird die Stadt zerstört, um in der zweiten Runde neu errichtet zu werden. Nur wer sich in beiden Runden als geschicktester Baumeister erweist, wird die Partie gewinnen. Plane und baue deine Stadt clever – und zwar zweimal!

Den Königsturm zusammensetzen

Wenn ihr *Walls of York* zum ersten Mal spielt, müsst ihr zunächst gemäß folgender Anleitung den Königsturm zusammensetzen:

Löst die einzelnen Teile des Turms vorsichtig aus den Stanztableaus. Jedes Teil des Turms zeigt auf der Seite, die innen liegen wird, einen Buchstaben, der euch beim Zusammensetzen hilft.

1

Nehmt die Teile A und B. Schiebt zunächst Teil C in die oberen Schlitzte, danach Teil D in die mittleren Schlitzte.

2

Knickt die Seitenteile von Teil E ein und schiebt Teil F im rechten Winkel in die oberen Schlitzte.

3

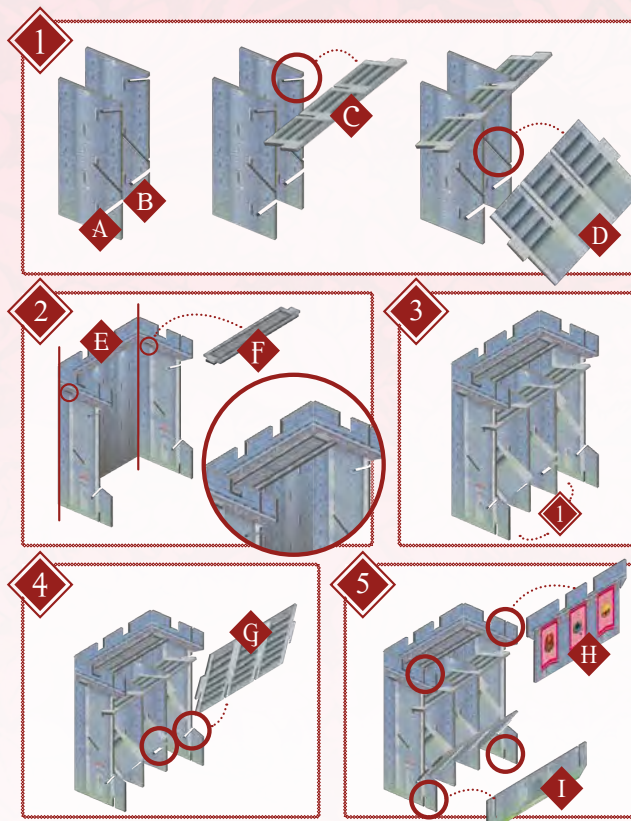
Nehmt das in Punkt 1 zusammengesetzte Teil und schiebt es in die Schlitzte von Teil E, sodass die beiden Teile fest miteinander verbunden sind.

4

Nehmt Teil G und schiebt es in die vier unteren Schlitzte des in Punkt 3 zusammengesetzten Teils.

5

Nehmt die Teile H und I und schiebt sie von oben bzw. von unten in das zusammengesetzte Teil, sodass die Illustrationen von vorne sichtbar sind.



Wenn ihr den Königsturm erst einmal zusammengesetzt habt, könnt ihr ihn nach jeder Partie in der Schachtel verstauen, ohne ihn auseinandernehmen zu müssen.

Aufbau

Stellt den Königsturm (A) in die Tischmitte und legt die Mauerstücke (B), den Bauwürfel (C), die drei Königswürfel (D), die Münzen (E), den Königsschild (F) und die Wikingerplättchen (G) bereit (siehe Abbildung auf Seite 3).

Jeder von euch nimmt sich vier Rahmenteile (H), setzt sie zu einem Rahmen zusammen und legt ihn vor sich ab. Dann nimmt sich jeder vier Geländetafeln (I). Jede Geländetafel zeigt in der Mitte ein farbiges Juwel. Die vier Geländetafeln eines Spielers müssen vier verschiedene Juwelen zeigen (siehe Abbildung auf Seite 3).



Jedes Wikingerplättchen zeigt auf der einen Seite ein Wikingersymbol und auf der anderen Seite einen Wikinger auf einer zerbrochenen 5er-Münze, das Überfallsymbol.

✠ Aufbau der eigenen Spielfläche

Vor Beginn der Partie baut jeder von euch seine eigene Spielfläche auf. Jede Spielfläche muss dabei identisch zu den anderen aufgebaut werden, sodass alle Geländetafeln gleich ausgerichtet sind. Geht dabei folgendermaßen vor:

Ein zufällig bestimmter Spieler wählt eine seiner Geländetafeln und legt sie in einen der vier Quadranten innerhalb seines Rahmens. Er kann die Tafel dabei beliebig drehen und wenden und dann auf einen beliebigen Platz legen. Alle anderen Spieler nehmen dieselbe Tafel und legen sie identisch ausgerichtet in denselben Quadranten ihrer Spielfläche. Die Richtung des Pfeils in der Mitte zeigt dabei die Ausrichtung der Tafel an und die Farbe des Pfeils (schwarz oder weiß) die gewählte Seite.

Dann folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn, wählt eine seiner übrigen Geländetafeln und verfährt genauso wie oben beschrieben. Macht so weiter, bis alle vier Quadranten belegt sind.



► Der Rahmenbau geht ganz einfach, wenn du immer die Enden mit den passenden Blumen zusammensteckst.

► Jede Geländetafel besteht aus 16 Feldern, die durch Straßen voneinander getrennt sind. Die Felder können Gebäude-, Münzen- oder Wikingersymbole beinhalten.



Weißes
Juwel

Blaues
Juwel

Lila
Juwel

Gelbes
Juwel

► Der Startspieler legt die erste Tafel in den rechten oberen Quadranten: Er wählt das Gelände mit dem weißen Juwel und legt es mit dem schwarzen Pfeil nach oben ausgerichtet in den Rahmen. Der nächste Spieler legt das Gelände mit dem blauen Juwel in den linken oberen Quadranten, sodass der schwarze Pfeil nach rechts zeigt. Dann folgt das Gelände mit dem gelben Juwel links unten, weißer Pfeil nach links, und zuletzt das Gelände mit dem lila Juwel, für das nur noch der Quadrant rechts unten übrig ist.



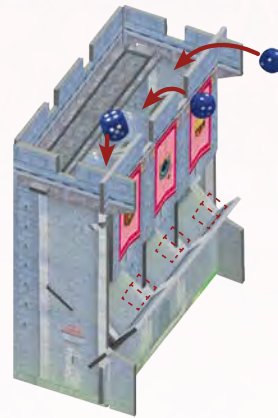
Ziel des Spiels

Eine Partie wird über zwei Runden gespielt, die **Zeitalter** genannt werden. Zu Beginn eines Zeitalters gibt es einen königlichen Erlass, der bestimmt, wie viele Gebäude einer Art sich innerhalb der Stadtmauern befinden müssen. Während eines Zeitalters errichten die Spieler mithilfe des **Bauwürfels Mauern** innerhalb ihrer Spielfläche. Hierbei müssen sie die mit dem Königswürfel ermittelten Gebäude innerhalb der Stadtmauern einschließen und dabei versuchen, die gefährlichen **Wikingere** außerhalb der Mauern zu lassen. Belohnungen erhalten diejenigen Spieler, die ihre Stadtmauer schneller als die anderen vollenden und die meisten **Münzen** einschließen.

Spielablauf

Der königliche Erlass

Zu Beginn eines Zeitalters werft ihr die drei Königswürfel in den Königsturm, einen in jeden der drei Schächte (siehe rechts). Sollten versehentlich zwei Würfel im selben Schacht landen, nehmt einen heraus und werft ihn in den Schacht ohne Würfel. Die Königswürfel bestimmen die Anzahl der Gebäude, die sich in diesem Zeitalter innerhalb der Stadtmauern befinden müssen.

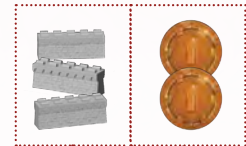


► Zu Beginn eines Zeitalters bestimmt der König, wie viele Gebäude einer Art sich innerhalb der Stadtmauern befinden müssen. In diesem Beispiel fordert der König 3 Kirchen, 2 Brunnen und 2 Märkte.

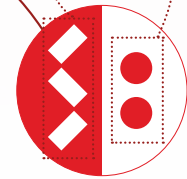


Städtebau

Jedes Zeitalter besteht aus mehreren aufeinanderfolgenden Spielzügen. Zu Beginn eines Zugs wirft einer von euch den Bauwürfel. Daraufhin muss jeder für sich das Würfelergebnis ausführen. Dann folgt der nächste Zug, indem der linke Nachbar den Bauwürfel neu wirft. Das geht so lange weiter, bis jeder von euch seine Stadtmauer vollständig geschlossen hat. Solange deine Stadtmauer noch nicht geschlossen ist, musst du die erwürfelten Mauerstücke nehmen und sie auf deine Spielfläche setzen. Die genauen Bauregeln folgen auf der nächsten Seite.



► Solange du deine Stadtmauer noch nicht geschlossen hast, musst du die auf dem Bauwürfel angezeigten Mauerstücke nehmen und setzen. Hast du deine Stadtmauer bereits geschlossen, nimmst du dir stattdessen die angezeigten Münzen (siehe Seite 6).



Mauerstücke setzen

- ◆ Du musst Mauerstücke auf die Straßen setzen. Hierbei musst du die Form exakt einhalten, die der Bauwürfel vorgibt. Du darfst die vorgegebene Form aber nach Belieben spiegeln und drehen.
- ◆ Du darfst Mauerstücke nur auf freie Straßen (ohne andere Mauerstücke) setzen. Du musst neue Mauerstücke allerdings nicht an bereits gesetzte Mauerstücke anbauen, sondern darfst neue Mauerstücke „frei“ setzen.
- ◆ Du darfst Mauerstücke auf die äußere Begrenzung der Spielfläche setzen.
- ◆ Du darfst keine Mauerstücke außerhalb der Spielfläche setzen.
- ◆ Ihr setzt die erwürfelten Mauerstücke gleichzeitig. Natürlich solltet ihr erst schauen, was die anderen bauen, nachdem ihr eure Mauerstücke gesetzt habt.
- ◆ **SONDERREGEL:** Anstatt die Mauerstücke in der vorgegebenen Form zu setzen, darfst du stattdessen genau ein einzelnes Mauerstück beliebig setzen.

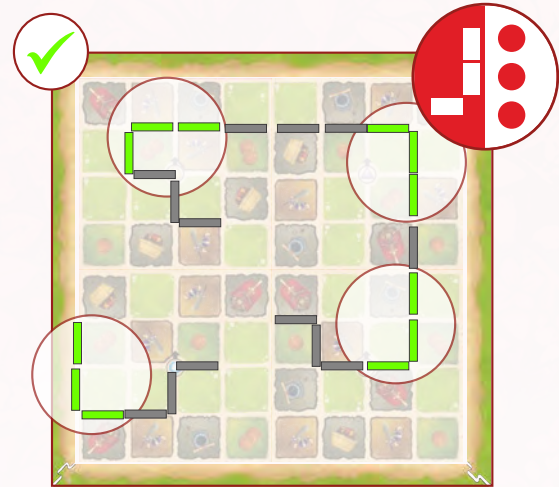
Der Spielzug endet, sobald jeder von euch das Ergebnis des Bauwürfels abgehandelt hat.

Dann wirft der nächste Spieler den Bauwürfel.

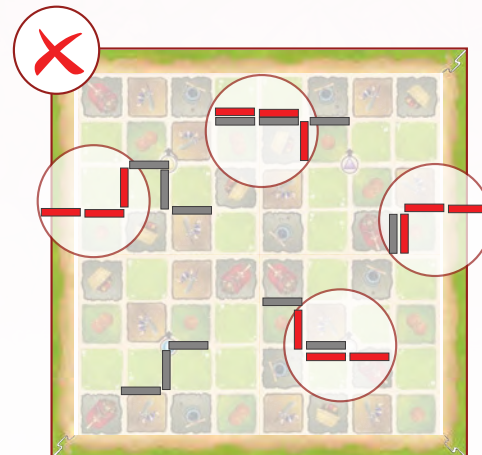
Hinweis: Es ist unwahrscheinlich, aber nicht unmöglich, dass im Verlauf eines Zeitalters die Mauerstücke ausgehen. Sollte das geschehen, müsst ihr bereits gesetzte Mauerstücke von eurer Spielfläche nehmen und sie gemäß den Bauregeln neu setzen.

Tipp: Plant bereits zu Beginn des Zeitalters, welche Gebäude ihr innerhalb der Stadtmauer einschließen wollt. Es ist immer gefährlich für einen Baumeister, ohne Plan loszulegen!

- ▶ In den beiden folgenden Beispielen seht ihr eine Stadtmauer im Entstehen: Die grauen Mauerstücke wurden bereits in früheren Zügen gesetzt.



- ▶ Die grünen Mauerstücke zeigen einige erlaubte Möglichkeiten, die vom Bauwürfel vorgegebenen Mauerstücke zu setzen.



- ▶ Die roten Mauerstücke zeigen, wie nicht gesetzt werden darf.

Stadtmauer schließen

Am Ende jedes Spielzugs kannst du deine Stadtmauer als „geschlossen“ erklären:

- ◆ Bestimme ein Gebiet, das komplett von Mauerstücken umschlossen ist: Dies ist deine Stadt.
- ◆ Innerhalb der Stadt müssen sich mindestens so viele Gebäude jeder Art befinden, wie vom königlichen Erlass gefordert. Sollte dies nicht zutreffen, kannst du deine Stadtmauer nicht als geschlossen erklären und musst weiter an ihr bauen.
- ◆ Entferne alle Mauerstücke inner- und außerhalb der Stadt, die nicht Teil der geschlossenen Stadtmauer sind. Lege die entfernten Mauerstücke in den Vorrat zurück.
- ◆ Alle Felder, die sich im Inneren der Stadtmauer befinden, müssen an mindestens einer Seite eine freie Straße haben, die sie mit dem Rest des Stadtgebiets verbindet (siehe rechts).

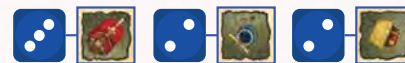
Wenn du deine Stadtmauer für geschlossen erklärt, darfst du während dieses Zeitalters keine weiteren Mauerstücke mehr setzen. Stattdessen erhältst du bei jedem Wurf des Bauwürfels die angezeigte Menge an Münzen (1, 2 oder 3) aus dem Vorrat. Die Bauphase endet, sobald jeder von euch seine Stadtmauer als geschlossen erklärt hat: Dann folgt zunächst die Städtewertung und anschließend der Überfall.

Städtewertung

Du erhältst für jedes Feld deiner Stadt, das eine oder zwei Münzen zeigt, die entsprechende Anzahl Münzen. Auf dieselbe Weise musst du dir für jedes Wikingersymbol ein Wikingerplättchen nehmen. Lege die Plättchen mit dem Wikingersymbol nach oben vor dir ab.



Königlicher Erlass



- ▶ Hier seht ihr ein komplettes Stadtgebiet, das die vom König geforderten Gebäude enthält. Die **roten Mauerstücke** werden für die Stadtmauer nicht benötigt und werden **entfernt**, sobald die Stadtmauer als geschlossen erklärt wird. Das Feld links unten ist vollständig von roten Mauern eingeschlossen und ist daher nicht Teil der Stadt, da es keine freie Straße besitzt, die es mit dem Stadtgebiet verbindet.



Rechts oben seht ihr eine optionale Möglichkeit für den Verlauf der Stadtmauer: Der Spieler hatte die Wahl, ob die vier Felder inner- oder außerhalb des Stadtgebiets sind. Da sich auf diesen Feldern drei Münzen befinden ...

- ▶ Es befinden sich **7 Münzen-** und **3 Wikingersymbole** innerhalb des Stadtgebiets. Daher erhält der Spieler 7 Münzen und 3 Wikingerplättchen.



Überfall

Derjenige von euch, der die **meisten Wikingerplättchen** besitzt, wird von den Wikingern überfallen:

- ◆ Drehe eines deiner Wikingerplättchen auf die Rückseite. Es ist nun ein Überfallplättchen.
- ◆ Nur du legst alle deine Wikingerplättchen in den Vorrat zurück. Das Überfallplättchen behältst du.

Wichtig: Bei Gleichstand werden alle am Gleichstand Beteiligten überfallen!

Alle Spieler, die nicht überfallen wurden, behalten ihre Wikingerplättchen.

Jedes der beiden Zeitalter endet nach dem Überfall. Nach dem ersten Zeitalter entfernt ihr alle Mauerstücke von der Spielfläche und legt sie in den Vorrat zurück. Dann folgt das zweite Zeitalter. Nach dem zweiten Zeitalter endet die Partie.

Das zweite Zeitalter

Das zweite Zeitalter wird genauso gespielt wie das erste Zeitalter: Spielt nacheinander die Phasen **Königlicher Erlass**, **Städtebau**, **Städtewertung** und **Überfall**. Lediglich bei der Städtewertung gibt es einen kleinen Unterschied: Derjenige von euch, der die wenigsten Wikingerplättchen besitzt, erhält den Königsschild. Bei Gleichstand erhält nur einer der Beteiligten den Schild, die anderen erhalten stattdessen drei Münzen.



Am Ende des ersten Zeitalters hat Veronika die meisten Wikinger in ihrer Stadt. Daher wird sie überfallen: Sie dreht eines ihrer Wikingerplättchen auf die Überfallseite und legt die anderen in den Vorrat zurück.

Achtung!
Jedes Überfallplättchen verursacht bei Spielende einen Verlust von 5 Münzen.



Am Ende des zweiten Zeitalters hat Veronika nur einen Wikinger in ihrer Stadt. Christian hat zwar in diesem Zeitalter gar keinen Wikinger in seiner Stadt, hat aber noch die drei aus dem ersten Zeitalter. Marco hatte nach dem ersten Zeitalter nur zwei Wikinger, hat aber zwei neue dazubekommen. Daher erhält Veronika den Königsschild, der drei Münzen wert ist. Marco wird überfallen.

Spielende

Die Partie endet nach dem Überfall des zweiten Zeitalters. Jeder Spieler verliert fünf Münzen je Überfallplättchen. Der Spieler mit dem Königsschild erhält drei Münzen. Wer die meisten Münzen besitzt, gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich die Beteiligten den Sieg bzw. die Platzierung.

Optionale Regeln

- ◆ **Perfekte Planung:** Wenn ein Spieler seine Stadtmauer als geschlossen erklärt und in der Folge keine Mauerstücke entfernen muss (weil sämtliche Mauerstücke Teil der Stadtmauer sind), erhält er zwei Münzen.
- ◆ **Die längste Mauer:** Bei der Städtewertung erhält der Spieler drei Münzen, der den längsten Mauerabschnitt in einer geraden, durchgehenden Linie besitzt. (Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten drei Münzen.)
- ◆ **Mehr Baumeister:** Mit dem Inhalt eines Exemplars von *Walls of York* können vier Spieler an einer Partie teilnehmen. Habt ihr ein weiteres Exemplar, könnt ihr auch mit bis zu acht Spielern Mauern bauen. Nehmt nur einen Königsturm und ein Würfelset, aber die Mauerstücke, Münzen und Wikingerplättchen aus beiden verfügbaren Exemplaren. Und natürlich genügend Geländetafeln für alle Spieler ...

Autor: Emiliano Venturini
Entwicklung: Simone Luciani
Illustration: Sabrina Miramon
Layout, Grafik und 3D-Modelle:
Ruslan Audia und Elisabetta Micucci
Redaktion: Giuliano Acquati

Deutsche Ausgabe
Übersetzung: Sebastian Rapp
Redaktion: Simon Blome und Sebastian Rapp
Grafik: Kristina Lanert

Wentu dankt besonders: Ruggero Ghelfi für seine Geduld und Unterstützung sowie Paolo Mori für die zahlreichen Vorschläge. Wentu dankt außerdem allen anderen Testspielern: Ximena Malaga, Michele Landi, Matteo Marengi, Michele Sommi, Francesco Sirocchi, Manuel Busi, le Giova's Nights di Giovanni Melandri, Valentina Candeli, Benny Chirico, Lumi Joao, Francesca Marengi, Fabiana Mari, Laura Criscuolo, Filippo „El Moranes“ Mora, Ciro Faccioli, Sara Rubino, Carlo Rossi, Elrika de Bruin, Gianfranco „GFB“ Buccoliero, Mago G, Gianni Cottogni und den Testspielern von GiocaTorino. Simone Luciani dankt Samantha Milani, Francesco Luciani, Simone Scalabroni, Roberto Pellei, Martina Priori und Andrea Giuliani, Paolo Toffanello, Daniel Marinangeli, Claudio Ciccalè, Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Paolo Mori, Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, The Rolling gamers und Spazio Ludico associations sowie den vielen Menschen, die das Spiel getestet und zu seiner Entwicklung beigetragen haben.

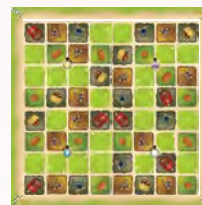


Kurzübersicht

1

Spielfläche vorbereiten

Spielflächen aller Spieler identisch auslegen.



2

Königlicher Erlass

Königswürfel in den Turm werfen: Sie zeigen die Anzahl jeder Gebäudeart an, die sich mindestens in jeder Stadt befinden muss.



3

Werft den Bauwürfel

Mauerstücke gemäß der auf dem Würfel angezeigten Form auf die Spielfläche setzen. Bei bereits geschlossener Stadtmauer: Münzen nehmen.



4

Städtewertung und Überfall

Münzen und Wikingerplättchen gemäß den Symbolen in der Stadt erhalten. Wer die meisten Wikingerplättchen hat, wird überfallen.

