

# Game Manual

**Instruction Booklet / Anleitung**

---

# Baselland

DARIO BASSI, REBECCA DI PASQUALE, SÉBASTIEN MUHEIM, SIMONA WITTNER

# Inhalt

<b>Spielregeln</b>	<b>2</b>
1.1 Spielziel	2
1.2 Spielablauf	2
<i>Landschaftskarte legen</i>	2
<i>Gefolgsmann setzen</i>	2
1.3 Wertung während des Spiels	3
<i>Eine fertige Strasse</i>	3
<i>Eine fertige Stadt</i>	3
<i>Eine fertiges Kloster</i>	4
1.4 Rückkehr der Gefolgsleute zu ihren Besitzern	4
<b>Spielende</b>	<b>5</b>
2.1 Spielende	5
2.2 Schlusswertung	5

# Spielregeln

## 1.1 Spielziel

Die Spieler legen Zug um Zug die Landschaftskarten aus. Es entstehen Strassen, Städte, Klöster und Wiesen, auf denen die Spieler ihre Gefolgsleute setzen können um Punkte zu ergattern. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Landschaftskarten gelegt wurden.

## 1.2 Spielablauf

- ✦ Wer an der Reihe ist, führt folgende Aktionen aus:
- ✦ Der Spieler muss 1 neue Landschaftskarte ziehen und anlegen.
- ✦ Der Spieler kann 1 eigenen Gefolgsmann aus seinem Vorrat auf die soeben gelegte Karte setzen.
- ✦ Anschliessend ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Landschaftskarte legen

- ✦ Als Erstes muss der Spieler 1 Landschaftskarte vom verdeckten Stapel ziehen und sie geschickt anlegen. Dabei muss er beachten:
- ✦ Die neue Karte muss mit mindestens einer Seite an eine oder mehrere bereits ausgelegte Karten angelegt werden.
- ✦ Ein Anlegen von Ecke an Ecke ist nicht möglich.
- ✦ Alle Strassenabschnitte, Stadtteile und Wiesenstücke müssen fortgesetzt werden.

Falls der seltene Fall eintritt, dass eine Karte nicht passend angelegt werden kann, wird sie ganz aus dem Spiel genommen und der Spieler zieht eine neue.

### Gefolgsmann setzen

- ✦ Hat der Spieler die Karte gelegt, kann er einen Gefolgsmann setzen, wenn er dies möchte. Dabei muss er Folgendes beachten:



Er darf immer nur 1 Gefolgsmann setzen.



Er muss ihn aus seinem Vorrat nehmen.



Er kann ihn nur auf die soeben gelegte Karte setzen.



Er muss sich entscheiden, auf welchen Teil der Karte er den Gefolgsmann setzt. Entweder als Wegelagerer auf einen Strassenabschnitt, als Ritter in einen Stadtteil, als Mönch in ein Kloster oder als Flüchtling auf ein Wiesenstück neben eine Stadt.



Auf den durch die neue Karte verbundenen Strassenabschnitten, Stadtteilen oder Wiesenstücken darf kein anderer Gefolgsmann (auch kein eigener) stehen.



Gehen einem Spieler im Verlauf des Spiels die Gefolgsleute aus, kann er nur Karten anlegen. Aber keine Angst: Man erhält Gefolgsleute auch wieder zurück. (Siehe 1.4)



Nun ist der Zug des Spielers zu Ende und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn durch das Anlegen der Karte eine Strasse, eine Stadt oder ein Kloster fertiggestellt wurde, können bereits jetzt Punkte gesammelt werden.

## 1.3 Wertung während des Spiels

### Eine fertige Strasse

Eine Strasse ist fertig, wenn die Strassenabschnitte an beiden Seiten durch eine Kreuzung, einen Stadtteil oder ein Kloster begrenzt sind oder wenn die Strasse einen geschlossenen Kreis ergibt.

Zwischen diesen Begrenzungen können beliebig viele Strassenabschnitte liegen.

Für eine fertige Strasse erhält der Spieler, der auf dieser Strasse einen Wegelagerer hat, so viele Punkte, wie die Strasse „lang“ ist (Anzahl der Karten).

### Eine fertige Stadt

Eine Stadt ist fertig, wenn ihre Stadtteile vollständig von einer Stadtmauer umgeben sind und die Stadtfläche keine Lücke aufweist.

Eine Stadt kann beliebig viele Stadtteile enthalten.

Für eine fertige Stadt erhält der Spieler, der in dieser Stadt einen Ritter hat, 2 Punkte für jeden Stadtteil. Für jedes Wappen erhält man 2 zusätzliche Punkte.

Für jeder Flüchtling erhält der Spieler, der an dieser Stadt ein Flüchtling hat, 1 Punkte für jeden Stadtteil.

### **Was passiert, wenn mehrere Gefolgsleute auf einer fertigen Strasse oder in einer fertigen Stadt stehen?**

Durch trickreiches Anlegen von Landschaftskarten können durchaus mehrere Wegelagerer auf einer Strasse oder mehrere Ritter in einer Stadt stehen.

Die Punkte erhält der Spieler mit den meisten Wegelagerern bzw. Rittern. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die vollen Punkte.

## **Eine fertiges Kloster**

Ein Kloster ist fertig, wenn es von 8 Landschaftskarten umgeben ist. Der Spieler, der einen Mönch im Kloster hat, erhält sofort 9 Punkte (für jede Landschaftskarte 1 Punkt).

# **1.4 Rückkehr der Gefolgsleute zu ihren Besitzern**

Nachdem eine Strasse, eine Stadt oder ein Kloster fertig gebaut und gewertet wurde, kehren die dort eingesetzten Wegelagerer, Ritter oder Mönche zu ihren Besitzern zurück.

Die Spieler können sie ab dem nächsten Zug wieder in einer beliebigen Rolle neu einsetzen.

Es ist möglich, im selben Zug einen Gefolgsmann zu setzen, sofort zu werten und den Gefolgsmann wieder zurück zu bekommen.

# Spielende

## 2.1 Spielende

Am Ende des Zugs, in dem die letzte Landschaftskarte gelegt wurde, ist das Spiel zu Ende. Nun folgt die Schlusswertung.

## 2.2 Schlusswertung

Für jeden Teilabschnitt eines nicht vollendeten Klosters, einer unvollständigen Stadt oder Strasse, erhält deren Besitzen 1 Punkt. Die Wappen geben hierbei auch nur 1 Punkt.