

BURG KRITZELSTEIN

Spielmaterial:

- ✦ 1 Block mit Burg-Blättern (Vorder- und Rückseite)
- ✦ 40 Spielsteine (je 10 in vier Farben)
- ✦ 4 Spielertableaus (Vorder- und Rückseite)
- ✦ 2 Würfel
- ✦ 36 Gastkarten (16 „Kleine Baumeister“ und 20 „Große Architekten“)

6+
Jahre

2-4
Crown

30
Min.

Einleitung

In *Burg Kritzelstein* zeichnet jeder von euch seine perfekte Burg mit riesigen Türmen, starken Mauern und einem geräumigen Hauptturm für reisende Gäste. Mithilfe der Würfel sammelt ihr die für den Bau notwendigen Ressourcen. Jetzt noch alles hübsch dekorieren und das Volk wird euch bewundern. Möge der beste Kritzelmeister gewinnen!



Ziel des Spiels

Holt das Beste aus den Würfeln heraus und zeichnet Stück für Stück die perfekte Burg, um die meisten Punkte zu sammeln. Wer die Burg mit den meisten Punkten zeichnet, gewinnt das Spiel.

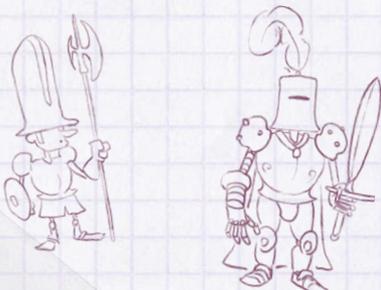
Vorbereitung

Entscheidet gemeinsam, welche Variante ihr spielen wollt:

- ✎ Die Variante *Kleine Baumeister* ist einfacher und schneller. Sie eignet sich besonders für Einsteiger und jüngere Spieler.
- ✎ Die Variante *Große Architekten* ist eher für erfahrene Spieler geeignet, denn die Gäste in eurer Burg haben Eigenschaften und Fähigkeiten, die den Spielablauf und die Punktwertung am Ende verändern.
- ✎ Jeder Spieler nimmt sich ein Spielertableau und die 10 Spielsteine einer Farbe. Dreht euer Spielertableau so, dass die gewählte Spielvariante sichtbar ist (Grüne Seite für *Kleine Baumeister*, blaue Seite für *Große Architekten*).
- ✎ Jeder Spieler nimmt sich ein Burg-Blatt und wählt eine Seite: Entweder mit Hilfslinien oder ohne, mit viel Raum für eure Fantasie.
- ✎ Für die Variante *Kleine Baumeister* werden die grünen Karten benötigt. Mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.
- ✎ Für die Variante *Große Architekten* werden die blauen Karten benötigt. Mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Deckt dann drei Karten auf, sodass ihr die ersten Gäste seht.

Jeder Spieler nimmt sich einen Kugelschreiber oder Bleistift, um damit zu zeichnen. Ihr könnt auch Filzstifte oder Buntstifte nehmen, wenn ihr eure Burg noch lebendiger gestalten möchtet.

Der jüngste Spieler wird Startspieler. Er nimmt sich die 2 Würfel und das Spiel kann beginnen!



So wird gespielt

VARIANTE: KLEINE BAUMEISTER

Wer am Zug ist, wirft zunächst die beiden Würfel.

Für jede Ressource Holz, Stein, Gold oder Nahrung, die der Würfel zeigt, legst du einen deiner Spielsteine auf ein entsprechendes Feld deines Spielertableaus.

Jede Ressource kommt dreimal auf jedem Spielertableau vor. Du darfst dir aussuchen, auf welches dieser Felder du den Spielstein legst.

Für jeden Würfel, der Bewohner zeigt, musst du 2 Bewohner in deine Burg zeichnen, indem du die vorgedruckten Silhouetten ausfüllst. Beginne immer mit dem ersten Bewohner oben links und mache dann von links nach rechts weiter. Wenn eine Zeile voll ist, mache in der nächsten weiter.

Für jeden Würfel, der ein „?“ zeigt, kannst du dir eine beliebige Würfelseite aussuchen.

Achtung! Die anderen Spieler sind nicht tatenlos! Alle anderen Spieler dürfen sich eines der beiden Würfelresultate aussuchen und für sich nutzen. Je nach Würfelresultat können sie also ebenfalls einen Spielstein auf ihr Tableau legen oder 2 Bewohner zeichnen. Zeigt der Würfel ein „?“, dürfen die anderen Spieler ebenfalls eine beliebige Seite wählen.

- Wenn ein Spieler bereits alle seine Spielsteine auf sein Spielertableau gelegt hat, kann er keine neuen Felder mehr belegen.
- Es ist nicht erlaubt, einen Spielstein auf dem Spielertableau zu verschieben.
- Wenn ein Spieler seine Spielsteine bereits auf alle Ressourcen einer Sorte gelegt hat und diese Ressource ein weiteres Mal würfelt, erhält er keine weitere dieser Art.

Die unterschiedlichen Teile der Burg

Um die Burg fertigzustellen, müsst ihr die 12 Hauptteile zeichnen: Die 4 Stockwerke des Hauptturms, die 4 Türme und die 4 Mauern.

Die Stockwerke des Hauptturms:

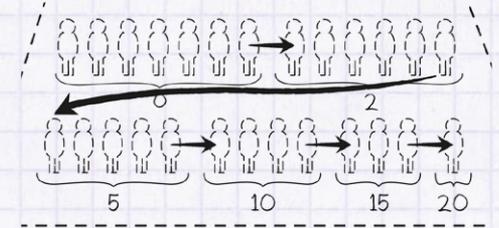
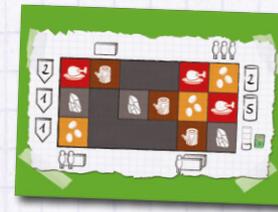
Wenn ein Spieler ein Stockwerk des Hauptturms zeichnet, nimmt er sofort die erste Karte des Gaststapels und erhält bei Spielende die Siegpunkte der gezogenen Karte.

Die Türme:

Es gibt unterschiedliche Arten, einen Turm fertigzustellen – was unterschiedlich viele Punkte einbringt.

Wenn ein Spieler einen Turm fertigstellt, kann er einen der 4 Türme zeichnen und den entsprechenden Wert hineinschreiben.

Der erste Spieler, der seinen vierten Turm fertigstellt, darf auch die Sonne zeichnen, die ihm bei Spielende 4 zusätzliche Punkte bringt.



Wenn du **am Ende deines Zugs** eine Zeile oder Spalte deines Spielertableaus komplett mit Spielsteinen gefüllt hast, kannst du die Steine herunternehmen und den entsprechende Teil deiner Burg zeichnen.

Achtung! Hast du eine Zeile und eine Spalte gefüllt, die sich kreuzen, musst du entscheiden, welche Steine du herunternimmst (Zeile oder Spalte), um diesen Teil der Burg zu zeichnen.

Es ist möglich, mehrere Burgteile in einem Zug zu zeichnen, wenn sich die gefüllten Zeilen oder Spalten am Ende deines Zugs nicht kreuzen.

Die Mauern:

Es gibt drei Arten, eine Mauer fertigzustellen. Sie bringen unterschiedlich viele Bewohner in eure Burg.

Achtung! Die Mauern bringen selber keine Punkte, geben euch aber die Möglichkeit, Halterungen für Fahnen zu zeichnen. Gezeichnete Fahnen bringen Punkte.

Die Fahnen:

Die Fahnen sind nicht notwendig, um eure Burg fertigzustellen, geben euch aber Zusatzpunkte. Es gibt vier Arten, Fahnen fertigzustellen, die mehr oder weniger Punkte und Bewohner einbringen. Jede Burg besitzt 2 Mauern, die je 2 Fahnen haben können, und 2 Mauern, die je 1 Fahne haben können.

Achtung! Ihr dürft Fahnen nur auf bereits fertiggestellte Mauern zeichnen und insgesamt nicht mehr als 6.

Spielende

Wenn ein Spieler den zwölften und letzten Hauptteil seiner Burg gezeichnet hat, darf er noch eine Wolke zeichnen, die 4 Punkte wert ist. Damit ist das Spiel dann sofort vorbei. Jeder andere Spieler darf jetzt noch reihum das zeichnen, was er durch komplett gefüllte Reihen oder Spalten erfüllt hat. Die Würfel werden nicht mehr geworfen.

Jeder Spieler zählt nun mit Hilfe des Banners am oberen Rand des Blattes seine Punkte zusammen:

Wert der Türme + Bonus durch Sonne/Wolke + Wert der zuletzt gezeichneten Bewohnergruppe + Wert der Fahnen + Wert der Gäste

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Partie.

VARIANTE: GROSSE ARCHITEKTEN

Das Spiel verläuft grundsätzlich wie der Variante „Kleine Baumeister“, außer dass Gastkarten nun nicht nur Punkte einbringen, sondern auch das Spielgeschehen verändern.

✎ Sobald ein Spieler eines der vier Stockwerke seines Hauptturms zeichnet, wählt er eine der drei aufgedeckten Gastkarten und legt sie neben seine Burg. Dann wird eine neue Karte vom Stapel aufgedeckt, damit stets 3 Gäste offen in der Tischmitte ausliegen.

✎ Es gibt drei Arten von Gästen:



Die Gäste mit dem Blitz-Symbol haben einen Soforteffekt und können später erneut aktiviert werden.



Die Gäste mit dem Sanduhr-Symbol leihen euch ihre Fähigkeit, solange sie in eurer Burg sind.



Die Gäste mit dem Krone-Symbol geben bei Spielende viele Punkte.

Die Auswirkungen aller Gäste werden auf der Rückseite dieser Anleitung detailliert erläutert.

✎ Außerdem gibt es in der Variante *Große Architekten* zwei Spezialaktionen auf den Spielertableaus, die Auswirkungen auf die Gäste haben:



Nahrung und Gold ermöglichen es, die Fähigkeit eines Gastes mit dem Blitz-Symbol erneut zu aktivieren.



Gold, Stein und Nahrung ermöglichen es, den Gast eines anderen Spielers zu stehlen. Hat der gestohlene Gast ein Blitz-Symbol, wird seine Fähigkeit erneut aktiviert.

Das Spielende in der Variante *Große Architekten* bleibt unverändert.



Übersicht der Gäste (Variante: Große Baumeister)

SP = Siegpunkte



BLITZ (Diese Gäste haben einen Soforteffekt, wenn sie zu einem Spieler kommen. Können erneut aktiviert werden.)



Architekt (1 SP):

Du erhältst 1 Bewohner und darfst 1 Spielstein auf ein beliebiges Feld deines Spielertableaus legen.



Gauklerin (1 SP):

Du erhältst 4 Bewohner.



Holzfäller (1 SP):

Du erhältst 2 Holz.



Dagobert, der Hund (1 SP):

Wirf 1 Würfel. Du erhältst zweimal das Ergebnis.



Zauberer (1 SP):

Versetze 2 Spielsteine auf deinem Spielertableau.



Händler (1 SP):

Du erhältst 2 Gold.



Bergarbeiter (1 SP):

Du erhältst 2 Stein.



Bauer (1 SP):

Du erhältst 2 Nahrung.



SANDUHR (Diese Gäste haben einen dauerhaften Effekt, solange sie in der Burg des Spielers sind.)



Schäferin (1 SP):

Das „?“-Symbol erlaubt dir, eine zusätzliche Wolke zu zeichnen, statt einen Spielstein zu legen. Die Wolke ist 2 Punkte wert und wird nicht ausgeradiert, wenn dir jemand die Schäferin wegnimmt.



Ritter (1 SP):

Das Bewohner-Symbol erlaubt dir, einen Spielstein auf ein beliebiges Feld deines Spielertableaus zu legen, statt 2 Bewohner zu zeichnen.



Koch (1 SP):

Das Nahrung-Symbol erlaubt dir, 1 Nahrung zu nehmen UND 1 Bewohner zu zeichnen. Sie werden nicht ausgeradiert, wenn dir jemand den Koch stiehlt.



Wache (1 SP):

Deine Gäste mit Krone-Symbol können nicht gestohlen werden.



Mönch (1 SP):

Das Gold-Symbol erlaubt dir, eine 2-Punkte-Fahne zu zeichnen, statt einen Spielstein zu legen. Sie werden nicht ausgeradiert, wenn dir jemand den Mönch wegnimmt.



Troll (1 SP):

Du darfst Stein als Holz verwenden und umgekehrt.



KRONE (Diese Effekte treten am Ende des Spiels ein.)



Hofdame (? SP):

Bei Spielende ist diese Karte 1 SP pro Gast mit Krone in deiner Burg wert. Sie selbst zählt dabei mit.



Narr (? SP):

Bei Spielende ist diese Karte 1 SP pro Stockwerk des Hauptturms deiner Burg wert.



Prinz (? SP):

Bei Spielende ist diese Karte 1 SP pro Mauer deiner Burg wert.



Prinzessin (? SP):

Bei Spielende ist diese Karte 1 SP pro Turm in deiner Burg wert.



Königin (3 SP):

Kein Effekt.



König (? SP):

Bei Spielende ist diese Karte 1 SP pro Fahne in deiner Burg wert.

