

Sanssouci

2-4 Sp

Ziel: Meisten SP durch vollständ. Parkreihen u auf Wegen nach unten gezogene Adlige

- Vor:
- jeder Sp erh 1 zufällig Garten (mit belieb Seite nach ob vor sich ausleg), 9 Adlige (auf Spalten seiner Schlossterrasse), ZählSt (auf 0), 18 Ka (als eig verd NachzStap; die oberst 2 auf Hd) u SPKa einer Farbe
 - jeder Sp erh 2 AuftragsKa (lila RückS) → anschauen u verd halten
 - GartenPlä: 2 Sp: 45 Plä mit III; 3 Sp: 63 Plä mit II u III; 4 Sp: alle 81 (I-IV)
→ diese Plä als belieb hohe verd Stap die 8 grünen Fldern des SpPlans
→ auf die 10 farb Fldern SpPlans zufällig Plä off auslegen belieb Stap
- Start: - ältest Sp

Ablauf: Reihum im Uhrzeiger

Zugablauf: ZugSp führt alle Akt in dieser ReihFolge aus:

I) 1 HdKa aussp → entsprech GartPlä vom SpPlan in eig Garten; zeigt Ka ...

- Kombination aus 2 Farben (je 8x): 1 der 4 Plä von gleichfarb 2 x 2 FarbFldern des Spielplans
- Motiv (je 9x): 1 Plä dieser Kategorie
⇔ kein auslieg Plä dieser Kategorie → Sp darf belieb der 10 Plä legen
- freie Auswahl (jeder 1x): 1 belieb der 10 auslieg Plä

→ GartPlä immer pass platz: → Motiv bestimmt Spalte u Farbe des SpPlanFlder, von dem es genommt wurde bestimmt Reihe ⇔ keine weiteren Einschränk beim Platzieren (Plä dürf auch ohne Anschluss gelegt werd)

- ⇔ dieses GartFld belegt? → neues Plä auf GärtnerSeite drehen u vom belegten Fld ausgehend entwed in selber Reihe od Spalte auf freiem Fld platzieren
- Gestaltung GärtnerPlä sp keine Rolle
⇔ alle Fldern Reihe u Spalte belegt → Sp darf Gärtner auf belieb leeren Fld legen

II) 1 belieb eig Adligen bewegen: (freiwill)

- nur über durchgehende Wege (Motive, Gärtner u aufgedruckte Plä); nie über leere Fldern
- man darf dabei belieb viele Plä benutzen
- Bewegung muss immer unterhalb seiner Startposition in selber Spalte enden
⇔ Adliger darf kurzzeitig in Richtung Schloss ziehen od Spalte verlass aber am Ende seiner Bewegung muss er wieder in seiner Spalte stehen – u mind 1 Reihe tiefer als zuvor
- Adelig kann jederzeit an and Adlig u Gärtnern vorbeiziehen – aber nie auf GärtnerPlä enden
- AdelBeweg ist unabhängig von gerade platz Plä zu tun haben, sie kann

→ Sp erh so viele SPkte wie li bzw re von Reihe angegeben ist, auf die Adlige gezogen wurde

III) Neues GartPlä: oberst GartPlä eines belieb NachzStap off auf das gerade von ihm geleerte Fld

IV) Neue HdKa: oberst Ka vom eig NachzStap die

- ⇔ in vorletzter Runde keine Ka, s.d. in 18. Runde letzte Ka gesp wird

Ende: Nachdem der letzte Sp seine 18. Ka ausgesp u ausgeführt hat

Schlussabrechnung:

- für jede vollständig belegte waagrechte Reihe (ohne 1. Reihe): 10 SP - ReihWert
 - für jede vollständig belegte senkrechte Spalte: 5 SP
 - AuftragsKa bringen so viele SP, wie es den Reihen entspricht, in denen die 2 Adligen stehen
- Sp mit meist SP gewinnt ⇔ G1St: Mehr Gärtner im Garten ⇔ erneut G1St → mehrere Gewinner

Hinweis: Sp dürfen jederzeit Ka ihres NachzStap nachzählen, aber nicht anschauen

Erweiterung:

Zu Beginn erh jeder Sp zusätzlich noch 1 zufällig ErweiterTafel → mit belieb Seite auf eig Garten

- Spitze muss die graue Treppe abdeck
→ Platz Sp Plä auf Fld mit *Bonus für Motive* → sofort SP ⇔ für Gärtner keinen Bonus, geschieht nichts.
- *Bonus für Gärtner:* sofort 3 SP für GärtnerPlä
- *Malus für Motive/Gärtner (roter Rahmen):* sofort MinusPkte, wenn sie entsprech belegt werd