



O-Spiel: Großsiedler

1. Einführung:

Das Großsiedlerspiel basiert auf dem Siedler von Catan, es ist jedoch für mehrere Spieler gedacht (15+).

Ziel des Spiels ist es, so viele Siegpunkte wie möglich zu machen. Den Spielern steht dafür nur eine begrenzte Zahl von Runden zur Verfügung, die zeitlich begrenzt sind (15 min.). Zum besseren Verständnis sollte die Spielanleitung vorher genau durchgelesen werden.

2. Vorbereitung:

Der Spielplan

Der Spielplan besteht aus zusammenhängenden Sechseckfeldern. Es sollte darauf geachtet werden, dass diese möglichst einen runden Gesamtspielplan ergeben. Pro Gruppe sollten acht Felder zur Verfügung stehen. Am besten malt man den Spielplan möglichst groß auf ein Plakate und benutzt zum malen der Sechseckfelder eine Schablone. Jede Gruppe startet auf einem Randfeld. Die Gruppen sollten möglichst gleich weit auseinander anfangen.

Die Gruppen

Die Mitspieler werden in Gruppen eingeteilt. Die Gruppen sollten alle möglichst gleich groß sein und zwischen drei und fünf Mitspieler umfassen. Jede Gruppe erhält eine Farbe.

Zubehör

Man braucht pro Gruppe: Einen Farbstift in der Farbe der Gruppe, 7 Aufkleber mit Siedlungssymbol, 5 Aufkleber mit Stadtsymbol, 6 Aufkleber mit Burgsymbol und 10 Aufkleber mit Rittersymbol, jeweils in der Farbe der Gruppe. Jeder Spieler und jede Gruppe braucht mindestens eine Uhr!!!!

Des Weiteren braucht man jeweils DIN A6 große Karten für die Rohstoffe (jeweils 30 pro Gruppe und Rohstoff). Als Rohstoffe gibt es Gold, Erz, Holz, Lehm, Getreide und Schaf. Besonders schön wird es, wenn man farbige Karten nimmt und diese auch bemalt. Für die Ereignisse braucht man noch Plakate, die vorher beschriftet werden (siehe Ereignisse)

Auch muß es eine Übersicht geben, auf der alle Gebäude mit Baukosten, Steuereinnahmen und Siegpunkten aufgelistet sind sowie noch die besonderen Siegpunkte.

Posten

Man braucht folgende Posten: 5 Rohstoffposten, einen König, einen Räuber und einen Rohstofftransporter. Bei mehr als 10 Gruppen kann die Anzahl der



Posten verdoppelt werden (Der König bekommt dann einen oder mehrere Baumeister zugeordnet, der ihn unterstützen).

Die Rohstoffposten befinden sich ca. 500m um den Königsposten verteilt in alle Richtungen. Für die Rohstoffposten müssen noch Zeittabellen aufgestellt werden, damit sie wissen, wann sie welchen Rohstoff haben.

3. Bauelemente

Gebäude	Kosten	Steuereinnahmen	Siegpunkte
Siedlung	H+L+G+S	1 Gold	2
Straße	H+L		
Stadt	E+E+G+G	3 Gold	3
Burg	E+E+E+H	2 Gold	4
Ritter	E+S+G		1

Erz, Lehm, Holz, Schaf, Getreide.

Im folgendem wird alles als Gebäude bezeichnet (auch Ritter)

4. Die Posten

Rohstoffposten

Bei den Handelsposten kann man Gold gegen Rohstoffe tauschen (am Anfang ist das Verhältnis 1:1). Außerdem kann man pro Runde einmal pro Posten eine Aufgabe erledigen, für die man dann einen Rohstoff erhält. Als Aufgaben sollten sich die Posten etwas einfallen lassen (z.B. einen Keks organisieren, Lied singen, anderen Posten eine Nachricht überbringen usw.)

Die Posten selbst wechseln alle halbe Stunde ihre Rohstoffe (siehe Liste). Deswegen wird jemand benötigt, der die Rohstoffe zu den Posten bringt und das Gold zurück zum König.



Postenübersicht:

Zeit (min)\Postennr.	1	2	3	4	5
0	Schaf	Getreide	Erz	Lehm	Holz
15	Schaf	Getreide	Erz	Lehm	Holz
30	Holz	Schaf	Getreide	Erz	Lehm
45	Holz	Schaf	Streik	Erz	Lehm
60	Erz	Holz	Schaf	Getreide	Streik
75	Erz	Streik	Schaf	Getreide	Lehm
90	Erz	Lehm	Holz	Streik	Getreide
105	Streik	Lehm	Holz	Schaf	Getreide
120	Getreide	Erz	Lehm	Holz	Schaf
135	Getreide	Erz	Lehm	Holz	Schaf
150	Schaf	Getreide	Erz	Lehm	Holz
165	Schaf	Getreide	Erz	Lehm	Holz
180	Holz	Schaf	Getreide	Erz	Lehm
195	Holz	Schaf	Getreide	Erz	Lehm

Streikt ein Posten, so gibt es bei ihm in dieser Runde keine Rohstoffe (siehe Ereignisse)

Der König (+ evtl. Baumeister)

Der König verkündet am Anfang der Runde die Ereignisse und verteilt dann die Steuern an die Gruppen. Er ist auch zuständig für das Bauen und überwacht somit den Spielplan. Sämtliche Entscheidungsgewalt liegt bei ihm. Zerknitterte Rohstoffkarten werden nicht angenommen. Beim König können Rohstoffe 3:1 getauscht werden. Der/ die Baumeister unterstützen ihn dabei.

Der Räuber

Der Räuber rennt herum, und raubt die Gruppen aus. Hat er einen geschnappt, muß er ihm alle Rohstoffe geben, die er bei sich trägt. Das Gebiet rund um den König (ca. 10m) darf der Räuber nicht betreten.



5. Ereignisse

In den ersten drei Runden gibt es keine Ereignisse. Dann kommen folgende in dieser Reihenfolge:

1. Dürre

Der Getreideposten streikt

2. Regen

Der Lehmposten streikt

3. Holzwürmer

Der Holzposten streikt

4. Schafspest

Der Schafsposten streikt

5. Stolleneinbruch

Der Erzposten streikt

6. Kathedralenbau

Jede Gruppe, die dem König in dieser Runde drei Holz und zwei Erz schenkt, gewinnt 5 Siegpunkte

7. Streik der Bauarbeiter

In dieser Runde kann nicht gebaut werden

8. Babarenüberfall

Jede Stadt, Burg und Siedlung, die nicht mit einem Ritter geschützt ist, wirft in dieser Runde keine Steuern ab.

9. Wucher

Rohstoffe kosten ab jetzt zwei Goldstücke

10. Kreuzzug

Die Gruppen bieten dem König Ritter an (die dann auch vom Spielfeld genommen werden). Die Gruppe, die die meisten Ritter bietet, gewinnt 6 Siegpunkte (bei Gleichstand werden die Punkte aufgeteilt).

11. Schlechtes Jahr

Es gibt nur halbe Steuern (aufgerundet)

6. Bauen

Die Gruppen müssen alle Rohstoffe, die erforderlich sind für ein Gebäude, dem König geben, der ihnen dann den entsprechenden Aufkleber gibt.

Straßen werden mit einem Stift direkt in den Spielplan gemalt.

Jedes Gebäude wird in der Mitte eines Feldes gebaut, die Straßen von der Mitte weg an eine Kante. Man kann Straßen durch ein gegnerisches Gebäude durchgehen lassen! Es kann nur auf einem Feld gebaut werden, wenn dort eine eigene Straße hinführt. Einen Mindestabstand zwischen zwei Gebäuden gibt es nicht.

Eine Stadt kann nur gebaut werden, wenn dort vorher eine Siedlung war (die Siedlung wird dann einfach überklebt). Burgen können auch auf Felder gebaut werden, wo schon eine Siedlung/ Stadt ist, jedoch nicht zwei



Burgen auf ein Feld. Ritter dürfen überall hin gebaut werden, jedoch pro Feld nur einer!

Wer zu erst kommt, baut zu erst, es sollte jedoch am Königshof Disziplin herrschen!!!

7. Siegpunkte

Gebäude

Eine Übersicht über die Siegpunkte ist oben.

Ereignisse

Gewinner Kreuzzug: 6 SP

Kathedralenbau: 5 SP

Sonstige

größte Rittermacht: 2 SP

größte bebaute Landfläche: 6 SP (hier zählen nur die Felder mit Gebäuden. Der Ritter ist im dem Fall kein Gebäude)

längste Handelsstraße: 5 SP (hier ist es egal, ob ein Gegnerisches Gebäude die Handelsstraße unterbricht, Abzweigungen zählen aber nicht dazu!)

8. Start

So, jetzt wißt ihr alles, und es kann losgehen. Am besten fangt ihr zu einer vollen Stunde an, damit man den Zeit - Überblick besser hat.

Bei Fragen, Kritik (nur konstruktive) oder sonstigem wendet euch an:

Fred Casper, Rheinallee 15, 55118 Mainz, 06131/675450,

e-mail. caspef@mail.uni-mainz.de

(c) 1999 D.o.T.Te.R