



Allein gegen Peter Parler



inoffizielle Übersetzung von Sören Textor

In dieser Solovariante spielst du gegen Peter Parler, den berühmtesten Architekten des Imperiums Karl IV.



Herz des Imperiums

Die Aktionen, die Peter Parler in seinen Zügen ausführt, werden durch jeweils 1 seiner 5 Aktionskarten bestimmt.

Diese Karten findest du im Anhang dieser Regeln sowie auf der Internetseite von Delicious Games.

Peter Parlers Aktionskarten



Vorbereitung Peter Parler

Wähle eine Spielerfarbe für Peter Parler, nimm das zugehörige Spielertableau und lege es neben den Hauptspielplan. Platziere je 1 Markierungswürfel auf den Startfeldern seiner Goldmine- und Steinbruchleiste. Die restlichen Markierungswürfel legst du neben seinem Spielertableau bereit.

Mische Peters Aktionskarten und lege sie als verdeckten Nachziehstapel neben sein Spielertableau.

Vorbereitung Hauptspielplan



Bereite ein reguläres 2-Personen-Spiel vor.

Lege dabei aber nur die 4 links abgebildeten Produktionsplättchen auf den Fluss.

Sechseckplättchen nehmen



Immer, wenn sich Peter Parler ein Aufwertungs- oder Mauerplättchen nehmen soll, legst du das Plättchen der zugehörigen Reihe, auf dem der Markierungswürfel liegt, zurück unter den zugehörigen Stapel und legst 1 neues Plättchen vom Stapel offen an die frei gewordene Position. (Gebäudeplättchen legst du stattdessen auf den Hauptspielplan; siehe Gebäude errichten)

Den Markierungswürfel verschiebst du dabei auf das rechte Nachbarplättchen bzw. auf das erste Plättchen der Reihe, falls der Markierungswürfel auf dem letzten Plättchen der Reihe lag.

Baumarkierungen

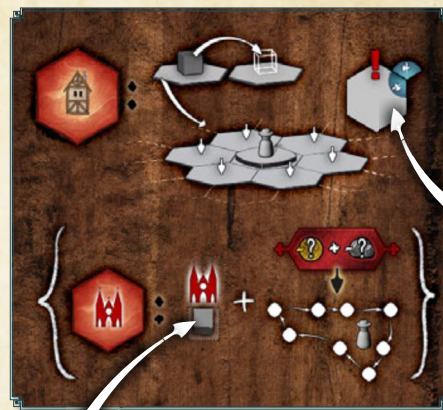
Nimm die Königswegfigur sowie 3 Markierungswürfel einer unbenutzten Spielerfarbe.



Anders als die anderen Königswegfiguren, nutzt diese nicht den Königsweg, sondern markiert den Marktplatz, neben den Peter Parler während des Spiels Gebäude errichtet.

Stelle die Figur auf einen beliebigen Marktplatz.

Gebäude errichten



Das Gebäudeplättchen wählt Peter Parler wie alle Sechseckplättchen aus, legt es aber anschließend nicht unter den Stapel zurück, sondern neben den markierten Marktplatz auf dem Hauptspielplan.

Ist auf dem Plättchen ein blauer Eckenbonus, musst du es - falls möglich - so anlegen, dass es an einen anderen blauen Eckenbonus angrenzt. Andernfalls kannst du es in beliebiger Ausrichtung an den markierten Marktplatz legen.

Ist auf dem Plättchen ein Feld für einen Markierungswürfel, legst du auf dieses einen von Peter Parlers Markierungswürfeln.

Kann jetzt kein weiteres Gebäude an diesen Marktplatz gebaut werden, erhältst du sofort die regulären Marktplatz-Boni. Peter Parlers Markierungswürfel berücksichtigst du dabei genau so wie im Mehrpersonenspiel. Peter Parler ignoriert jedoch die erhaltenen Boni.

Bewege anschließend die Königswegfigur im Uhrzeigersinn weiter, wie in der Abbildung unten dargestellt. Die Anzahl der weiterzurückenden Felder entspricht den Kosten des soeben ausgelegten Gebäudeplättchens. *Kostet das Gebäudeplättchen bspw. 2 Gold und 2 Stein, bewegst du die Figur 4 Felder weiter.*



Lege je 1 Markierungswürfel auf 1 beliebiges Aufwertungs-, Gebäude- und Mauerplättchen in der zugehörigen Reihe des Hauptspielplans. Für diese Plättchen entscheidet sich Peter Parler, wenn er sich im Spiel Plättchen nehmen soll.

Spielablauf

- Du bist Startspieler und ihr führt abwechselnd eure Züge durch
- Du spielst deine Züge nach den Standardregeln
- Peter Parler führt in seinem Zug die Aktionen entsprechend seiner Aktionskarte aus

Peter Parlers Zug

1. Decke die oberste Karte von Peter Parlers Nachziehstapel auf
2. Peter Parler führt die abgebildeten Aktionen aus:
 - Er nimmt 1 Sechseckplättchen - falls angegeben
 - Er erhöht seine Produktion - falls angegeben
3. Er nimmt von den 3 ältesten Aktionsplättchen des Rades, das auf seiner Aktionskarte markierte Aktionsplättchen, dreht das Rad 1 Position weiter und legt das Aktionsplättchen auf das leere Feld am Anfang des roten Bereichs.
4. Ist Peter Parlers Nachziehstapel aufgebraucht, mischt du alle 5 Karten zu einem neuen Nachziehstapel



Endet die Bewegung dabei auf einem Marktplatz, der bereits ausgewertet wurde, bewegst du die Figur weiter, bis du einen Marktplatz gefunden hast, neben den ihr noch Gebäude errichten könnt. Letzteres machst du auch, wenn du den letzten freien Bauplatz neben einem markierten Markt bebaust.



Erhöhung von Goldminen/Steinbrüchen



Befindet sich eines der Symbole links auf Peter Parlers Aktionskarte, erhöht er seine Steinbrüche bzw. Goldminen um 1 - falls möglich.



Sind auf der Aktionskarte beide Symbole angegeben, erhöht Peter Parler nur das, von dem du mehr hast. Hat er dort bereits das Siegel erreicht, erhöht er den anderen Produktionstyp.
Hast du genauso viele Goldminen und Steinbrüche wie Peter Parler, erhöht er beide Leisten um 1.

- Erreicht Peter Parler auf einer Leiste das Produktionsplättchen-Feld, entscheidet er sich für ein zufälliges vom Fluss und nimmt es aus dem Spiel
- Erreicht er auf einer der Leisten das Siegelfeld, erwirbt er folgendes Siegel:



Wenn er das Ende der Goldminenleiste erreicht.



Wenn er das Ende der Steinbruchleiste erreicht.



Wenn du das Siegel bereits erworben hast, das er erwerben möchte. (Hast du bereits das 6-Punkte-Siegel, erwirbt Peter Parler kein Siegel.)

Wahl und Zurücklegen des Aktionsplättchens

Peter Parler ignoriert die Aktionen der Aktionsplättchen, nimmt sich aber am Ende seines Zuges immer 1 der 3 ältesten und legt es gemäß den Standardregeln auf das leere rote Feld am Anfang des roten Bereichs. Ein weißer Pfeil auf der Aktionskarte gibt an, für welches der 3 Aktionsplättchen er sich dabei entscheidet.

Wertung

Dein Ziel ist es möglichst viele Punkte zu erreichen. Alles über 140 Punkte ist unserer Meinung nach ein gutes Ergebnis.

Peter Parler



Peter Parler, auf Tschechisch Petr Parléř, war ein tschechisch-deutscher Maurer, der während der Herrschaft Karls IV. und dessen Söhne lebte. Er wurde um das Jahr 1333 in Deutschland geboren und starb 1399 in Prag.

Peter arbeitete an den berühmtesten architektonischen Bauwerken seiner Zeit. Darunter der Veitsdom, die Karlsbrücke sowie zahlreiche bürgerliche Gebäude in der Prager Altstadt und der Dom der heiligen Barbara in Kutná Hora.



BEISPIELZUG PETER PARLER ↑:

Ihr befindet euch in der Mitte einer Partie, Peter Parler hat 4 Steinbrüche und zieht in seinem Zug oben abgebildete Aktionskarte:

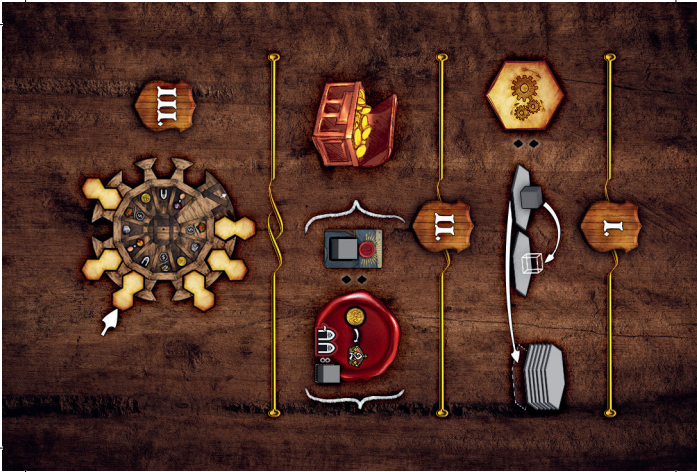
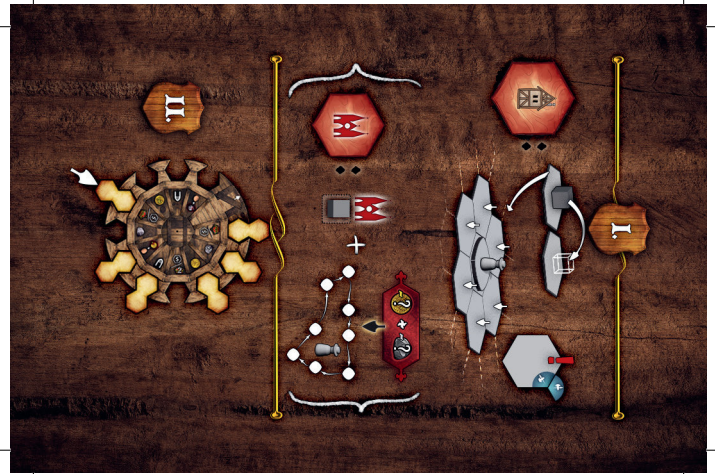
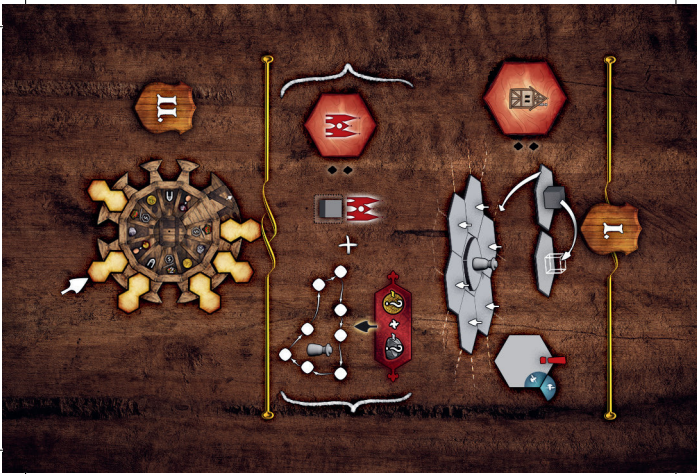
1. Das graue Sechsecksymbol zeigt an, dass Peter Parler das markierte Mauerplättchen aus der Mauerreihe durch das oberste des Mauerplättchenstapels ersetzen soll. Er versetzt zuerst den Markierungswürfel um 1 Position nach rechts (2a), legt das Plättchen aus der Reihe unter den Stapel (2b) und legt das oberste Plättchen des Stapels offen auf den freigewordenen Platz (2c).
2. Das Produktionssymbol zeigt an, dass Peter Parler seine Steinbrüche um 1 erhöhen soll. Beim Erhöhen (3a) erhält er seinen 5. Steinbruch und als Bonus ein zufälliges Produktionsplättchen (3b), das er vom Fluss entfernt (3c).
3. Als letzte Aktion in seinem Zug, entfernt Peter Parler das älteste Aktionsplättchen des Rades, dreht das Rad eine Position weiter und legt es auf das erste rote Feld des Rades (4a). Die auf dem Aktionsplättchen abgebildeten Aktionen ignoriert er.

BEISPIELZUG PETER PARLER ↓:

In Peter Parlers Zug deckst du die unten abgebildete Aktionskarte auf. Sie enthält keine Produktionssymbole, stattdessen soll Peter Parler ein Gebäude errichten:

1. Das rote Sechsecksymbol zeigt an, dass Peter Parler das markierte Gebäude in der Gebäudereihe errichten soll. Er versetzt zuerst den Markierungswürfel um 1 Position nach rechts und nimmt das zu errichtende Gebäude aus der Reihe. Das Gebäude (1a) muss Peter Parler angrenzend an den markierten Markt (1b) errichten. Da es einen blauen Eckenbonus hat (1c), muss es so gelegt werden, dass die blauen Eckenboni - falls möglich - aneinandergrenzen. Er könnte es wie unten abgebildet anlegen (1d). Da das Plättchen ein Feld für einen Markierungswürfel enthält (1e), legt er noch 1 seiner Markierungswürfel auf dieses Feld (1f).
2. Jetzt muss Peter Parler die Königswegfigur auf einen neuen Marktplatz versetzen. Da das Gebäude 4 Gold kostet (2a), bewegt er die Figur um 4 Felder im Uhrzeigersinn weiter (2b-e). Der Zielmarkt (2f) ist gültig, weil ihr dort noch weitere Gebäude errichten könnt.
- Um die Aktion abzuschließen, legt Peter Parler das oberste Plättchen des Gebäudestapels offen auf das frei gewordene Feld in der Gebäudereihe.
3. Als letzte Aktion in seinem Zug, entfernt Peter Parler das zweitälteste Aktionsplättchen des Rades, dreht das Rad eine Position weiter und legt es auf das erste rote Feld des Rades. Die auf dem Aktionsplättchen abgebildeten Aktionen ignoriert er.





PRAGA Caput Regni - solo player Peter Parler cards

Author: Vladimír Suchý

Graphic Design: Radek „rbx“ Boxan

© 2020 Delicious Games



PRAGA Caput Regni - solo player Peter Parler cards

Author: Vladimír Suchý

Graphic Design: Radek „rbx“ Boxan

© 2020 Delicious Games