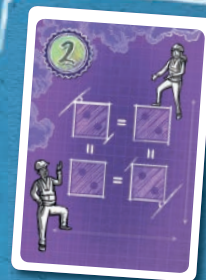




HOCHHAUS-PREIS
Das Gebäude muss 5 oder mehr Würfel hoch sein.



STRUKTURELLE-INTEGRITÄT-PREIS
Das Gebäude muss 4 oder mehr Würfel derselben Augenzahl beinhalten.



GEOMETRIE-PREIS
Das Gebäude muss Würfel mit allen Augenzahlen von 1 bis 6 beinhalten.



MATERIAL-PREIS
Das Gebäude muss 5 oder mehr Würfel derselben Farbe beinhalten.

ENDE DER RUNDE

Sobald die Preise und Auszeichnungen verteilt sind, endet die Runde. Wenn drei Runden gespielt wurden (das kann einfach dadurch bestätigt werden, dass keine Auszeichnungen mehr ausliegen), endet das Spiel; siehe **Spielende**. Ansonsten werden **alle** Würfel in den Beutel zurückgelegt, die gespielten Blueprints-Karten abgeworfen und die Punktemarker vom Wertungsplan genommen. Dann beginnt eine neue Runde.

Spielende

Nach der dritten Runde decken die Spieler ihre Auszeichnungen und Preise auf und vergleichen ihre Gesamtpunkte (die Punkte stehen in der oberen linken Ecke der Karten). Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit den meisten Preisen. Wenn immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt der Spieler mit den meisten Gold-Auszeichnungen. Wenn dann noch Gleichstand herrscht, gewinnt der Spieler mit den meisten Silber-Auszeichnungen. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt der Spieler mit den meisten Bronze-Auszeichnungen. Gibt es dann immer noch keinen Gewinner, schüttelt euch die Hände und teilt den Sieg.

Zwei-Spieler-Spiel

Im Spiel zu zweit gelten die gleichen Regeln, mit einer Ausnahme:

Während seines Zuges nimmt der Spieler einen Würfel für sein Gebäude und entfernt einen weiteren aus der Auslage. Dann zieht und wirft er zwei neue Würfel aus dem Beutel, statt nur einem.

CREDITS

Design: Yves Tourigny
Entwicklung: Yves Tourigny, Al Leduc und Team Z-Man Games

Testspieler: Al Leduc, Martin Ethier, Gerry Paquette, Sen-Foong Lim, Daryl Andrews, Steve Ngu, Lucas Castro, Scott McKay und viele mehr.

Yves Tourigny ist Mitglied der Game Artisans of Canada.

Besonderer Dank an Yves Tourigny und Al Leduc für ihre Unterstützung bei der Entwicklung von Blueprints.



forgenext

Z-MAN
games

BLUEPRINTS

Ein Spiel für 2-4 Architekten ab 14 Jahren
entwickelt von Yves Tourigny

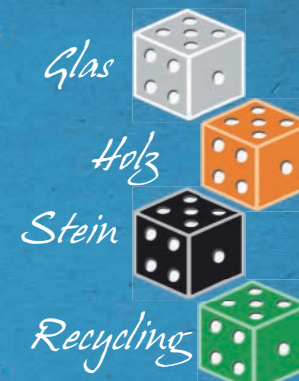
Überblick

Als Architekten wetteifern die Spieler in drei Runden um Preise und Auszeichnungen für ihre Bauvorhaben. Jede Runde errichtet jeder Spieler ein Gebäude anhand zufällig verteilter Baupläne, sogenannter Blueprints. Dabei nutzen sie vier verschiedene Materialien (Würfel), die alle unterschiedliche Punkte einbringen. Die Spieler erhalten einen Bonus, wenn sie sich genau an ihren Plan halten. Doch um die verschiedenen Preise zu gewinnen, müssen sie manchmal improvisieren und von ihrem Bauplan abweichen! Der Spieler mit den meisten Punkten (von Preisen und Auszeichnungen) gewinnt!

Blueprint: Reproduktion einer technischen Zeichnung, bei der durch einen chemischen Prozess weiße Linien auf blauem Grund erzeugt werden.

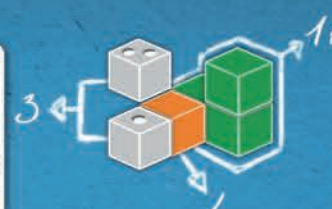
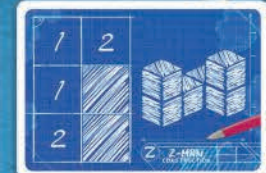
Inhalt

- 1 Regel
- 32 Würfel (8 Stück pro Farbe)
- 24 Blueprints-Karten
- 9 Auszeichnungs-Karten
- 12 Preis-Karten
- 4 Sichtschirme
- 1 Wertungsplan
- 1 Stoffbeutel
- 4 Punktemarker



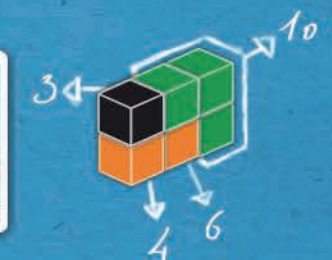
WERTUNGSBEISPIEL

SPiLER (A)



BLUEPRINTS BONUS: 6
 HOLZ: 1 Würfel mit 2 angrenzenden Würfeln = 4
 RECYCLING: 3 Würfel = 10
 STEIN: 0 Würfel = 0
 GLAS: 1 Würfel mit Augenzahl 1 und 1 Würfel mit Augenzahl 2 = 3
23

SPiLER (B)



BLUEPRINTS BONUS: 0
 HOLZ: 1 Würfel mit 2 angrenzenden Würfeln und 1 Würfel mit 3 angrenzenden Würfeln = 10
 RECYCLING: 3 Würfel = 10
 STEIN: 1 Würfel in Ebene 2 = 3
 GLAS: 0 Würfel = 0
23

BEGEHRTES MATERIAL



Gleichstände werden mit dem begehrten Material gelöst. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Würfeln in der Farbe des ersten begehrten Materials (wenn immer noch Gleichstand, der mit den meisten Würfeln des zweiten Materials). Im Beispiel haben und (B) gleich viele grüne Würfel. (A) gewinnt durch den 1 schwarzen Würfel.

Blueprints-Karten

Jede Blueprints-Karte zeigt ein Gebäude sowohl als Draufsicht (links) als auch als Model (rechts). Die Würfel (Baumaterialien) werden direkt auf die Felder der Draufsicht platziert. Die Zahl in den Feldern zeigt die Bauhöhe (in Würfeln) des Gebäudes an dieser Stelle. Auf die ausgefüllten Feldern dürfen Würfel nicht gesetzt werden.

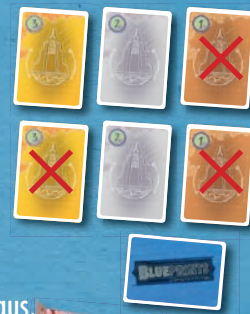


Aufbau

1. Gebt alle 32 Würfel in den Stoffbeutel.

2. Platziert alle Auszeichnungs- und Preis-Karten in offenen Stapeln nahe dem Wertungsplan.

- Im **Spiel zu dritt** werden nur die Gold- und Silber-Auszeichnungen benötigt. Legt die Bronze-Auszeichnungen wieder in die Box.
- Im **Spiel zu zweit** werden nur die Silber-Auszeichnungen benötigt. Legt die Gold- und Bronze-Auszeichnungen wieder in die Box.



3. Mischt die Blueprints-Karten und legt sie als verdeckten Stapel aus.

4. Jeder Spieler erhält einen Sichtschutz und einen Punktemarker in der entsprechenden Farbe.



Spielverlauf

Das Spiel läuft in drei Runden. Wenn alle drei Runden gespielt wurden, endet das Spiel und der Gewinner wird ermittelt.

Eine Spielrunde

VORBEREITUNG

Nehmt zwei Würfel aus dem Beutel und legt sie auf die Felder "Begehrtes Material" auf dem Wertungsplan. Die beiden Würfel müssen unterschiedliche Farben haben. (Wenn ihr zwei Würfel derselben Farbe zieht, legt einen wieder in den Beutel und zieht bis ihr einen mit einer anderen Farbe habt.) Diese Würfel werden gebraucht, um Gleichstände während der Wertungsphase zu lösen.

Jeder Spieler erhält zufällig eine Blueprints-Karte. Jeder Spieler behält die Karte offen hinter seinem Sichtschutz.

Zieht eine bestimmte Anzahl Würfel aus dem Beutel. Je nach Spieleranzahl zieht ihr:

- 2 Spieler** 8 Würfel
- 3 Spieler** 9 Würfel
- 4 Spieler** 7 Würfel

Werft die Würfel und sortiert sie nach Wert. Diese Würfel ergeben den Vorrat an verfügbaren Materialien.

DIE REIHENFOLGE FESTLEGEN

In der ersten Runde beginnt der Spieler, der zuletzt in einem Rohbau war. In der zweiten und dritten Runde beginnt der Spieler, dessen Gebäude in der Vorrunde die wenigsten Punkte gebracht hat. In allen Runden wird im Uhrzeigersinn vom Startspieler aus gespielt.

BAUEN

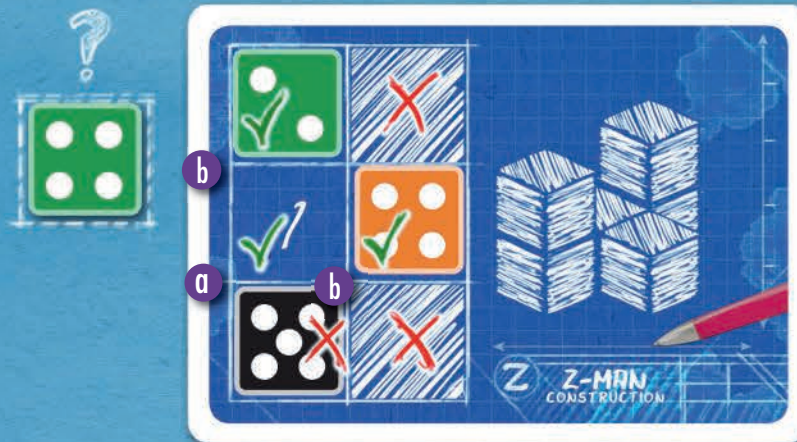
Während eures Zuges nehmt ihr einen Würfel vom Vorrat des verfügbaren Materials und platziert ihn auf eurer Blueprints-Karte (siehe Platzierungsregeln). Dann nehmt ihr einen neuen Würfel aus dem Beutel, würfelt und legt ihn zum Vorrat des verfügbaren Materials. Das Spiel geht so lange im Uhrzeigersinn weiter, bis jeder Spieler 6 Würfel vom Vorrat auf seiner Karte platziert hat.

Hinweis: Die Regeln für 2 Spieler findet ihr auf Seite 6.

Platzierungsregeln

Würfel dürfen auf zwei Arten platziert werden:

- a** Auf einem leeren Feld der Blueprints-Karte (die bereits ausgefüllten Flächen dürft ihr nicht nutzen).
 - b** Auf einem bereits platziertem Würfel mit gleicher oder niedrigerer Augenzahl (z.B. eine 3 darf nur auf einer 1, 2 oder anderen 3 platziert werden).
- Wenn ihr keinen der ausliegenden Würfel einsetzen könnt, entfernt einen von ihnen aus dem Spiel.
 - Sobald ihr einen Würfel platziert habt, dürft ihr ihn nicht mehr versetzen.
 - Ihr dürft niemals die Augenzahl eines Würfels ändern.



WERTUNG

Nachdem jeder Spieler 6 Würfel gezogen und auf seiner Blueprints-Karte eingesetzt hat, zeigen alle ihre Bauwerke und werten sie.

Blueprints Bonus

Jeder Spieler, dessen Gebäude genau dem Aufbau auf seiner Blueprints-Karte entspricht, erhält sofort 6 Punkte.

Materialien

Jedes Material wird unterschiedlich gewertet. Am besten ist es, wenn ihr jedes Material der Reihe nach durchgeht und alle Würfel der entsprechenden Farbe wertet. Haltet die Punkte jedes Spielers mit den Punktemarkern auf dem Wertungsplan fest.

ORANGE (Holz): Wertet jeden orangefarbenen Würfel einzeln. Für jeden Würfel, der an den orangefarbenen Würfel angrenzt, erhaltet ihr 2 Punkte. Würfel sind angrenzend, wenn sie genau nebeneinander oder aufeinander liegen.

GRÜN (Recycling): Je mehr grüne Würfel ihr eingebaut habt, umso mehr Punkte erhaltet ihr. Für 1/2/3/4/5/6 grüne Würfel bekommt ihr 2/5/10/15/20/30 Punkte.

SCHWARZ (Stein): Wertet jeden schwarzen Würfel einzeln. Ihre Punkte ergeben sich durch die Ebene in der sie platziert sind. Auf der 1./2./3./4. (oder höheren) Ebene erhaltet ihr 2/3/5/8 Punkte.

KLAR (Glas): Wertet jeden klaren Würfel einzeln. Jeder klare Würfel ist so viele Punkte wert, wie er Augen zeigt. Hinweis: Die klaren Würfel werden auch dann gewertet, wenn sie von anderen Würfeln verdeckt sind.

Auszeichnungen

Verteilt die Auszeichnungen wie in der Tabelle beschrieben:

	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
GOLD		Höchste Punktzahl	Höchste Punktzahl
SILBER	Höchste Punktzahl	Zweithöchste Punktzahl	Zweithöchste Punktzahl
BRONZE			Dritthöchste Punktzahl

GLEICHSTAND LÖSEN: BEGEHRTES MATERIAL

Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Punktzahl haben, erhält der Spieler die Auszeichnung, der die **meisten Würfel** in der Farbe des **ersten** begehrten Materials eingesetzt hat. Herrscht **danach noch** Gleichstand, erhält der Spieler die Auszeichnung, der die meisten Würfel in der Farbe des **zweiten** begehrten Materials eingesetzt hat. Wenn dann **immer noch** kein Sieger feststeht, erhält der am Gleichstand beteiligte Spieler die Auszeichnung, der zuletzt an der Reihe war.

Preise

Jede Runde wird nur **ein Preis jeder Sorte** verliehen. Wenn keine Gebäude die Voraussetzung für einen Preis erfüllen, wird keiner verteilt. Ein einzelnes Gebäude **kann** mehr als einen Preis pro Runde gewinnen. Wenn mehr als ein Gebäude die Voraussetzung für den gleichen Preis erfüllen, wird der Gleichstand mit dem begehrten Material aufgelöst (siehe oben).

Wichtig: Preise und Auszeichnungen werden verdeckt gehalten und erst am Spielende aufgedeckt.