

— WORLD — MONUMENTS

Ein Spiel von Piero Cioni
für 2 – 4 Spieler • ab 8 Jahren • 45 min

SPIELZIEL

In der Rolle von Baumeistern erschaffen die Spieler beeindruckende Monumente. Über 3 Runden bauen die Spieler ein Monument Stein für Stein auf. Jede Runde gliedert sich in 2 Phasen. In der 1. Phase sammeln die Spieler unterschiedliche Steine aus dem Steinbruch und legen sie hinter ihren Sichtschirm. Dann verbauen die Spieler in der 2. Phase diese Steine im Monument. Abhängig davon, in welcher Ebene sie einen Stein verbauen, erhalten die Spieler unterschiedliche Punkte. **Ist das Monument fertiggestellt, gewinnt der Baumeister, der die meisten Punkte gemacht hat.**

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

• 4 Monument-Spielpläne



• 82 Steine



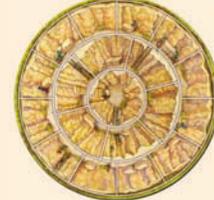
• 4 Sichtschirme – je 1 pro Spieler



• 4 Zählsteine – je 1 pro Spieler



• 1 Steinbruch



• 1 Arbeiter-Figur



• 1 Stoffbeutel

• 1 Spielanleitung

Zählleiste

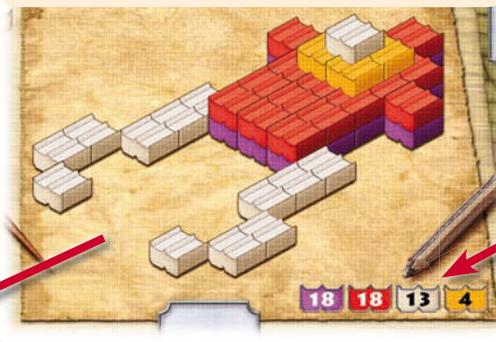


Startposition:
Feld 10

Baubereich



Bauplan: Zeigt, auf welche Weise die Bausteine im Baubereich zu verbauen sind.



Gesamtanzahl der Bausteine, die für die Fertigstellung des Monuments benötigt werden.

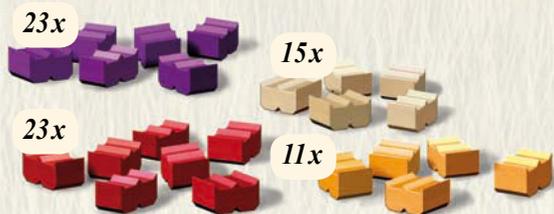


MONUMENT

Materialplan: Zeigt die Anzahl an Steinen, die in den 3 Spielrunden im Steinbruch ausgelegt werden.



BAUSTEINE



Sie werden zum Bau des Monuments benötigt.

EDELSTEINE



Sie geben Punkte am Ende des Spiels und werden nicht verbaut.

STOFFBEUTEL



START-SPIELERSTEIN

1x

SICHTSCHIRM



STEINBRUCH



1. Wählt gemeinsam **eines der 4 Monumente** aus und legt es in die Tischmitte. Die restlichen Monumente werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.
2. Legt den **Steinbruch** neben das ausgewählte Monument.
3. Sortiert die **Steine** nach ihren Farben und haltet sie **als Vorrat** bereit. Der **Stoffbeutel** wird neben den Vorrat gelegt.
4. **Jeder Spieler** erhält einen dreiteiligen **Sichtschirm** und einen **Zählstein** in seiner Farbe. Baut eure Sichtschirme zusammen und stellt sie vor euch auf. Legt die Zählsteine auf die **Startposition** (Feld 10 der Zählleiste).

SPIELABLAUF

Vor der ersten Runde wählt ihr einen **Startspieler** aus. Er erhält die **Arbeiter-Figur**, die er vor seinen Sichtschirm stellt.

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Es werden **3 Runden** gespielt. Jede Runde besteht aus **2 Phasen**:

1. PHASE: STEINBRUCH

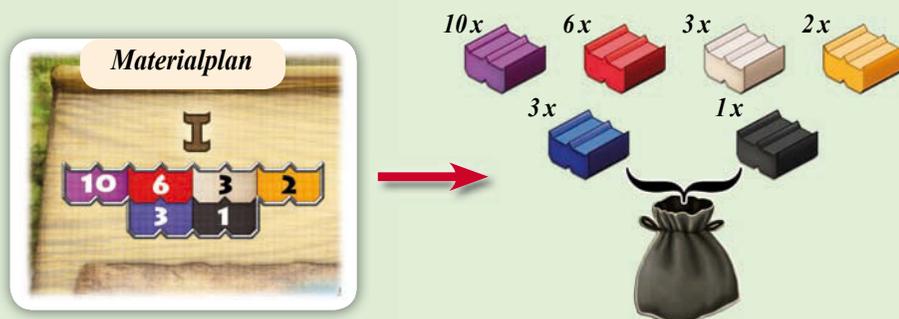
2. PHASE: MONUMENT BAUEN

1. PHASE: STEINBRUCH A) Steine auf dem Steinbruch verteilen • B) Steine einsammeln

A) Steine auf dem Steinbruch verteilen

Der **Materialplan** gibt die **Art** und **Anzahl** der **Steine** vor, die ihr in der jeweiligen Runde auf dem **Steinbruch** verteilen müsst.

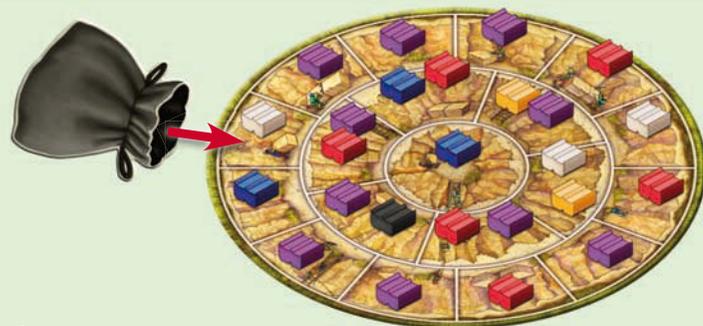
Sucht die entsprechende Anzahl Steine aus dem Vorrat zusammen, gebt sie **in den Beutel** und mischt sie gut durch.



Beispiel:
Gespielt wird die erste Runde. Laut Materialplan gibt Ulrich 10 lila, 6 rote, 3 weiße, 2 orange, 3 blaue und 1 schwarzen Stein in den Beutel.

Jetzt zieht der Startspieler einen Stein nach dem anderen aus dem Beutel und **verteilt die Steine** nach folgendem Prinzip **auf dem Steinbruch**:

- **Äußerer Ring:** In jedes Feld wird **1 Stein** gelegt.
- **Mittlerer Ring:** In jedes Feld werden **2 Steine** gelegt. (Ausnahmen siehe unten)
- **Inneres Feld:** In dieses Feld werden **die restlichen Steine** (falls vorhanden) gelegt.



Ausnahmen:

Taj Mahal: In ein beliebiges Feld des mittleren Ringes kommt nur 1 Stein.

Capitol: In der 3. Runde kommt in zwei beliebige Felder des mittleren Rings je nur 1 Stein.

Ende der 1. Phase

Sind alle Steine eingesammelt, ist die **1. PHASE: STEINBRUCH** zu Ende.

Die **Arbeiter-Figur** wird **an den Spieler** gegeben, der den **schwarzen Stein** hinter seinem Sichtschirm liegen hat.

Er gibt den schwarzen Stein **in den Vorrat zurück** und erhält sofort **2 Punkte**, die er mit seinem Zählstein auf der Zählleiste vorwärts zieht. Die **Arbeiter-Figur** stellt er **vor seinen Sichtschirm**.

B) Steine einsammeln

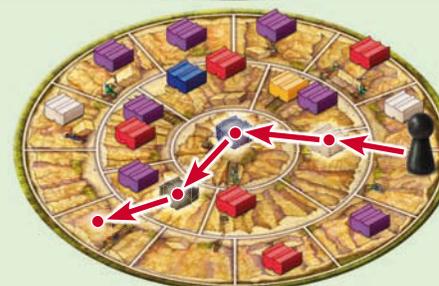
Beginnend beim Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn **ziehen** die Spieler nacheinander die **Arbeiter-Figur über den Steinbruch** und **sammeln** dabei die **Steine ein**, bis kein Stein mehr im Steinbruch liegt.

Folgende Regeln gilt es zu beachten:

- Der **Startspieler** setzt die Arbeiter-Figur **auf 1** beliebiges **Feld** des **äußeren Rings** und nimmt sich den dort liegenden Stein. Der **nächste Spieler** muss die Arbeiter-Figur **2 Felder weit ziehen**, der **nachfolgende Spieler** **3 Felder**. **Danach zieht jeder Spieler** die Arbeiter-Figur immer genau **4 Felder weit**.
- Von **jedem Feld**, das der Spieler betritt, muss er sich **einen Stein nehmen** (soweit vorhanden) und hinter seinen Sichtschirm legen. Liegen mehrere Steine auf einem Feld, sucht sich der Spieler einen Stein davon aus.
- Die Spieler dürfen die **Arbeiter-Figur** auf **jedes direkt benachbarte Feld ziehen**, jedoch **kein Feld** in einem Zug **zweimal betreten**.
- **Am Ende** des Spielzuges muss die Arbeiter-Figur wieder **im äußeren Ring stehen**.
- Jeder Spieler muss in seinem Spielzug **mindestens einen Stein einsammeln**.



Beispiel: Ulrich ist als dritter Spieler an der Reihe und muss 3 Schritte gehen. Er sammelt zwei Steine (lila/orange) aus dem mittleren Ring sowie einen Stein (rot) vom äußeren Ring, wo er seinen Zug beendet.



Beispiel: Aline ist als Vierte an der Reihe und darf als Erste 4 Schritte gehen. Als erstes sammelt sie einen weißen Stein ein. Danach den Blauen aus dem inneren Feld.

Sie möchte jetzt unbedingt noch den schwarzen Startspielerstein einsammeln und muss dadurch ihren letzten Schritt auf einem leeren Feld beenden.

Tipp: Versucht beim Einsammeln möglichst viele verschiedene Steine zu sammeln, um beim Bau des Monuments flexibel zu sein.



2. PHASE: MONUMENT BAUEN A) Bausteine verbauen • B) Passen

Jetzt errichten die Spieler gemeinsam das Monument.

Der Spieler, der die Arbeiter-Figur vor seinem Sichtschirm stehen hat, beginnt diese Phase.

A) Bausteine verbauen

Beginnend beim Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn **muss** jeder Spieler immer genau **einen Baustein verbauen**.

Der Bauplan gibt dabei exakt vor, in welche Ebene die unterschiedlich farbigen Bausteine **verbaut werden müssen**. Die Bausteine, die direkt auf dem Spielplan platziert werden, bilden die 1. Ebene. Bausteine, die auf die 1. Ebene gebaut werden, bilden die 2. Ebene usw.

!!! Wichtig: In den höheren Ebenen werden **Bausteine teilweise versetzt** gebaut. Um dort einen Baustein verbauen zu können, müssen zuerst die benötigten Bausteine der unteren Ebenen korrekt gebaut werden.

Nach jedem verbauten Stein erhält der Spieler **Punkte**, die er sofort mit seinem Zählstein auf der Zählleiste vorwärts zieht. Die erzielten Punkte richten sich danach, in welcher Ebene der Baustein platziert wurde.

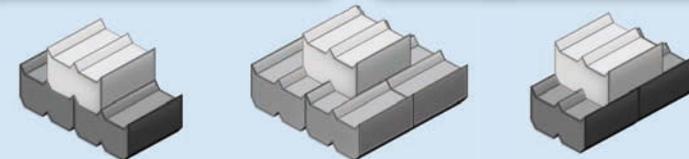
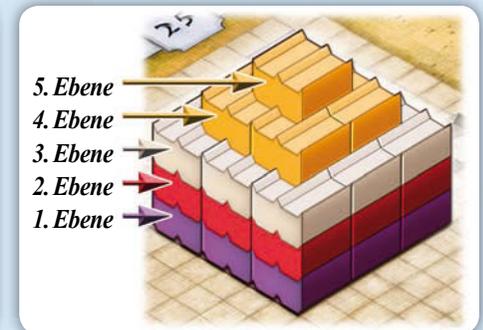
Sammelt ein Spieler mehr als 60 Punkte, läuft er mit seinem Zählstein wieder bei 1 los. Am Ende des Spiels zählt er zu seinem Ergebnis 60 Punkte hinzu.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

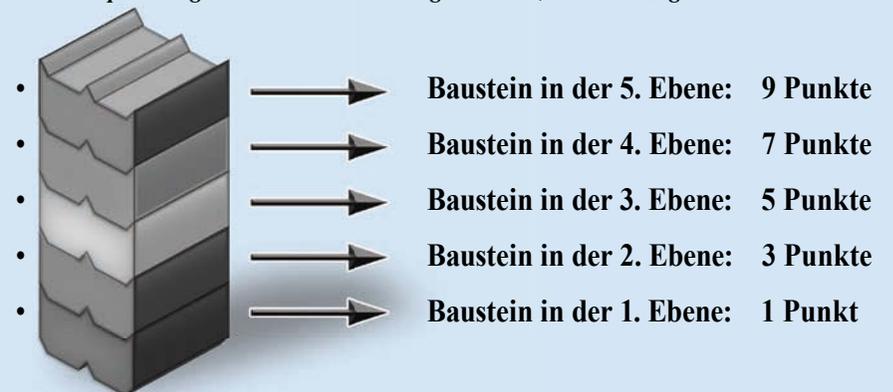


QUEEN
...DIGITALS

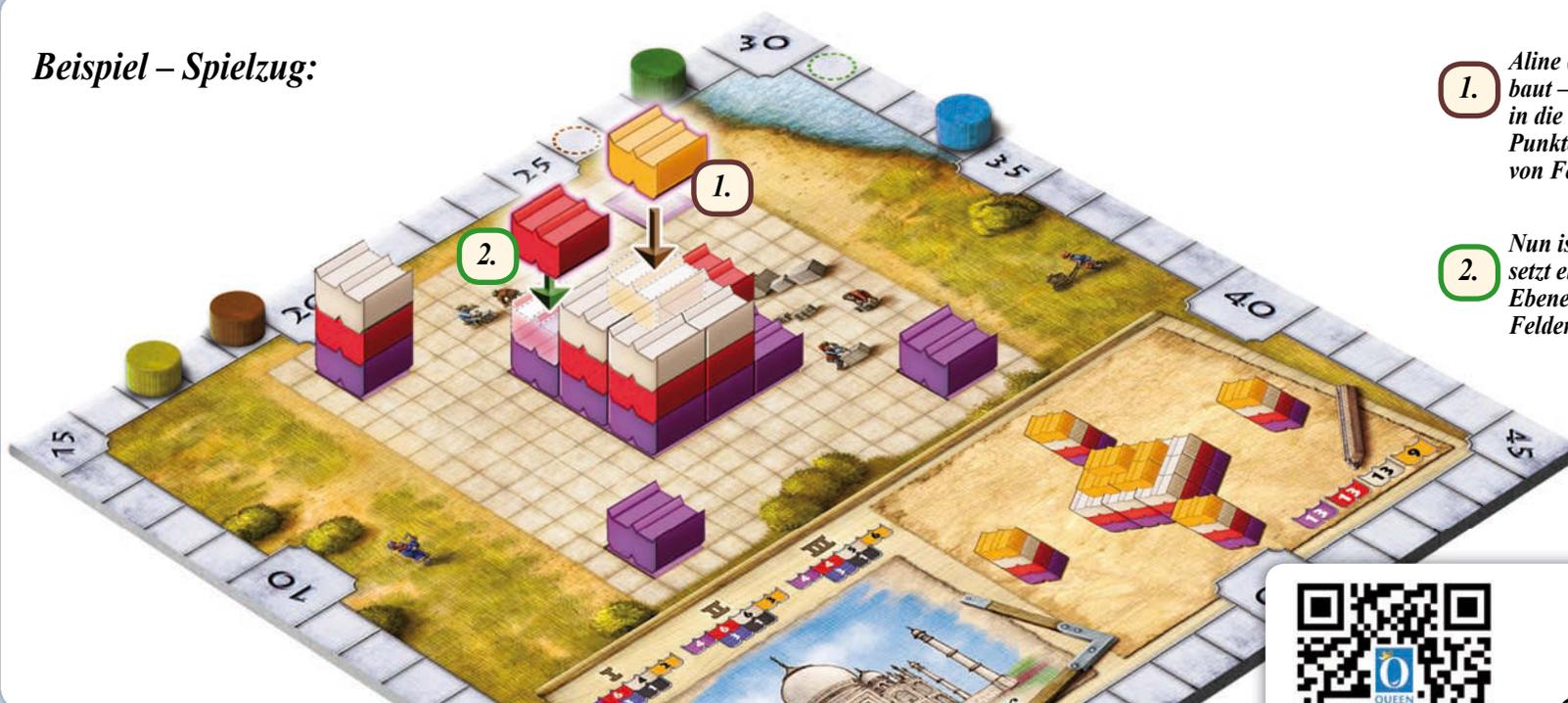
Queen Games Apps
Der Palast von Alhambra



Beispiel: Zeigt die verschiedenen Möglichkeiten, wie versetzt gebaut werden kann.



Beispiel – Spielzug:



1. Aline (braun) ist an der Reihe und baut – versetzt – einen gelben Stein in die vierte Ebene. Sie erhält 7 Punkte und setzt ihren Zählstein von Feld 19 auf 26.

2. Nun ist Ulrich (grün) am Zug und setzt einen roten Stein in die zweite Ebene. Er zieht seinen Zählstein 3 Felder weiter auf 31.



QUEEN
...DIGITALS
Queen Games Apps
Kingdom Builder

—WORLD— MONUMENTS

Ein Spiel von Piero Cioni
für 2 – 4 Spieler • ab 8 Jahren • 45 min

SPIELZIEL

In der Rolle von Baumeistern erschaffen die Spieler beeindruckende Monumente. Über 3 Runden bauen die Spieler ein Monument Stein für Stein auf. Jede Runde gliedert sich in 2 Phasen. In der 1. Phase sammeln die Spieler unterschiedliche Steine aus dem Steinbruch und legen sie hinter ihren Sichtschirm. Dann verbauen die Spieler in der 2. Phase diese Steine im Monument. Abhängig davon, in welcher Ebene sie einen Stein verbauen, erhalten die Spieler unterschiedliche Punkte. **Ist das Monument fertiggestellt, gewinnt der Baumeister, der die meisten Punkte gemacht hat.**

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

• 4 Monument-Spielpläne



• 82 Steine



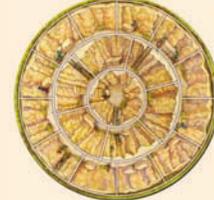
• 4 Sichtschirme – je 1 pro Spieler



• 4 Zählsteine – je 1 pro Spieler



• 1 Steinbruch



• 1 Arbeiter-Figur



• 1 Stoffbeutel

• 1 Spielanleitung

Zählleiste

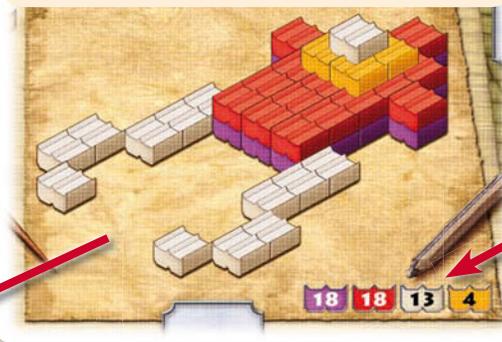


Startposition:
Feld 10

Baubereich



Bauplan: Zeigt, auf welche Weise die Bausteine im Baubereich zu verbauen sind.



Gesamtanzahl der Bausteine, die für die Fertigstellung des Monuments benötigt werden.

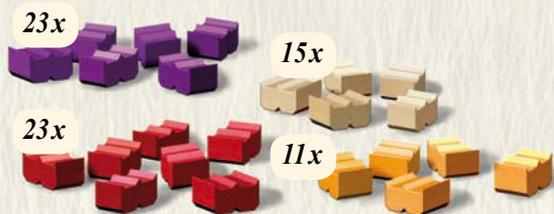


MONUMENT

Materialplan: Zeigt die Anzahl an Steinen, die in den 3 Spielrunden im Steinbruch ausgelegt werden.



BAUSTEINE



Sie werden zum Bau des Monuments benötigt.

EDELSTEINE



Sie geben Punkte am Ende des Spiels und werden nicht verbaut.

STOFFBEUTEL



START-SPIELERSTEIN



SICHTSCHIRM



STEINBRUCH



1. Wählt gemeinsam **eines der 4 Monumente** aus und legt es in die Tischmitte. Die restlichen Monumente werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.
2. Legt den **Steinbruch** neben das ausgewählte Monument.
3. Sortiert die **Steine** nach ihren Farben und haltet sie **als Vorrat** bereit. Der **Stoffbeutel** wird neben den Vorrat gelegt.
4. **Jeder Spieler** erhält einen dreiteiligen **Sichtschirm** und einen **Zählstein** in seiner Farbe. Baut eure Sichtschirme zusammen und stellt sie vor euch auf. Legt die Zählsteine auf die **Startposition** (Feld 10 der Zählleiste).

SPIELABLAUF

Vor der ersten Runde wählt ihr einen **Startspieler** aus. Er erhält die **Arbeiter-Figur**, die er vor seinen Sichtschirm stellt.

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Es werden **3 Runden** gespielt. Jede Runde besteht aus **2 Phasen**:

1. PHASE: STEINBRUCH

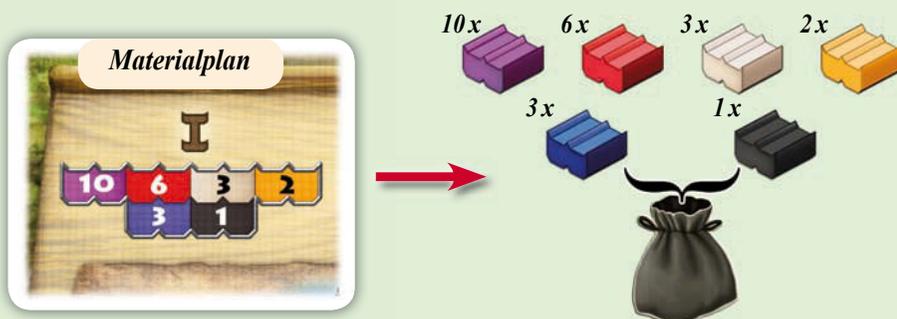
2. PHASE: MONUMENT BAUEN

1. PHASE: STEINBRUCH A) Steine auf dem Steinbruch verteilen • B) Steine einsammeln

A) Steine auf dem Steinbruch verteilen

Der **Materialplan** gibt die **Art** und **Anzahl** der **Steine** vor, die ihr in der jeweiligen Runde auf dem **Steinbruch** verteilen müsst.

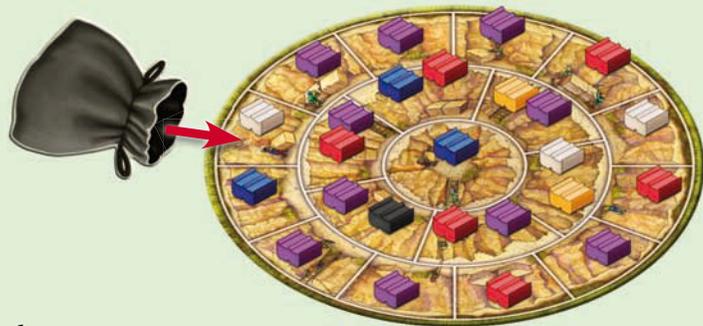
Sucht die entsprechende Anzahl Steine aus dem Vorrat zusammen, gebt sie **in den Beutel** und mischt sie gut durch.



Beispiel:
Gespielt wird die erste Runde. Laut Materialplan gibt Ulrich 10 lila, 6 rote, 3 weiße, 2 orange, 3 blaue und 1 schwarzen Stein in den Beutel.

Jetzt zieht der Startspieler einen Stein nach dem anderen aus dem Beutel und **verteilt die Steine** nach folgendem Prinzip **auf dem Steinbruch**:

- **Äußerer Ring:** In jedes Feld wird **1 Stein** gelegt.
- **Mittlerer Ring:** In jedes Feld werden **2 Steine** gelegt. (Ausnahmen siehe unten)
- **Inneres Feld:** In dieses Feld werden **die restlichen Steine** (falls vorhanden) gelegt.



Ausnahmen:

Taj Mahal: In ein beliebiges Feld des mittleren Ringes kommt nur 1 Stein.

Capitol: In der 3. Runde kommt in zwei beliebige Felder des mittleren Rings je nur 1 Stein.

Ende der 1. Phase

Sind alle Steine eingesammelt, ist die **1. PHASE: STEINBRUCH** zu Ende.

Die **Arbeiter-Figur** wird **an den Spieler** gegeben, der den **schwarzen Stein** hinter seinem Sichtschirm liegen hat.

Er gibt den schwarzen Stein **in den Vorrat zurück** und erhält sofort **2 Punkte**, die er mit seinem Zählstein auf der Zählleiste vorwärts zieht. Die **Arbeiter-Figur** stellt er **vor seinen Sichtschirm**.

B) Steine einsammeln

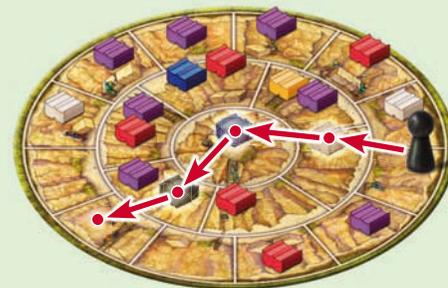
Beginnend beim Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn **ziehen** die Spieler nacheinander die **Arbeiter-Figur über den Steinbruch** und **sammeln** dabei die **Steine ein**, bis kein Stein mehr im Steinbruch liegt.

Folgende Regeln gilt es zu beachten:

- Der **Startspieler** setzt die Arbeiter-Figur **auf 1** beliebiges **Feld** des **äußeren Rings** und nimmt sich den dort liegenden Stein. Der **nächste Spieler** muss die Arbeiter-Figur **2 Felder weit ziehen**, der **nachfolgende Spieler** **3 Felder**. **Danach zieht jeder Spieler** die Arbeiter-Figur immer genau **4 Felder weit**.
- Von **jedem Feld**, das der Spieler betritt, muss er sich **einen Stein nehmen** (soweit vorhanden) und hinter seinen Sichtschirm legen. Liegen mehrere Steine auf einem Feld, sucht sich der Spieler einen Stein davon aus.
- Die Spieler dürfen die **Arbeiter-Figur** auf **jedes direkt benachbarte Feld ziehen**, jedoch **kein Feld** in einem Zug **zweimal betreten**.
- **Am Ende** des Spielzuges muss die Arbeiter-Figur wieder **im äußeren Ring stehen**.
- Jeder Spieler muss in seinem Spielzug **mindestens einen Stein einsammeln**.



Beispiel: Ulrich ist als dritter Spieler an der Reihe und muss 3 Schritte gehen. Er sammelt zwei Steine (lila/orange) aus dem mittleren Ring sowie einen Stein (rot) vom äußeren Ring, wo er seinen Zug beendet.



Beispiel: Aline ist als Vierte an der Reihe und darf als Erste 4 Schritte gehen. Als erstes sammelt sie einen weißen Stein ein. Danach den Blauen aus dem inneren Feld.

Sie möchte jetzt unbedingt noch den schwarzen Startspielerstein einsammeln und muss dadurch ihren letzten Schritt auf einem leeren Feld beenden.

Tipp: Versucht beim Einsammeln möglichst viele verschiedene Steine zu sammeln, um beim Bau des Monuments flexibel zu sein.



2. PHASE: MONUMENT BAUEN A) Bausteine verbauen • B) Passen

Jetzt errichten die Spieler gemeinsam das Monument.

Der Spieler, der die Arbeiter-Figur vor seinem Sichtschirm stehen hat, beginnt diese Phase.

A) Bausteine verbauen

Beginnend beim Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn **muss** jeder Spieler immer genau **einen Baustein verbauen**.

Der Bauplan gibt dabei **exakt vor**, in welche Ebene die unterschiedlich farbigen Bausteine **verbaut werden müssen**. Die Bausteine, die direkt auf dem Spielplan platziert werden, bilden die 1. Ebene. Bausteine, die auf die 1. Ebene gebaut werden, bilden die 2. Ebene usw.

!!! Wichtig: In den höheren Ebenen werden **Bausteine teilweise versetzt** gebaut. Um dort einen Baustein verbauen zu können, müssen zuerst die benötigten Bausteine der unteren Ebenen korrekt gebaut werden.

Nach **jedem verbauten Stein** erhält der Spieler **Punkte**, die er sofort mit seinem Zählstein auf der Zählleiste vorwärts zieht. Die erzielten Punkte richten sich danach, in welcher Ebene der Baustein platziert wurde.

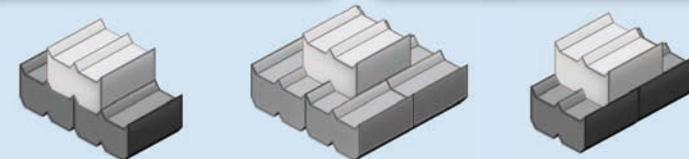
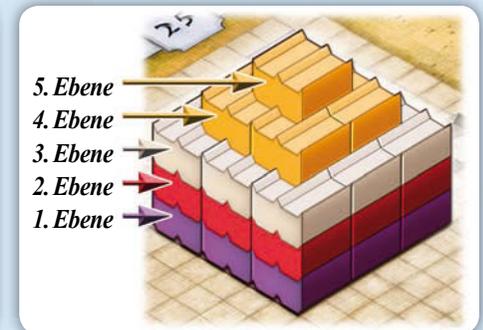
Sammelt ein Spieler mehr als 60 Punkte, läuft er mit seinem Zählstein wieder bei 1 los. Am Ende des Spiels zählt er zu seinem Ergebnis 60 Punkte hinzu.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

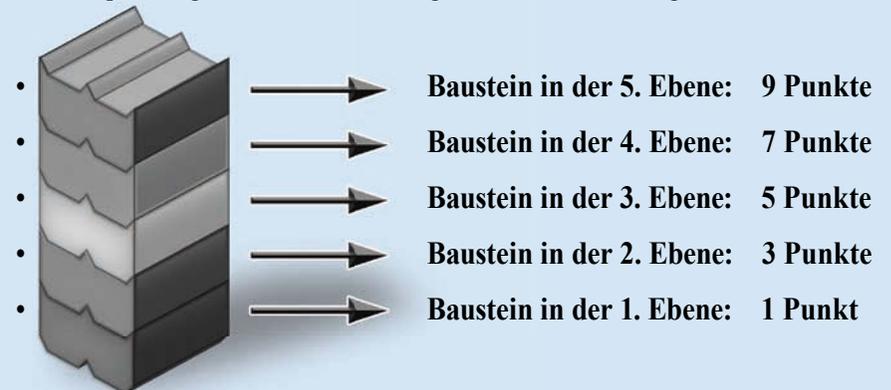


QUEEN
...DIGITALS

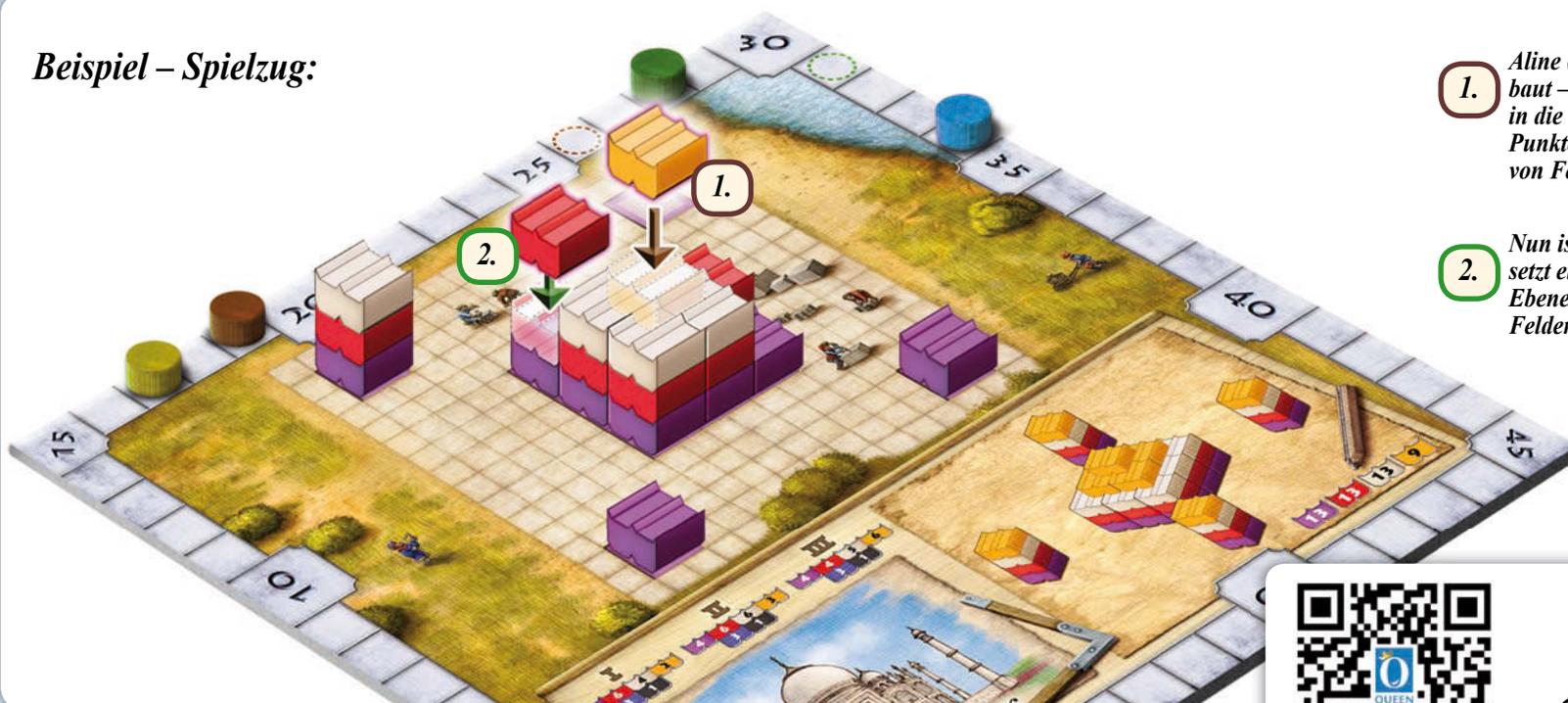
Queen Games Apps
Der Palast von Alhambra



Beispiel: Zeigt die verschiedenen Möglichkeiten, wie versetzt gebaut werden kann.



Beispiel – Spielzug:



1. Aline (braun) ist an der Reihe und baut – versetzt – einen gelben Stein in die vierte Ebene. Sie erhält 7 Punkte und setzt ihren Zählstein von Feld 19 auf 26.

2. Nun ist Ulrich (grün) am Zug und setzt einen roten Stein in die zweite Ebene. Er zieht seinen Zählstein 3 Felder weiter auf 31.



QUEEN
...DIGITALS
Queen Games Apps
Kingdom Builder

B) Passen

Hat ein Spieler keine Bausteine mehr oder kann keinen Baustein verbauen, wenn er an der Reihe ist, so **muss er passen**.

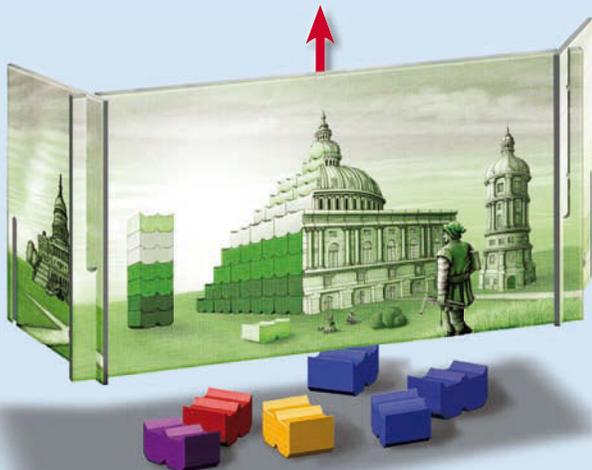
Der Spieler hebt seinen Sichtschirm hoch und **verliert 1 Punkt für jeden Baustein**, der noch in seinem Besitz ist. Er zieht mit seinem Zählstein entsprechend viele Felder auf der Zählleiste zurück.

Für die gesammelten **Edelsteine** (blau) **verliert der Spieler keine Punkte**.

Beispiel: Ulrich musste passen und hebt seinen Sichtschirm hoch:

Für seine 3 Bausteine (lila, rot, orange) verliert er je einen Punkt und setzt seinen Zählstein auf der Zählleiste um 3 Felder zurück.

Für die blauen Edelsteine verliert er keine Punkte!



-3 Punkte



Für den Rest der Phase wird der Spieler in der Zugreihenfolge **übersprungen**. Er behält die nicht verbauten Bausteine und die Edelsteine für die folgende Runde hinter seinem Sichtschirm. Die Bausteine kann er in der folgenden Runde verbauen.

Tipp: Um möglichst wenig Minuspunkte zu erhalten, versucht auch Steine von den unteren Ebenen zu sammeln, um möglichst immer bauen zu können.

Ende der 2. Phase = Rundenende

Haben alle Spieler gepasst, endet die **2. PHASE: MONUMENT BAUEN**.

Nicht verbaute Bausteine und die Edelsteine behalten die Spieler für die nächste Runde **hinter ihren Sichtschirmen**.

Der Spieler, der die **Arbeiter-Figur** vor seinem Sichtschirm stehen hat, **beginnt die nächste Runde**.

Nach der 3. Runde endet das Spiel.

Wenn das Monument vorher fertiggestellt ist, endet das Spiel sofort.

Bausteine, die zu Spielende noch hinter den Sichtschirmen der Spieler liegen, zählen jetzt **keine** Minuspunkte.



SPIELENDE

Nach **3 Runden** oder sobald das **Monument komplett fertig** gebaut ist, **endet das Spiel**.

Hinweis: In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, dass das Monument nicht komplett fertig gebaut werden kann. Das Spiel endet in diesem Fall ebenfalls.

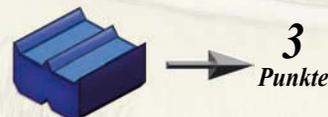
Jetzt werden noch die Edelsteine gewertet:

Jeder Spieler legt seine Edelsteine vor seinen Sichtschirm.

Für **jeden Edelstein** zieht der Spieler seinen Zählstein **3 Felder auf der Zählleiste** weiter.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Anmerkung: Für noch hinter dem Sichtschirm liegende Bausteine gibt es keine Punkte.



B) Passen

Hat ein Spieler keine Bausteine mehr oder kann keinen Baustein verbauen, wenn er an der Reihe ist, so **muss er passen**.

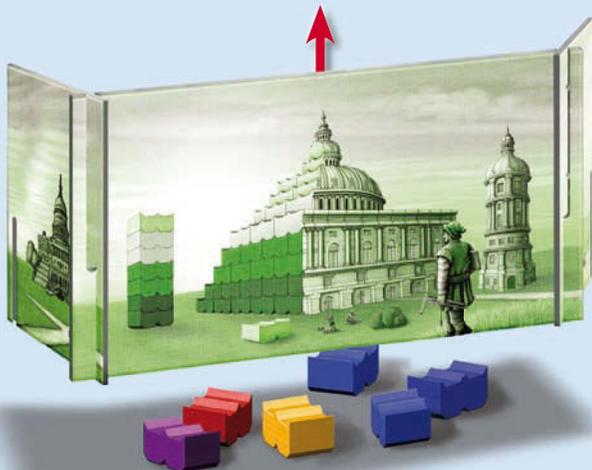
Der Spieler hebt seinen Sichtschirm hoch und **verliert 1 Punkt für jeden Baustein**, der noch in seinem Besitz ist. Er zieht mit seinem Zählstein entsprechend viele Felder auf der Zählleiste zurück.

Für die gesammelten **Edelsteine** (blau) **verliert der Spieler keine Punkte**.

Beispiel: Ulrich musste passen und hebt seinen Sichtschirm hoch:

Für seine 3 Bausteine (lila, rot, orange) verliert er je einen Punkt und setzt seinen Zählstein auf der Zählleiste um 3 Felder zurück.

Für die blauen Edelsteine verliert er keine Punkte!



-3 Punkte



Für den Rest der Phase wird der Spieler in der Zugreihenfolge **übersprungen**. Er behält die nicht verbauten Bausteine und die Edelsteine für die folgende Runde hinter seinem Sichtschirm. Die Bausteine kann er in der folgenden Runde verbauen.

Tipp: Um möglichst wenig Minuspunkte zu erhalten, versucht auch Steine von den unteren Ebenen zu sammeln, um möglichst immer bauen zu können.

Ende der 2. Phase = Rundenende

Haben alle Spieler gepasst, endet die **2. PHASE: MONUMENT BAUEN**.

Nicht verbaute Bausteine und die Edelsteine behalten die Spieler für die nächste Runde **hinter ihren Sichtschirmen**.

Der Spieler, der die **Arbeiter-Figur** vor seinem Sichtschirm stehen hat, **beginnt die nächste Runde**.

Nach der 3. Runde endet das Spiel.

Wenn das Monument vorher fertiggestellt ist, endet das Spiel sofort.

Bausteine, die zu Spielende noch hinter den Sichtschirmen der Spieler liegen, zählen jetzt **keine** Minuspunkte.



SPIELENDE

Nach **3 Runden** oder sobald das **Monument komplett fertig** gebaut ist, **endet das Spiel**.

Hinweis: In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, dass das Monument nicht komplett fertig gebaut werden kann. Das Spiel endet in diesem Fall ebenfalls.

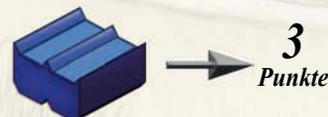
Jetzt werden noch die Edelsteine gewertet:

Jeder Spieler legt seine Edelsteine vor seinen Sichtschirm.

Für **jeden Edelstein** zieht der Spieler seinen Zählstein **3 Felder auf der Zählleiste** weiter.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

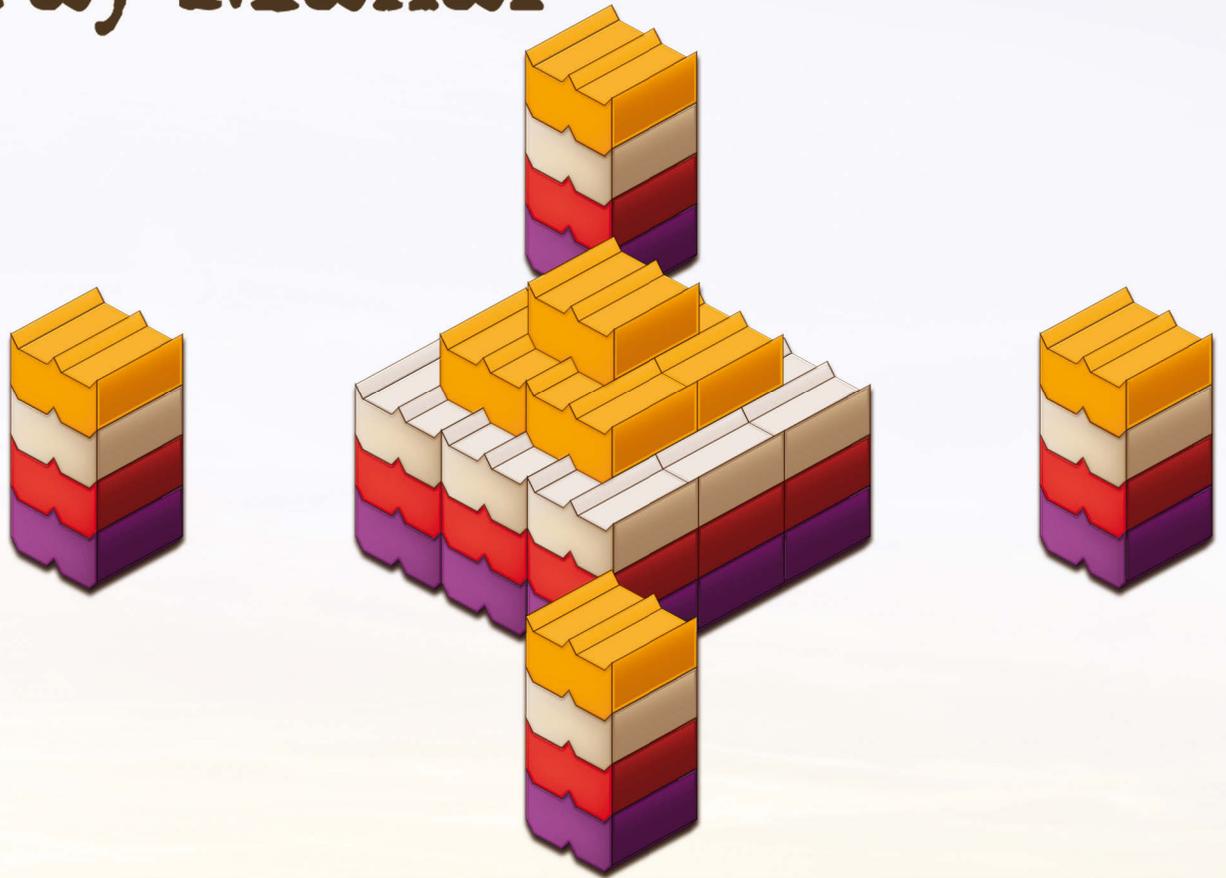
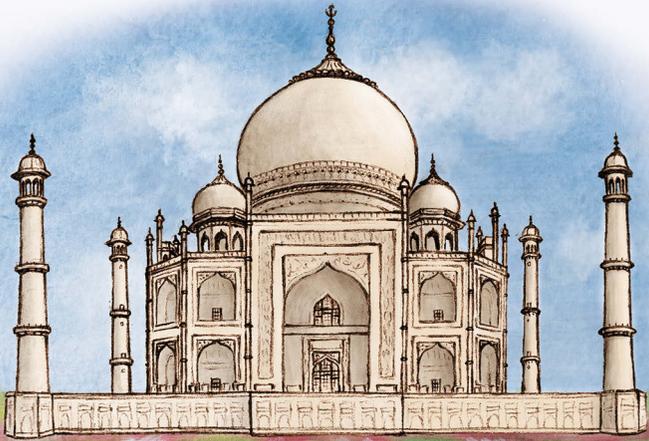
Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



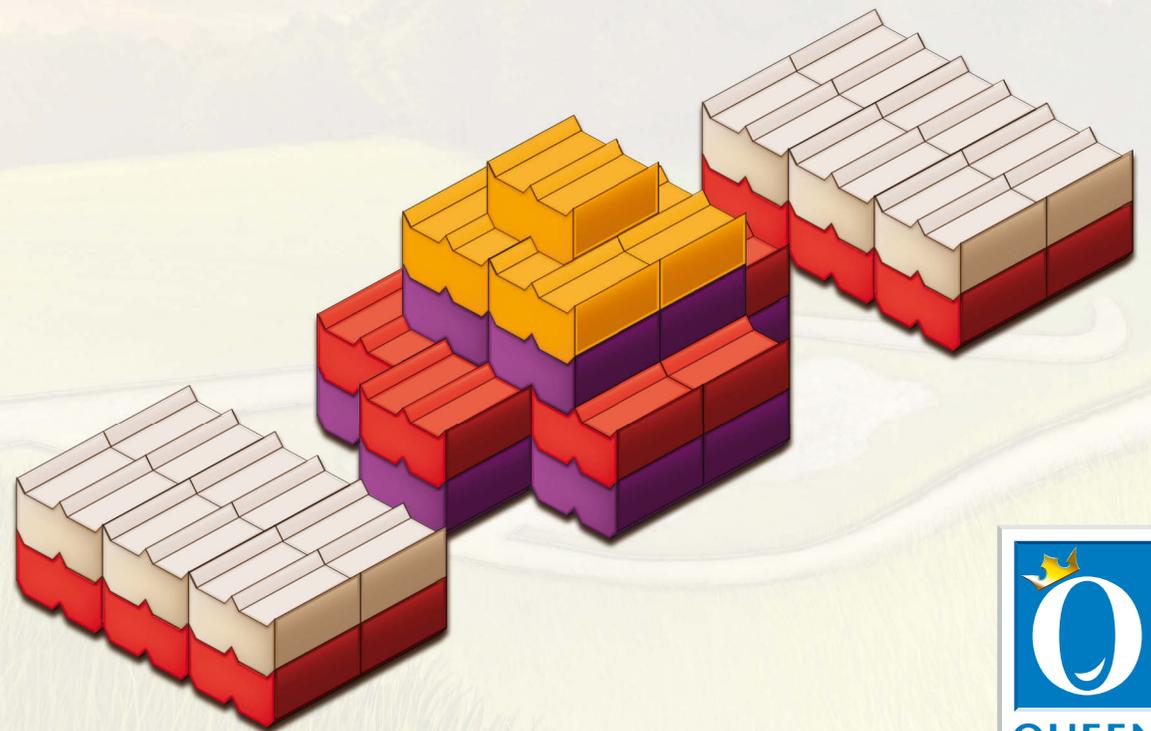
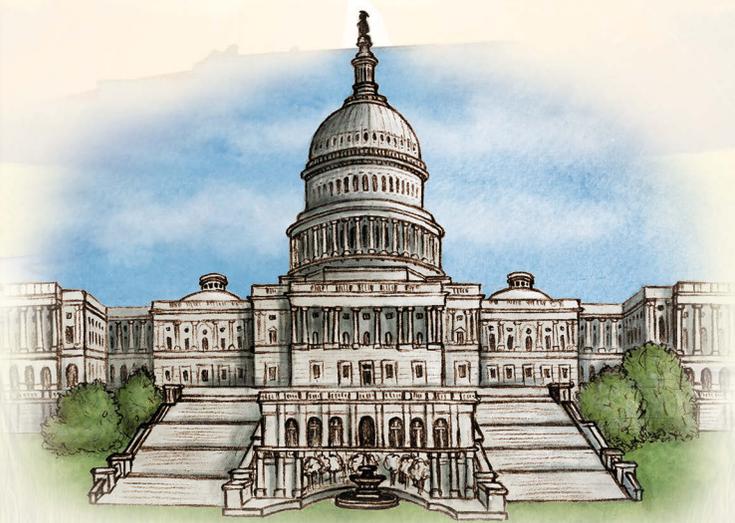
Anmerkung: Für noch hinter dem Sichtschirm liegende Bausteine gibt es keine Punkte.



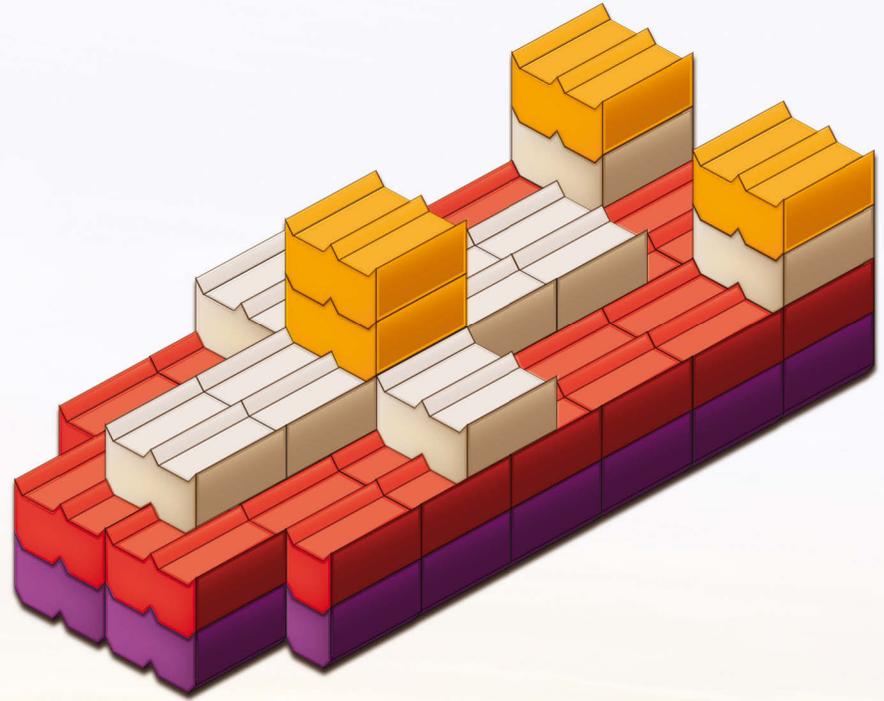
✧ Taj Mahal ✧



✧ Capitol ✧



Notre Dame



San Pietro

