

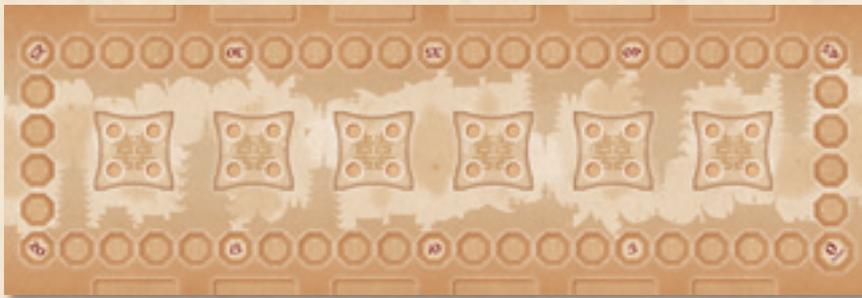
PAGODA

Ein taktisches Bauspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren von Arve D. Fühler

Spielidee

Einst in China: Der Kaiser hat seinen Besuch angekündigt. Eure Aufgabe ist es, ihm zu Ehren die schönsten Pagoden zu bauen. Durch das Ausspielen von Karten errichtet ihr Säulen, Zwischenebenen und Dächer der Pagoden. Dafür erhaltet ihr Punkte. Das Fertigstellen von Etagen bringt euch Sonderfähigkeiten ein, die ihr im weiteren Spielverlauf einsetzen könnt. Wer nach dem Vollenden der dritten Pagode die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial



1 Spielplan mit 6 Bauplätzen und der Punkteleiste



55 Karten, je 11 in 5 Farben



125 Säulen aus Holz,
je 25 in 5 Farben



1 Startspielerplättchen



2 Wertungsplättchen



2 Baumeistertafeln mit
euren Sonderfähigkeiten



12 Marker aus Holz,
je 6 in 2 Spielerfarben



25 Plättchen, je 5 in 5 Farben

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.



Tisch- und Handkarten

Du hast generell 7 Karten zur Verfügung, **5 Tischkarten** und **2 Handkarten**. Wenn diese Anleitung vom **Ausspielen** von Karten spricht, kannst du immer frei **wählen**, ob du Tischkarten oder Handkarten ausspielst, denn sie funktionieren identisch. Der einzige Unterschied besteht darin, dass deine **Tischkarten** immer **offen** ausliegen und deinem Mitspieler bekannt sind, deine **Handkarten** dagegen für deinen Mitspieler **verdeckt** bleiben.

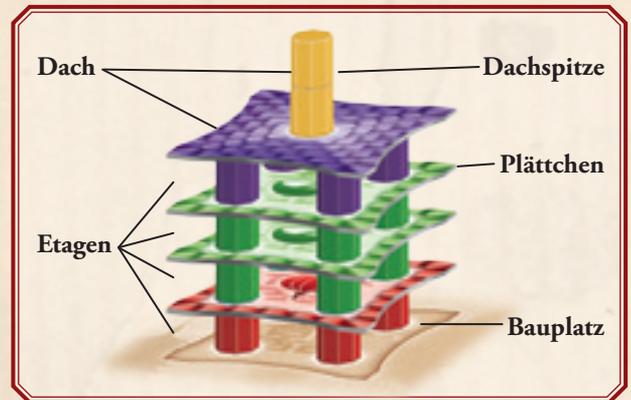
Am Ende deines Spielzugs füllst du immer **zuerst** deine **Tischkarten** auf, erst **danach** deine **Handkarten** (siehe S. 6, *Karten auffüllen*).



Aufbau der Pagoden

Auf jedem der 6 **Bauplätze** des Spielplans könnt ihr 1 Pagode aus mehreren **Etagen** errichten. Jede Etage besteht aus **4 gleichfarbigen Säulen**. Zwischen 2 Etagen liegt jeweils **1 Plättchen**, auf dessen **Säulenfeldern** die Säulen der nächsten Etage gebaut werden.

Eine **vollendete** Pagode besteht aus **4 Etagen** plus **1 Dach**. Das **Dach** besteht aus dem **4. Plättchen** der Pagode plus **1 Dachspitze**, die in Form einer **Doppelsäule** gebaut wird.

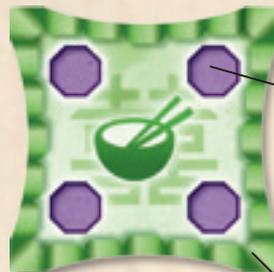


Farbregeln

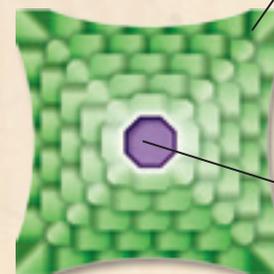
Die 6 **Bauplätze** sind **neutral** und geben keine Säulenfarbe vor. Ihr könnt also beim Bau der **ersten** Säule einer Pagode die Säulenfarbe frei **wählen**. Die nächsten 3 Säulen dieser Etage müssen **dieselbe Farbe** haben wie die erste Säule.

Auf die 4 Säulen einer Etage folgt immer 1 **Plättchen**, dessen **Grundfarbe** mit den Säulen **darunter** übereinstimmt. Dieses Plättchen bildet zugleich die Grundfläche für die nächste Etage. Die **Farbe der Säulenfelder** auf einem Plättchen gibt vor, welche Farbe die Säulen der **nächsten** Etage haben müssen.

Das **4. Plättchen** jeder Pagode wird so gelegt, dass die Seite mit dem **Dachspitzenfeld** zu sehen ist. Die **Farbe dieses Dachspitzenfelds** gibt vor, welche Farbe die **Dachspitze** haben muss.



Die **Farbe der Säulenfelder** gibt an, welche Farbe die **Säulen** haben müssen, die **auf dieses Plättchen** gebaut werden.



Die **Grundfarbe** gibt an, **auf welche Säulenfarbe** dieses Plättchen gelegt werden kann.

Die Farbe des **Dachspitzenfelds** gibt an, welche Farbe die **Dachspitze** haben muss, die **auf dieses Plättchen** gebaut wird.

Spielablauf

Es beginnt der Spieler mit dem **Startspielerplättchen**. Danach seid ihr immer abwechselnd am Zug. Wenn du am Zug bist, darfst du die folgenden Aktionen **mehrmals** und **in beliebiger Reihenfolge** ausführen:

- A Säule bauen**
- B Plättchen legen**
- C Dach bauen**

Dabei gelten folgende Grundregeln:

- Du darfst deinen Zug nicht beenden, ohne **mindestens 1 Säule** gebaut zu haben.
- Du darfst insgesamt **höchstens 3 Säulen** pro Zug bauen (**Baulimit**).
- **1 Dachspitze** zählt als **1 Säule** für die vorgenannten Grundregeln (siehe S. 6, *Dach bauen*).
- Du darfst **beliebig viele Plättchen** legen.
- Du darfst in deinem Zug an **beliebig vielen unterschiedlichen Pagoden** bauen.

Zusätzlich darfst du deine im Spielverlauf erworbenen **Sonderfähigkeiten** einsetzen. Dabei darfst du **mehrere unterschiedliche Fähigkeiten** pro Zug einsetzen, aber **jede Fähigkeit höchstens 1 Mal pro Zug**.

Am **Ende** deines Spielzugs füllst du **zuerst** deine **Tischkarten** auf, **danach** deine **Handkarten**.

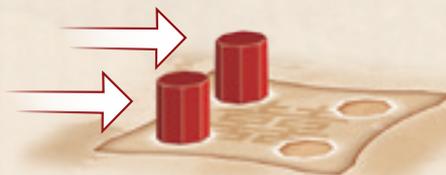
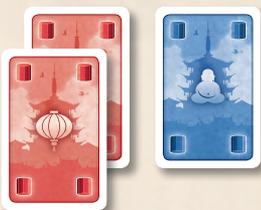
A Säule bauen

Du **musst** pro Zug **mindestens 1 Säule** bauen. (**1 Dachspitze** zählt in diesem Zusammenhang als **1 Säule**). Du darfst pro Zug **höchstens 3 Säulen** bauen (**Baulimit**).

Um **1 Säule** zu bauen, musst du **1 Karte** der entsprechenden **Farbe** ausspielen. Lege die ausgespielte Karte **senkrecht** an den **Bauplatz**, auf dem du die Säule bauen möchtest. Nimm dann **1 Säule** der ausgespielten Farbe aus dem **Vorrat** und stelle sie auf ein **freies Säulenfeld** des entsprechenden Bauplatzes. Beachte dabei die **Farbregeln** (siehe S. 3, *Farbregeln*).

Für den Bau jeder Säule erhältst du sofort **Punkte**. Die **Anzahl** der Punkte pro Säule hängt davon ab, in welcher **Etage** du die Säule baust:

1. Etage	1 Punkt
2. Etage	2 Punkte
3. Etage	3 Punkte
4. Etage	4 Punkte



Beispiel: Anna spielt 2 rote Karten aus, um mit 2 roten Säulen eine neue Pagode zu beginnen. Zudem spielt sie 1 blaue Karte aus, um 1 blaue Säule in die 2. Etage einer anderen Pagode zu bauen.

Anna erhält je 1 Punkt für die 2 roten Säulen (1. Etage) plus 2 Punkte für die blaue Säule (2. Etage), insgesamt also 4 Punkte.

3 Plättchen legen

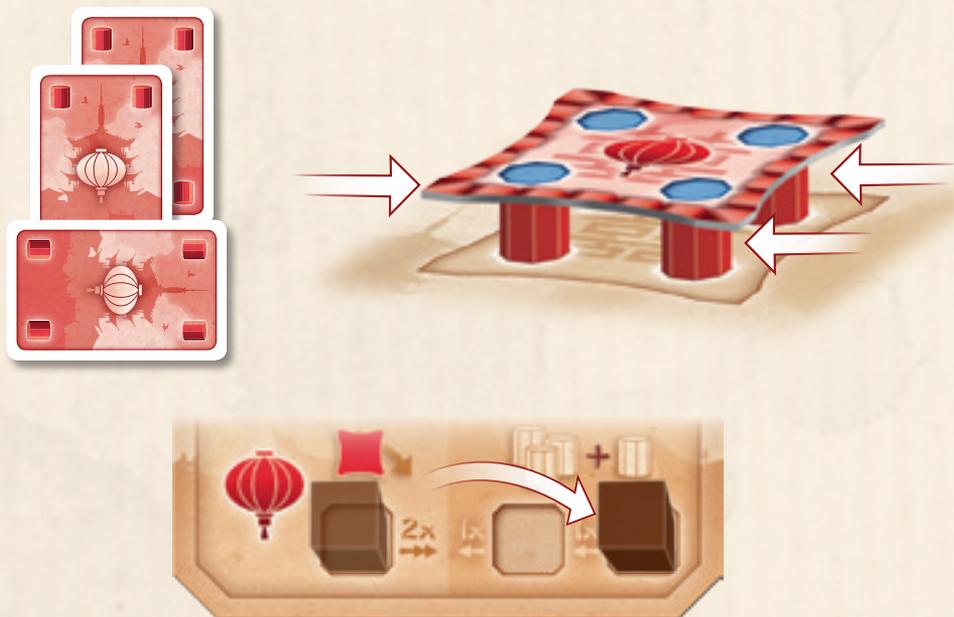
Du darfst pro Zug **beliebig viele Plättchen** legen. Jedoch darfst du nur dort ein Plättchen legen, wo sich eine **vollständige Etage aus 4 Säulen** befindet, auf der noch kein Plättchen liegt.

Um **1 Plättchen** zu legen, musst du **1 Karte** der entsprechenden **Grundfarbe des Plättchens** ausspielen. Lege die ausgespielte Karte **waagrecht** an den **Bauplatz**, an dem du das Plättchen legen möchtest. Wähle dann **1 Plättchen** der ausgespielten Farbe aus dem **Vorrat** und lege es so **auf die 4 Säulen** des entsprechenden Bauplatzes, dass die Seite mit den **4 Säulenfeldern** sichtbar ist. Beachte dabei die **Farbregeln**. Zur Erinnerung: Die **Farbe der Säulenfelder** des Plättchens gibt vor, welche Farbe die Säulen der **nächsten** Etage haben müssen.

Für das Legen jedes **Plättchens** erhältst du sofort **1 Punkt**, unabhängig davon, auf welcher Etage das Plättchen gelegt wurde.

Außerdem erhältst du für das Legen jedes Plättchens die **Sonderfähigkeit** der entsprechenden **Farbe**. Bewege dazu auf deiner **Baumeistertafel** den **Marker** der entsprechenden Farbe auf das Feld ganz **rechts**. Ab **sofort** kannst du diese Fähigkeit 2 Mal einsetzen (siehe S. 7, *Die Sonderfähigkeiten*).

Achtung: Das **4. Plättchen** einer Pagode kannst du nicht mit **dieser** Aktion legen, sondern nur mit der Aktion **Dach bauen**.



Beispiel: Ben spielt 2 rote Karten und baut die beiden letzten Säulen der 1. Etage. Danach spielt er 1 weitere rote Karte und legt 1 rotes Plättchen auf die Etage.

Insgesamt erhält Ben 3 Punkte: 2 Punkte für die beiden Säulen plus 1 Punkt für das Plättchen. Dazu erhält er die rote Sonderfähigkeit **Lampion**.

Da Ben erst 2 Säulen gebaut hat, könnte er jetzt noch 1 blaue Karte spielen und damit 1 blaue Säule in die 2. Etage bauen für weitere 2 Punkte. Er könnte auch an einer anderen Pagode weiterbauen.

C Dach bauen

Um ein **Dach** zu bauen, musst du sowohl das **4. Plättchen** einer Pagode legen als auch die **Dachspitze** in Form einer Doppelsäule bauen. Kannst du die Dachspitze nicht bauen, darfst du auch das 4. Plättchen nicht legen.

Lege zunächst das **4. Plättchen** der Pagode, so wie unter *Plättchen legen* beschrieben, mit einem Unterschied: Achte darauf, dass die Seite mit dem **Dachspitzenfeld** zu sehen ist! Du erhältst wie üblich **1 Punkt** sowie die entsprechende **Sonderfähigkeit**.

Baue danach die **Dachspitze**, indem du **2 Karten** der entsprechenden **Farbe** ausspielst, die durch das Dachspitzenfeld des 4. Plättchens vorgegeben wird. Lege die beiden ausgespielten Karten **senkrecht nebeneinander** an

den **Bauplatz**. Nimm dann **2 Säulen** der ausgespielten Farbe aus dem **Vorrat** und stelle sie als Doppelsäule **übereinander** auf die **Mitte** des Plättchens. Beachte dabei die **Farbregeln**.

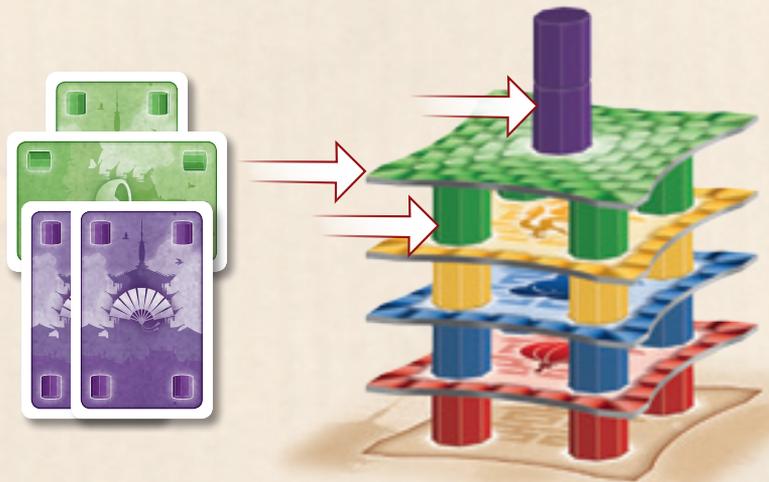
Achtung: Der Bau einer **Dachspitze** gilt als regulärer **Säulenbau** und zählt somit zum **Baulimit** von **höchstens 3 Säulen** pro Zug. Du kannst also kein Dach bauen, wenn du in diesem Zug schon 3 Säulen gebaut hast. Obwohl eine Dachspitze aus 2 Karten gebaut wird und aus 2 Teilen besteht, zählt sie trotzdem nur als **1 Säule**.

Für den Bau einer **Dachspitze** erhältst du sofort **5 Punkte**. Somit erhältst du insgesamt 6 Punkte für den Dachbau: 1 Punkt für das Plättchen plus 5 Punkte für die Dachspitze.

Beispiel: Anna spielt zunächst 1 grüne Karte und baut damit die letzte grüne Säule der 4. Etage für 4 Punkte. Danach spielt sie 1 weitere grüne Karte, um das 4. Plättchen der Pagode zu legen für 1 Punkt und die grüne Sonderfähigkeit.

Nun muss sie noch 2 violette Karten spielen und damit 1 Dachspitze aus 2 violetten Säulenteilen bauen. Dies bringt ihr weitere 5 Punkte. Insgesamt erhält Anna für diesen Zug 10 Punkte.

Anna hat in diesem Zug 2 Säulen gebaut, da die Dachspitze als 1 Säule zählt. Sie dürfte also noch 1 weitere Säule bauen.



Karten auffüllen

Am **Ende** deines Spielzugs legst du zunächst alle ausgespielten Karten auf den Ablagestapel. Danach füllst du bei Bedarf **zuerst** deine **Tischkarten** auf, bis du wieder **5 Tischkarten** vor dir hast. Danach füllst du bei Bedarf deine **Handkarten** auf, bis du wieder **2 Handkarten** hast. Nun ist dein Mitspieler am Zug.

Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, mischt ihr einfach den Ablagestapel gründlich und legt diesen dann verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit.

Alternativzug

Anstatt eines normalen Spielzugs darfst du einen **Alternativzug** ausführen. Lege dazu **4 beliebige Karten** deiner Wahl ab und baue dafür **1 Säule** einer **beliebigen Farbe** deiner Wahl. Es gelten die üblichen Regeln und du erhältst dafür die üblichen Punkte. Danach endet **sofort** dein Zug mit dem Auffüllen deiner Karten.

Du darfst in einem Alternativzug die Sonderfähigkeiten **Fächer (violett)** und **Drache (gelb)** einsetzen, die anderen Sonderfähigkeiten dagegen **nicht**. Du kannst keinen Alternativzug mehr ausführen, wenn du schon eine reguläre Aktion ausgeführt und damit deinen normalen Zug begonnen hast.

Die Sonderfähigkeiten

Jedes Mal, wenn du ein **Plättchen** legst, erhältst du dafür eine **Sonderfähigkeit**. Die **Grundfarbe** des gelegten Plättchens gibt vor, **welche** Sonderfähigkeit du erhältst. Bewege dazu auf deiner **Baumeistertafel** den entsprechenden **Marker** auf das Feld ganz **rechts**.

Ab **sofort** kannst du diese Fähigkeit 2 Mal einsetzen, unabhängig davon, wo der Marker sich vorher befand.

Du darfst **mehrere unterschiedliche Fähigkeiten** pro Zug einsetzen, aber **jede Fähigkeit höchstens 1 Mal pro Zug**.

Bei jedem **Einsatz** einer Sonderfähigkeit bewegst du den entsprechenden Marker um **1 Feld nach links**. Befindet sich ein Marker auf dem linken Feld, kannst du diese Sonderfähigkeit nicht mehr einsetzen.



Fächer (violett) Diese Fähigkeit kannst du nur **am Ende deines Zugs** einsetzen, wenn du deine Karten auffüllst. Du darfst dann **einmalig** deine **Handkarten auf 4 auffüllen**.

In den **nächsten** Zügen darfst du deine Handkarten wie üblich wieder nur auf **2 Karten** auffüllen. Solltest du dann noch mehr als 2 Handkarten besitzen, musst du aber **keine Karten abwerfen**, sondern darfst alle Handkarten behalten, bis du irgendwann nur noch 2 oder weniger Handkarten hast.

Du kannst **niemals** mehr als 4 Handkarten haben. Setzt du diese Fähigkeit in einem späteren Zug erneut ein, während du noch 4 Handkarten hast, verpufft sie also wirkungslos. Setzt du sie ein, während du noch 3 Handkarten hast, füllst du einmalig auf 4 auf.

Es ist erlaubt, diese Fähigkeit am Ende eines Alternativzugs einzusetzen.



Drache (gelb) Diese Fähigkeit kannst du nur **am Beginn deines Zugs** einsetzen, bevor du irgendeine Aktion ausführst. Du darfst dann **einmalig** zunächst **beliebig viele**

Tischkarten und Handkarten auf den **Ablagestapel** legen und anschließend **dieselbe Anzahl** an Karten wieder **auffüllen**. (Hattest du vor dem Ablegen mehr als 2 Handkarten, darfst du auch nach dem Auffüllen wieder dieselbe Anzahl an Handkarten haben.)

Es ist erlaubt, nach dem Einsatz dieser Fähigkeit einen Alternativzug auszuführen.



Reisschale (grün) Diese Fähigkeit kannst du nur während einer Aktion **Säule bauen** oder **Dach bauen** einsetzen. Du darfst dann **einmalig 2 gleichfarbige Karten** einer beliebigen Farbe ausspielen, um **1 Säule einer anderen Farbe** deiner Wahl zu bauen. (Natürlich gelten dabei weiterhin die üblichen Farbgeln.) Beispiel: Du spielst 2 rote Karten aus, um 1 gelbe Säule zu bauen.

Beim Bau einer **Dachspitze** kannst du mit dieser Fähigkeit nur 1 der beiden Säulenteile bauen. Für die 2. Säule der Dachspitze benötigst du weiterhin 1 Karte der passenden Farbe. Beispiel: Für den Bau einer gelben Dachspitze benötigst du eigentlich 2 gelbe Karten. Setzt du diese Fähigkeit ein, benötigst du noch 1 gelbe Karte sowie zum Beispiel 2 rote oder 2 blaue Karten.



Buddha (blau) Diese Fähigkeit kannst du nur während einer Aktion **Plättchen legen** oder **Dach bauen** einsetzen. Du darfst dann **einmalig 2 gleichfarbige Karten** einer beliebigen Farbe ausspielen, um **1 Plättchen einer anderen Farbe** deiner Wahl zu legen. (Natürlich gelten dabei weiterhin die üblichen Farbgeln.) Beispiel: Du spielst 2 grüne Karten aus, um 1 violettes Plättchen zu legen.



Lampion (rot) Diese Fähigkeit kannst du **jederzeit** während deines Zugs einsetzen. Dein Baulimit für diesen Zug erhöht sich von 3 auf 4 Säulen.

Ende des Spiels

Das **Spielende** wird eingeläutet, sobald **3 Pagoden vollendet** sind, also **3 Dächer gebaut** wurden. Der Spieler, der am Zug ist, beendet noch seinen Zug. Handelt es sich dabei um den Spieler mit dem **Startspielerplättchen**, darf dessen Mitspieler noch einen weiteren Zug ausführen, damit beide Spieler gleich oft am Zug waren. Es kann vorkommen, dass dabei weitere Pagoden vollendet werden.

Der Spieler mit den **meisten** Punkten **gewinnt**. Bei einem Gleichstand endet das Spiel unentschieden.

Sonstiges

Anlegen der Karten

Wenn ihr eure ausgespielten Karten wie oben beschrieben an die Bauplätze anlegt, habt ihr immer einen guten Überblick über die Anzahl der bereits gebauten Säulen. **Senkrechte** Karten zeigen gebaute **Säulen** an, **waagerechte** Karten zeigen gelegte **Plättchen** an.

Spielfluss

Für einen schnelleren Spielfluss könnt ihr auch vereinbaren, erst alle Karten auszuspielen, dann zu bauen und erst danach die Punkte zu werten. Auch hierbei hilft das Anlegen der Karten zur besseren Übersicht. Wichtig: Wertet immer zuerst die Punkte, bevor ihr die Karten auf den Ablagestapel legt!

Unbegrenzte Säulen

Der Säulenvorrat ist theoretisch unbegrenzt. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass der Säulenvorrat einer Farbe nicht ausreicht, nehmt einfach ersatzweise die Säulen einer anderen Farbe.

Begrenzte Plättchen

Der Plättchenvorrat ist dagegen begrenzt. Gegen Ende des Spiels kann es in seltenen Fällen vorkommen, dass bei einer Farbe kein Plättchen mehr zum Legen vorhanden ist. Eine solche Pagode kann dann nicht weitergebaut werden, zählt aber als **vollendet** für die Bedingung zum Ende des Spiels!

Schnelles Spiel

Für eine **schnellere** Partie baut ihr die Pagoden **1 Etage niedriger**, also nur mit **3 Etagen**. Ihr müsst dann bereits das **3. Plättchen** einer Pagode zusammen mit der **Dachspitze** bauen. Die Dachspitze bringt in dieser Version nur **4 Punkte** ein. Das Spiel endet unverändert nach dem Bau des 3. Dachs.

Einfaches Spiel

Für eine **Anfängerversion** mit jüngeren Kindern oder unerfahrenen Spielern könnt ihr **ohne die Sonderfähigkeiten** spielen.

Übersicht der Punktwertung

Säule der 1. Etage	1 Punkt
Säule der 2. Etage	2 Punkte
Säule der 3. Etage	3 Punkte
Säule der 4. Etage	4 Punkte
Plättchen	1 Punkt + Erhalt der Sonderfähigkeit
Dachspitze	5 Punkte

Impressum

Autor: Arve D. Fühler · **Illustration:** Arve D. Fühler · **Grafikdesign:** Arve D. Fühler, Hans-Georg Schneider · **Realisation:** Thygra Spiele

Pegasus Spiele dankt Stephan Rothschuh, Grzegorz Kobiela, Stefan Malz, allen Testspielern sowie dem Hippodice Spieleclub, bei dessen Autorenwettbewerb *Pagoda* im Jahr 2013 unter dem Titel „Die Pagoden von Dra Chen“ den Sonderpreis für das beste 2-Personen-Spiel erhielt.

© 2014 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele

