

# BRETAGNE

Marco Pozzi



SPIELREGEL

## EINFÜHRUNG

Frankreich, zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts  
Die *Commission des Phares* kündigt den Bau neuer Leuchttürme an der Bretagneküste an, um den Schiffen sicheres Geleit zu bieten. Ihr seid mutige Architekten, welche die Projekte so reibungslos wie möglich erledigen sollen, um als gefeierte Leuchtturm-Bauer in die französische Geschichte einzugehen!

Die Spieler müssen die Konstruktion der Leuchttürme unter widrigen Wetterverhältnissen erledigen und den Einsatz der benötigten Ressourcen, Arbeiter und Ingenieure präzise planen. In jeder Runde gilt es, taktische Entscheidungen zu treffen und möglichst optimale Abläufe zu gewährleisten, um die Konkurrenz zu übertrumpfen!

## SPIELÜBERSICHT

Der Spielplan zeigt eine Karte der Bretagne, die in 3 große Gebiete aufgeteilt ist, in denen sich kleine Hafenstädte und Bauplätze für Leuchttürme befinden. Es gibt außerdem 4 große Städte: Quimper, wo die Spieler zu Beginn jeder Runde Baumaterial vorfinden, Brest und Lorient, wohin sie sich während des Spiels begeben können, um Material und Ausrüstung zu kaufen und zu verkaufen oder Ingenieure einzustellen, und Pontivy, wo sie Transportkähne erhalten können und wo über die Spielreihenfolge entschieden wird.

Jeder Leuchtturm gehört zu einer dieser drei Gruppen:

**Himmel.** Sie stehen auf Festland oder in ruhigen Gewässern. Sie sind bei jeder Wetterlage recht einfach zu bauen. Sie sind **BLAU**.

**Fegefeuer.** Diese werden auf See gebaut, an einigermaßen ruhigen Stellen. Bei schlechtem Wetter ist ihr Bau schwierig. Sie sind **WEISS**.

**Hölle.** sie stehen auf den gefährlichsten Stellen des Meers, wo es oft stürmisch ist. Bei schlechtem Wetter ist es nahezu unmöglich, sie zu bauen. Sie sind **ROT**.

Abhängig von seiner Gruppe benötigt jeder Leuchtturm eine andere Anzahl Ingenieure zum Bau, was auf den Übersichtskarten beschrieben ist.

Himmel-Leuchtturm



Fegefeuer-Leuchtturm



Hölle-Leuchtturm



# BRETAGNE

## 15 LEUCHTTURM-TAFELN



Nordbereich  
Westbereich  
Südbereich

## 1 SPIELPLAN

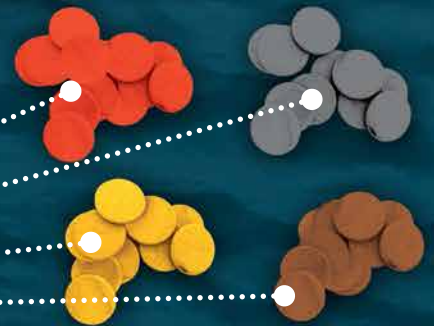
## 4 ÜBERSICHTSKARTEN



## 60 MATERIALIEN

aus Holz:

- 15 Ziegel
- 15 Stein
- 15 Sand
- 15 Holz



## SPIELMATERIAL



16 INGENIEURplättchen

6 PRODUKTIONSkarten



12 HAFENplättchen

30 AUSRÜSTUNGskarten



4 KAHNkarten



6 WETTERkarten



28 MÜNZENmarker



4 WERTUNGsmarker



4 LAGERHAUSkarten



14 ARBEITER aus Holz und 2 Chips (pro Spieler)



36 BAUTEILplättchen



4 x3-/x5-Marker



BONUS!  
Zusatzkarte für  
Florenza: das  
Kartenspiel!



## VORBEREITUNG

Der Spielplan kommt auf den Tisch.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die entsprechende Lagerhauskarte und 8 farbig passende Arbeiterwürfel. Die übrigen 6 Arbeiter pro Farbe legt man als Vorrat beiseite. Man kann sie später im Spiel anwerben. Jeder Spieler setzt außerdem einen seiner Spielerchips auf Feld 0 der Wertungsleiste.

Die anfängliche Spielreihenfolge wird zufällig bestimmt. Die zweiten Spielerchips kommen in dieser Reihenfolge auf die Reihe „Reihenfolge der nächsten Runde“ bei **Pontivy**.

Die Leuchtturmtafeln werden mit der Seite IM BAU nach oben neben die passenden Orte an den Spielplanrand gelegt. Es gibt 3 **Himmel**-, 1 **Fegefeuer**- und 1 **Hölle**-Leuchttürme im Norden, 1 **Himmel**-, 3 **Fegefeuer**- und 1 **Hölle**-Leuchttürme im Süden und 1 **Himmel**-, 1 **Fegefeuer**- und 3 **Hölle**-Leuchttürme im Westen.

**WICHTIG: Im Spiel zu zweit kommt nur 1 Leuchtturmtafel pro Gruppe auf jede Seite des Spielplans. Die anderen werden mit der GEBAUT-Seite nach oben ausgelegt (darauf nehmen einige Spielregeln Bezug). Im Spiel zu dritt kommt 1 GEBaute Himmel-Leuchtturmtafel in den Norden, 1 GEBaute Fegefeuer-Leuchtturmtafel in den Süden und 1 GEBaute Hölle-Leuchtturmtafel in den Westen.**

Alle Türme sollten nach Zufall platziert werden (jedoch passend zu den Farben am Spielplanrand). Man kann sie auch sortiert von 1 bis 15 legen, wenn man historisch korrekt spielen möchte.

Auf jedes Hafenfeld des Spielplans kommt ein Hafentplättchen mit der Seite normales Einkommen nach oben. Hafentplättchen gibt es in drei Sorten, die zu den Gebieten passen. Man legt sie zufällig auf die zugehörigen Gebiete. Pro Gebiet gibt es 1 Hafentplättchen mehr als Felder vorhanden sind, daher bleiben in jedem Spiel 3 zufällige Plättchen übrig.



Seite:  
normales  
Einkommen



Seite:  
verbessertes  
Einkommen

Auf der normalen Seite ist unten angegeben, was das verbesserte Einkommen sein wird.

Die Wetterkarten werden verdeckt gemischt und eine davon wird unbesehen in die Schachtel zurückgelegt. Sie wird im Spiel nicht gebraucht. Die oberste Karte wird aufgedeckt und auf das Wetterfeld der laufenden Runde gelegt. Der Wetterkartenstapel kommt auf das Wetterfeld der nächsten Runde und seine oberste Karte wird aufgedeckt. Die Spieler kennen also das Wetter der laufenden und der folgenden Runde.

Die Bauteilplättchen kommen, nach Rückseiten sortiert, in drei Stapeln auf das Baufeld. Die obersten 4 Plättchen jedes Stapels werden aufgedeckt und rechts daneben auf die 4 Plätze im Baufeld gelegt. Die Ausrüstungskarten werden gemischt und neben den Spielplan gelegt. Daneben sollte man etwas Platz für einen Ablagestapel lassen.

Das übrige Spielmaterial (Ingenieure, Materialien, Kähne und Münzen) kommt neben den Spielplan.

## SPIELSITUATION



Leuchtturm-  
plättchen mit  
der Seite IM BAU  
nach oben



Hafentplättchen.  
mit der Seite normales  
Einkommen nach oben

## RUNDENABLAUF

Das Spiel dauert maximal 5 Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden fünf Phasen:

1. RUNDENVORBEREITUNG
2. MATERIALBESCHAFFUNG
3. AKTIONEN
4. LEUCHTTURMWERTUNG
5. ENDE DER RUNDE

Das Spiel endet, wenn eine dieser beiden Bedingungen eintritt:

- DIE 5. RUNDE IST VORÜBER
- ODER
- ALLE LEUCHTTÜRME WURDEN GEBAUT

## NACH DER ERSTEN WAHL DER KAHNKARTEN



### 01. RUNDENVORBEREITUNG

**1.1** Gemäß der Spielreihenfolge, die auf der Reihe „Reihenfolge der nächsten Runde“ bei **Pontivy** ausliegt, wählt jeder Spieler den Kahn, den er in dieser Runde nutzen möchte: Er setzt seinen Marker auf ein freies Feld seiner Wahl in die Reihe „Reihenfolge der laufenden Runde“, nimmt sich die entsprechende Karte und erhält so viele Ingenieure (und möglicherweise Münzen), wie darauf angegeben.

**1.2 (in der ersten Runde überspringen)** Dann erhält man Einkommen für seine Arbeiter in den Häfen. Häfen liefern:

**Materialien** **Arbeiter** **Ausrüstungskarten** **Ingenieure** oder **Siegpunkte**

**Hinweis:** In der ersten Runde sind noch keine Arbeiter auf den Häfen, also erhalten die Spieler hier nichts.

**1.3** Der Markt in **Brest** wird mit Ingenieuren und Materialien aus dem Vorrat aufgefüllt.



**1.4** Man zieht eine neue Produktionskarte und legt die darauf angegebenen Materialien auf den Markt von **Quimper**. Wenn nötig, kann man mit den beiliegenden x3/x5-Plättchen die Menge der Materialien vergrößern. Gibt es nicht mehr genug Materialien, legt man nur aus, was noch da ist.

**1.5 (in der ersten Runde überspringen)** Man füllt alle Plätze des Baufelds mit Plättchen vom jeweiligen Bauteilstapel.

**1.6 (in der ersten Runde überspringen)** Die aktuelle Wetterkarte wird abgelegt, die Wetterkarte der nächsten Runde kommt an ihre Stelle und auf dem Stapel der Wetterkarten wird die oberste Karte aufgedeckt.

**WICHTIG:** Alle Arbeiterwürfel, Materialien, Münzen und Ingenieure, die einem Spieler gehören, legt dieser auf oder neben seine Lagerhauskarte.

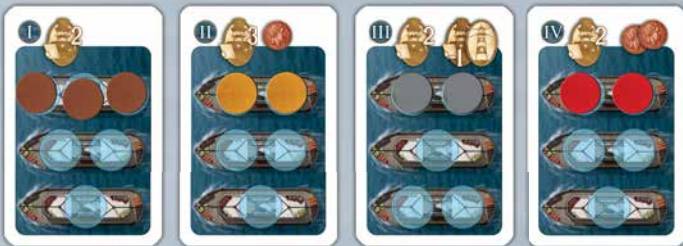
## 02. MATERIALBESCHAFFUNG

In dieser Phase werden die Kähne auf den Kahnkarten beladen:

**2.1** Nacheinander, in der Reihenfolge, die auf den Kahnkarten angegeben ist, belädt jeder Spieler den obersten Kahn auf seiner Karte, indem er sich von **Quimper** die entsprechende Anzahl Scheiben EINES Materials seiner Wahl nimmt.

**2.2** Nachdem alle Spieler ihren obersten Kahn beladen haben, belädt der erste Spieler seinen zweiten Kahn und so weiter, bis alle Kähne beladen sind oder bis keine weiteren Materialien mehr in **Quimper** liegen. Man kann beliebige Arten Material nehmen, auch solche, die in der laufenden Runde bereits genommen wurden.

**WICHTIG: Jeder Kahn auf der Karte kann nur einmal pro Runde beladen werden. Wurde ein Kahn nicht vollständig beladen, bleiben die Felder darauf leer.**



*Beispiel: Paul ist als erster an der Reihe. Der oberste Kahn auf Karte Nr. 1 hat 3 Felder, daher entscheidet er sich, 3 Holz zu nehmen und sie darauf zu legen. John ist der zweite Spieler. Der oberste Kahn auf Karte Nr. 2 hat 2 Felder, daher nimmt er 2x Sand. George hat den Kahn Nr. 3 und nimmt sich 2x Stein. Ringo hat Nr. 4 und entscheidet sich für 2x Ziegel.*



*Jetzt ist Paul wieder an der Reihe. Er braucht in dieser Runde unbedingt Holz, daher nimmt er sich 2 Holz und legt sie auf seinen mittleren Kahn. John nimmt 2 Ziegel. So geht es weiter, bis alle Spieler ihre mittleren und unteren Kähne beladen haben.*

## 03. AKTIONEN

In Reihenfolge **muss** jeder **eine** der folgenden Aktionen wählen:

**BAUEN**

**HANDELN**

**PASSEN**

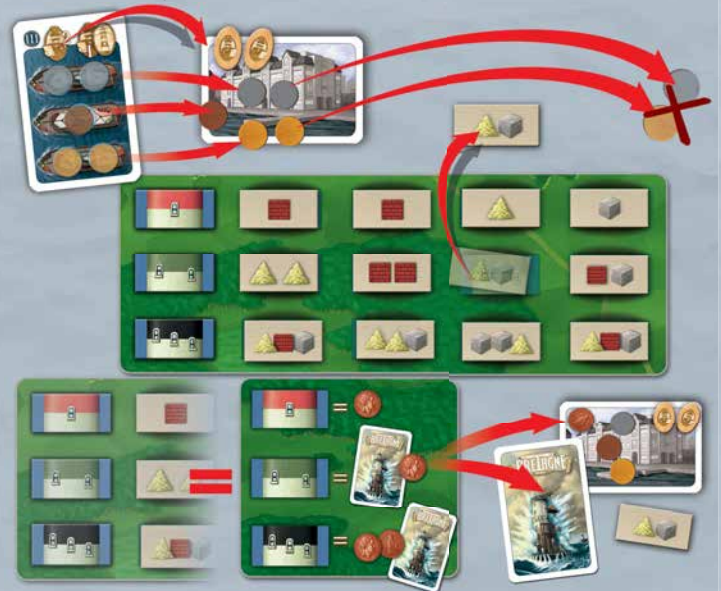
Nachdem alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben, wählt der erste Spieler eine weitere Aktion (das kann auch eine sein, die er zuvor schon einmal gewählt hatte), dann der nächste usw., bis jeder gepasst hat.

### 3.1: BAUEN

Wenn ein Spieler diese Aktion wählt, muss er ein verfügbares Bauteilplättchen nehmen und es auf einen Leuchtturm setzen: Zuerst muss er ein Bauteil aus dem Vorrat kaufen, indem er die geforderten Materialien aus seinen Kähnen/seinem Lagerhaus abgibt.

Er erhält die Belohnung der Reihe, aus der er das Bauteil ge-

nommen hat (1 Münze für ein 1er-Bauteil, 1 Ausrüstungskarte + 1 Münze für ein 2er-Bauteil, 1 Ausrüstungskarte + 2 Münzen für ein 3er-Bauteil).



*Beispiel: George kauft dieses Bauteil. Er legt 1 Sand und 1 Stein aus seinem Besitz zurück in den Vorrat.*

*Er bekommt 1 Ausrüstungskarte und 1 Münze. Er nimmt sich die Belohnungen und legt sie vor sich hin. Die Karte darf er sich ansehen, die anderen Spieler sehen sie nicht.*

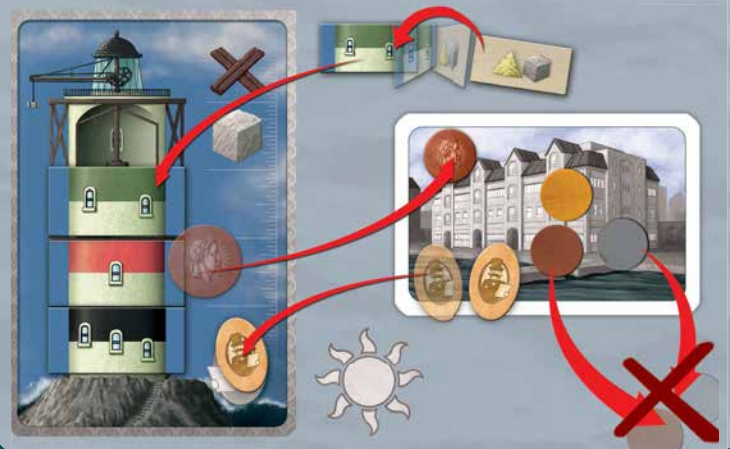
Jetzt muss er das Bauteil (mit der Fenster-Seite nach oben) auf das unterste freie Stockwerk des gewünschten, unvollständigen Leuchtturms legen.

Danach muss er auf die Leuchtturmtafel die vom aktuellen Wetter geforderte Anzahl Ingenieure legen und die eventuell vom Leuchtturm geforderten Materialien. **Fegefeuer**-Leuchttürme benötigen 1 zusätzliches Material (auf der Tafel gezeigt). **Hölle**-Leuchttürme benötigen 2 zusätzliche Materialien (auf der Tafel gezeigt). Sollte das Plättchen in einen höheren Stock als den untersten gelegt werden, muss der Spieler außerdem 1 Holz bezahlen.

Sollten sich Münzen auf der Leuchtturmtafel befinden, nimmt der Spieler sie sich (ab der zweiten Runde kann es vorkommen, dass Münzen auf Leuchttürme gelegt werden).

**WICHTIG: Wer den Kahn Nr. 3 besitzt, muss 1 Ingenieur weniger als gefordert setzen. Das Minimum ist jedoch in jedem Fall 1 Ingenieur.**

*Beispiel: George setzt das von ihm erworbene Plättchen auf den 3. Stock eines Fegefeuer-Leuchtturms. Auf der Tafel liegt 1 Münze, die er sich nimmt. Das Wetter ist sonnig, daher muss er nur 1 Ingenieur auf das Plättchen setzen. Der Turm benötigt 1 Material Stein, außerdem baut er höher als unterstes Geschoss., also gibt er 1 Stein + 1 Holz ab.*





AUF DER ÜBERSICHTSKARTE JEDES SPIELERS IST DIE WETTERTAFEL ABGEBILDET. SIE ZEIGT, WIE VIELE INGENIEURE AUF JEDEN LEUCHTTURM BEI WELCHEM WETTER GESETZT WERDEN MÜSSEN.

Als nächstes muss er auf das Bauteil eine Anzahl seiner Arbeiter setzen, die der Anzahl der ausgegebenen Materialien entspricht. Hat er nicht genug Arbeiter, setzt er alle, die er hat.



Beispiel: Paul hat insgesamt 4 Materialien ausgegeben (1 Sand + 1 Stein für das Bauteil, 1 Stein + 1 Holz für den Leuchtturm), also setzt er 4 Arbeiter seiner Farbe auf das Bauteil.

**WICHTIG:** baut man bei Sturm auf **Fegfeuer-** oder **Hölle-**Leuchttürmen, wird einer der eigenen Arbeiter verletzt. Er kommt neben den Spielplan, zu den bei Spielbeginn beiseite gelegten Arbeitern. Hat ein Spieler keine Arbeiter, kann er diese Arten Leuchttürme bei Sturm nicht bauen.

Schließlich muss er sich entscheiden, wie er die platzierten Arbeiter einsetzen möchte. Der Spieler hat 2 Möglichkeiten pro Arbeiter:

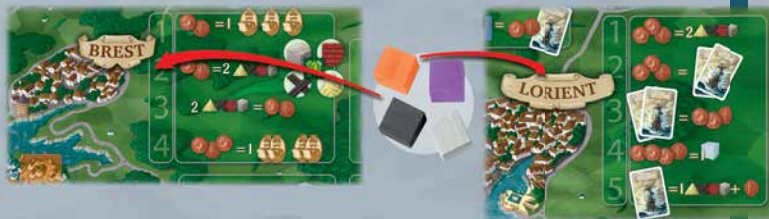
- Ihn in seinen Vorrat zurücklegen und 2 Siegpunkte erhalten **ODER**
- ihn auf dem Plättchen lassen, sodass er in der Phase **Leuchtturmwertung** gewertet wird.

Beispiel: Paul hat 4 Arbeiter auf dem Plättchen. Er könnte sich entscheiden, alle wegzunehmen und sofort 8 Punkte zu erhalten, oder alle auf dem Plättchen zu lassen, was ihm keine Punkte bringt oder nur ein paar wegzunehmen und pro weggenommenem Arbeiter 2 Punkte zu kassieren

Ein Leuchtturm, auf dem das letzte Plättchen (der oberste Stock) platziert wurde, ist **fertig GEBAUT** und wird am Ende der laufenden Runde gewertet.

### 3.2 HANDELN

Wer handeln möchte, muss **Brest** und/oder **Lorient** „besuchen“, um Materialien, Münzen, Karten, Arbeiter oder Ingenieure zu kaufen oder zu verkaufen.



- Es ist erlaubt, mit einer einzigen Aktion beide Städte zu nutzen.
- Die Städte dürfen in beliebiger Reihenfolge aufgesucht werden, es ist aber zwingend, den gesamten Handel in einer Stadt zu erledigen, bevor man in der anderen Stadt handelt.
- Man stellt 1 Arbeiter in jede Stadt, die man besuchen will.
- In jeder Stadt ist die Reihenfolge der möglichen Handelstätigkeiten beliebig.
- Jede Tätigkeit darf aber nur 1x pro Aktion ausgeführt werden.

Die möglichen Handelstätigkeiten sind in **LORIENT**:

- 3 Münzen bezahlen, um 2 beliebige Materialien (2 gleiche oder unterschiedliche) aus dem Vorrat zu kaufen..
- 4 Münzen bezahlen, um 1 eigenen Arbeiter aus dem Vorrat einzustellen. Dieser Arbeiter kann ab dann für den Rest des Spiels eingesetzt werden (falls er nicht verletzt wird, s. o.).
- 1 Ausrüstungskarten verkaufen, um dafür 1 Münze und 1 Material nach Wahl zu erhalten. Die Ausrüstungskarte kommt auf den Ablagestapel.
- 2 Ausrüstungskarten verkaufen, um dafür 3 Münzen zu erhalten. Die Ausrüstungskarte kommen auf den Ablagestapel.
- 3 Münzen bezahlen, um 2 Ausrüstungskarten vom Stapel zu ziehen.



in **BREST**:

- 2 Münzen bezahlen, um 2 Materialien nach Wahl (2 gleiche oder unterschiedliche) aus dem Marktbereich bei **Brest** zu kaufen.
- 2 beliebige Materialien verkaufen, um 2 Münzen zu erhalten.

**WICHTIG:** Die verkauften Materialien kommen in den Vorrat, **nicht** auf den Markt bei **Brest**.

- 2 Münzen bezahlen, um 1 Ingenieur von einem 1er-Ingenieurfeld einzustellen.
- 3 Münzen bezahlen, um 2 Ingenieure von einem 2er-Ingenieurfeld einzustellen.

**WICHTIG:** Es ist nicht erlaubt, 3 Münzen zu bezahlen, um 2 Ingenieure von 2 unterschiedlichen 1er-Ingenieurfeldern zu nehmen, selbst wenn dort welche sein sollten.



**WICHTIG:** Alle in **Brest** zu erwerbenden Materialien und Ingenieure sind begrenzt. Man kann also nichts kaufen/einstellen, was in **Brest** nicht vorhanden ist. Dagegen sind alle Materialien, Münzen und Karten aus **Lorient** unbegrenzt, da sie aus dem Vorrat kommen. Einen Arbeiter kann man nur einstellen, wenn im Vorrat einer der eigenen Farbe vorhanden ist.

Was er erworben hat, steht dem Spieler sofort zur Verfügung.

### 3.3 PASSEN

Ein Spieler, der die Aktion **Passen** wählt, beendet seine Teilnahme an der laufenden Phase und wird bis zum Ende übersprungen, bis

alle Spieler gepasst haben. Wer passt, muss:

1. seinen Chip auf den **niedrigsten** freien Platz der *Reihe der nächsten Runde* bei **Pontivy** versetzen;



Die obere Reihe zeigt die Reihenfolge der laufenden Runde an, die untere die Reihenfolge, in der bei der kommenden Runde Kähne gewählt werden..

2. er darf **maximal 3** Materialien **einer Sorte** auf seinem Lagerhaus behalten – der Rest kommt wieder in den Vorrat;
3. die Kahnkarte und alle Ingenieure, die er noch vor sich liegen hat, muss er in den Vorrat zurück legen;
4. alle seine Arbeiter aus **Brest** und **Lorient** zurücknehmen (nicht diejenigen von Häfen und Leuchttürmen) und sie auf seine Lagerhauskarte legen.

**WICHTIG: Es gibt keine Begrenzung der Aktions-Anzahl, die ein Spieler pro Runde ausführen darf, aber pro Aktion muss der Spieler immer entweder ein Stück Leuchtturm bauen oder einen Arbeiter auf eine Stadt setzen.**

## AKTIONSÜBERSICHT

In deinem Zug musst du **eine** der folgenden Aktionen ausführen:

### BAUEN:

1. Kaufe ein Bauteilplättchen, indem du die angegebenen Materialien aus gibst.
2. Erhalte eine Belohnung, die von der Anzahl an Materialien auf dem Plättchen abhängt.
3. Lege das Bauteil auf einen Leuchtturm und gib die geforderten Materialien und Ingenieure ab.
4. Lege pro abgegebenem Material einen Arbeiter auf das Bauteil.
5. Nimm Arbeiter vom Bauteil weg, um Siegpunkte zu bekommen, wenn du möchtest.

### HANDELN:

1. Setze einen Arbeiter nach **Brest** oder **Lorient**.
2. Führe eine oder mehrere Handelstätigkeiten in dieser Stadt aus (in beliebiger Reihenfolge, aber nur eine pro Handelstyp).
3. Bei Bedarf setze einen weiteren Arbeiter in die andere Stadt und handele dort nach den gleichen Regeln.

### PASSEN:

1. Lege deinen Spielerchip auf das niedrigste freie Feld der Leiste für die nächste Runde bei **Pontivy**.
2. Lege alle Materialien aus deinem Lagerhaus ab, bis auf 3 einer einzigen Sorte.
3. Lege deinen Kahn und eventuelle Ingenieure ab.
4. Arbeiter, die du in **Brest** oder **Lorient** hast, legst du in dein Lagerhaus zurück.

## 04. LEUCHTTURMWERTUNG

Am Ende jeder Runde (sobald alle Spieler gepasst haben) müssen alle soeben **GEBAUTEN** Leuchttürme gewertet werden, beginnend bei dem nächsten bei **Lorient** liegenden und dann im Uhrzeigersinn.

Jeder GEBaute Leuchtturm wird in diesen drei Schritten gewertet, bevor man den nächsten Leuchtturm wertet:

1. **KARTEN**
2. **HAFEN**
3. **MEHRHEIT**

### 4.1 KARTENSCHRITT

Zuerst muss ermittelt werden, in welcher Reihenfolge die Spieler Ausrüstungskarten auf diesen Leuchtturm ausspielen dürfen:

- Wer die **meisten Arbeiter** auf der Leuchtturmtafel hat, darf zuerst Ausrüstungskarten ausspielen. Danach folgt der Spieler mit der zweitgrößten Zahl an Arbeitern usw.
- Bei Gleichstand ist der Spieler zuerst an der Reihe, dessen Arbeiter **weiter unten** stehen.

Ein Spieler muss alle Karten, die er ausspielen möchte, auf einmal ausspielen. Nachdem man Karten gespielt hat (oder darauf verzichtet), sind die anderen Spieler an der Reihe, in der oben erklärten Mehrheitsreihenfolge. Hatten alle Spieler Gelegenheit zum Ausspielen, ist der Schritt vorbei. Es wird also nicht noch einmal von vorne begonnen.

Pro Karte, die man ausspielen möchte, muss man 1 seiner Arbeiter vom Leuchtturm nehmen (die Arbeiter müssen von oben nach unten weggenommen werden) und auf seine Lagerhauskarte zurücklegen. Jede Karte hat einen Wert, der von der Gruppe des Leuchtturms abhängig ist, auf den sie gespielt wird:



#### INNENAUSSTATTUNG-Karten

Auf beliebige Leuchttürme spielbar.

Sie bringen:

- 4 Siegpunkte bei **Himmel**-Leuchttürmen
- 5 Siegpunkte bei **Fegefeuer**-Leuchttürmen
- 6 Siegpunkte bei **Hölle**-Leuchttürmen

Es gibt 9 davon im Spiel.



#### PIER-Karten

Auf beliebige Leuchttürme spielbar.

Sie bringen:

- 5 Siegpunkte bei **Himmel**-Leuchttürmen
- 6 Siegpunkte bei **Fegefeuer**-Leuchttürmen
- 7 Siegpunkte bei **Hölle**-Leuchttürmen

Es gibt 8 davon im Spiel.



#### NEBELHORN-Karten

Nur auf **Fegefeuer**- und **Hölle**-Leuchttürme spielbar. Sie bringen:

- 7 Siegpunkte bei **Fegefeuer**-Leuchttürmen
- 8 Siegpunkte bei **Hölle**-Leuchttürmen

Es gibt 7 davon im Spiel.



#### SEILKRAN-Karten

Nur auf **Hölle**-Leuchttürme spielbar.

Sie bringen:

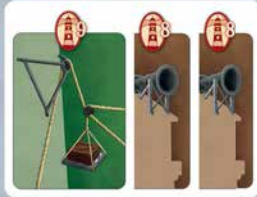
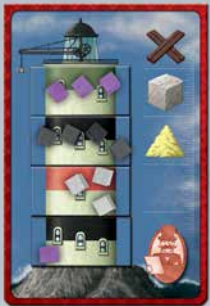
- 9 Siegpunkte bei **Hölle**-Leuchttürmen

Es gibt 6 davon im Spiel.



**WICHTIG:** Der Wert bezieht sich auf die erste Karte dieser Art, die auf den Leuchtturm gespielt wurde. Weitere Karten sind pro bereits gespielter Karte dieser Art jeweils 1 Punkt weniger wert.

Beispiel: In einem **Hölle**-Leuchtturm hat John 1 Arbeiter im untersten Stock und 3 auf dem dritten Stock. George hat 3 Arbeiter im untersten und Ringo hat 4 Arbeiter im zweiten Stock. John und Ringo haben also jeweils 4 Arbeiter im Leuchtturm. John beginnt, denn seine Arbeiter sind auf dem niedrigeren Stockwerk. Ringo ist zweiter und George ist dritter.



John spielt 1 **SEILKRAN**- und 2 **NEBELHORN**-Karten, also bekommt er 9 Punkte für die **SEILKRAN**-Karte und  $8 + 7 = 15$  Punkte für die **NEBELHORN**-Karten. Er entfernt dann 3 Arbeiter vom dritten Stock. Ringo spielt 2 **PIER**- und 2 **INNENAUSSTATTUNG**-Karten, was ihm  $7 + 6 = 13$  Punkte für die **PIER**-Karten und  $6 + 5 = 11$  Punkte für die **INNENAUSSTATTUNG**-Karten bringt und entfernt alle seine Arbeiter vom Leuchtturm. George spielt eine **SEILKRAN**-Karte, er erzielt nur 8 Punkte, weil es bereits eine Karte dieser Art gibt (John hatte sie gespielt). Er entfernt 1 Arbeiter.

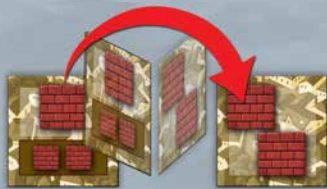
#### 4.2 HAFENSCHRITT

Zuerst legt man die Spielreihenfolge nach denselben Regeln wie zuvor fest, anhand der Arbeiter, die nach dem Kartenschritt noch auf den Leuchttürmen übrig sind.

- In dieser Reihenfolge kann jeder Spieler genau 1 Arbeiter auf 1 Hafen versetzen, der in demselben Gebiet wie der Arbeiter ist. Man muss dazu den auf dem Leuchtturm am weitesten oben stehenden Arbeiter nehmen.
- Die Kosten für das Versetzen eines Arbeiters in einen Hafen betragen 1 Münze pro in diesem Hafen bereits vorhandenen Arbeiter (der erste Arbeiter in jedem Hafen ist also kostenlos).
- Jeder Spieler darf höchstens 1 Arbeiter pro Hafen haben.

Jeder Hafen liefert in **PHASE 1: RUNDENVORBEREITUNG** bis zum Ende des Spiels in jeder Runde ein Einkommen gemäß dem Aufdruck auf dem Hafenplättchen. Jeder Spieler, der einen Arbeiter auf diesem Hafen hat, erhält dieses Einkommen.

Wenn es mindestens 3 **GEBaute** Leuchttürme in einem Gebiet gibt (dazu zählen auch die in Spielen zu zweit oder dritt bereits zu Beginn **GEBauten** Leuchttürme), liefern alle Häfen in diesem Gebiet das erhöhte Einkommen.



Beispiel: Nach dem Kartenschritt hat John 1 Arbeiter auf dem untersten Stockwerk und George hat 2 auf dem ersten Stock. George fängt an. Er platziert einen Arbeiter auf einem leeren Hafen, was ihn daher nichts kostet. Jetzt ist John am Zug. Er könnte 1 Arbeiter auf demselben Hafen wie

George platzieren, indem er 1 Münze bezahlt oder einen anderen Hafen ohne Arbeiter wählt. Er will aber keinen Arbeiter bewegen.

Der von George gewählte Hafen liefert ein Einkommen von 1 Ziegel pro Runde, beginnend mit der nächsten Runde. Sobald 3 Leuchttürme in dem Gebiet dieses Hafens gebaut wurden, erhöht sich das Einkommen auf 2 Ziegel.



#### 4.3 MEHRHEITSSCHRITT

Sobald der Hafenschritt vorüber ist, legen die Spieler erneut wie gehabt die jetzigen Mehrheitsverhältnisse beim Leuchtturm fest. Der Spieler mit der Mehrheit erhält:

- 3 Siegpunkte für einen **Himmel**-Leuchtturm
- 5 Siegpunkte für einen **Fegefeuer**-Leuchtturm
- 7 Siegpunkte für einen **Hölle**-Leuchtturm

Zusätzlich bekommt jeder Spieler (auch derjenige mit der Mehrheit) **1 Siegpunkt pro Arbeiter** auf dem Leuchtturm.

Beispiel: Nach den vorangegangenen Schritten hat John 1 Arbeiter im untersten Stockwerk und George hat 1 Arbeiter im ersten Stock, daher liegt die Mehrheit bei John (das tiefere Stockwerk entscheidet). Er erhält 7 Punkte, weil es ein **Hölle**-Leuchtturm ist. Dann erhalten beide Spieler je 1 Punkt, weil beide noch je 1 Arbeiter auf dem Leuchtturm haben.



Nachdem die 3 Wertungsschritte abgewickelt wurden:

- kommen alle gespielten Ausrüstungskarten auf den Ablagestapel;
- kommen alle Ingenieure auf dem Leuchtturm zurück in den Vorrat;
- werden alle Arbeiter vom Leuchtturm entfernt und kommen auf die Lagerhauskarten ihrer Besitzer zurück;
- kommen alle Bauteilplättchen in zufälliger Reihenfolge zurück unter ihre jeweiligen Stapel;
- wird die Leuchtturmtafel umgedreht, sodass ihre **GEBAUT**-Seite zu sehen ist;
- wird der nächste fertig **GEBaute** Leuchtturm gewertet.

## 05. ENDE DER RUNDE

Sobald alle in der Runde GEBAUTEN Leuchttürme gewertet worden sind, endet die Runde. Jede Leuchtturmtafel, die jetzt noch IN BAU ist, wird geprüft:

- Gibt es Ingenieure auf der Tafel, werden sie entfernt und in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt;
- Gibt es keinen Ingenieur auf der Tafel, kommt 1 Münze auf die Tafel.

**Arbeiter und Bauteile auf Leuchttürmen IN BAU müssen aber in jeden Fall dort bleiben.**

Außerdem:

- Wenn in einer Runde in einem Gebiet der dritte Leuchtturm GEBAUT wurde, werden alle Hafenplättchen dieses Gebiets sofort auf die Seite verbessertes Einkommen gedreht.

Sobald **alle** Leuchttürme gebaut wurden oder die fünfte Runde zu Ende ging (wenn also der Wetterkartenstapel aufgebraucht ist), endet das Spiel; ansonsten beginnt eine neue Runde mit **PHASE 1: RUNDENVORBEREITUNG**.

## SPIELLENDE

Bei Spielende werden noch ein paar Extrapunkte gewertet, wie folgt:

1. Punkte für die Position der Spielerchips auf der Reihenfolge-Leiste nahe Pontivy:
  - Der Spieler auf dem ersten Platz erhält **4 Siegpunkte**
  - Der Spieler auf dem zweiten Platz erhält **2 Siegpunkte**
  - Der Spieler auf dem dritten Platz erhält **1 Siegpunkt**
2. Punkte für die Arbeiter auf den Häfen:
  - 4 Punkte pro Arbeiter, der alleine auf einem Hafen ist
  - 2 Punkte für jeden Arbeiter, der auf einem Hafen mit insgesamt 2 Arbeitern ist
  - 1 Punkt pro Arbeiter, der auf einem Hafen mit insgesamt 3 oder 4 Arbeitern ist
3. 1 Punkt für je 3 Münzen bei Spielende

**Spieltipp:** Materialien und Karten liefern keine Punkte. Die Spieler sollten nach **Lorient** gehen und sie eintauschen, bevor sie in der letzten Runde passen.

Am Ende dieser Wertung gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Bei Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, dessen Marker auf der Spielreihenfolge-Leiste nahe **Pontivy** den niedrigeren Platz besetzt.

*Liebe Spieler, liebe Freunde,*

*Es ist uns ein Vergnügen, unser viertes Spiel vorzustellen: nach Florenza, Ark & Noah und Florenza: das Kartenspiel kommt hier: Bretagne!*

*Nach der Bibel und dem Italien der Renaissance sind wir jetzt im Frankreich des 19. Jahrhunderts, um voller Eifer an den für eine sichere Seefahrt so wichtigen Leuchttürmen zu arbeiten.*

*Als uns vor über zwei Jahren Marco Pozzi seinen ersten Prototyp des Spiels gezeigt hatte, sahen wir darin einen perfekten Kandidaten für unsere Philosophie: neu, ungewöhnlich und mit einem frischen Thema.*

*In diesem Zusammenhang haben wir auch insbesondere daran gearbeitet, die Ziele zu erreichen, die wir uns immer bei der Spielentwicklung stecken: Ein klares Regelheft, großartige Grafiken, die wir in diesem Fall mit ein bisschen Eigenlob als herausragend bezeichnen wollen, und ein Spielmechanismus, der nicht allzu komplex ist, aber tiefeschürfende strategische Entscheidungen zulässt. Wir glauben, dass wir unser Ziel erreicht haben und hoffen, dass ihr, die Spieler, bemerkt, wie viel Arbeit und Hingabe in dieses Werk geflossen sind und denselben Spaß habt wie wir bei der Kreation des Spiels.*

*Wir hoffen, euch auch bei unserem nächsten Projekt wieder begrüßen zu können! Wo wird es hingehen? In den nordamerikanischen Kontinent nach seiner Entdeckung? In einen neuzeitlichen Flughafen? Oder in eine urchtümliche Welt der Götter und Halbgötter? Noch wissen wir es nicht genau, aber wir hoffen, euch dort wiederzutreffen!*

*Sandro Zurla, Stefano Groppi und Franco Arcelloni*



Bretagne, von **Marco Pozzi**

Illustrationen von **Alan D'Amico**

Leuchtturmgemälde von **Marco Piccinini**



Grafik von **Paolo Vallerga - Scribabs**  
[www.scribabs.it](http://www.scribabs.it)



Spielregelentwicklung und Projektleitungsberatung von **Post Scriptum S.a.s.**  
[postscriptum-games.it](http://postscriptum-games.it)



Veröffentlicht 2015 **Placentia Games S.a.s.**  
Piazza Paolo 36, 29029 RIVERGARO (PC)  
[www.placentiagames.it](http://www.placentiagames.it)

Deutsche Spielregel von Michael Kröhnert

Der Autor dankt Laura für ihre ununterbrochene Unterstützung, Alex, weil er von Anfang an an das Projekt geglaubt hat, Costanzo Fabrizio und Stefano für ihre Vorschläge und ihre Geduld bei den Spieltest-Sitzungen, Mario und Matteo für ihre ausgezeichnete Entwicklungsarbeit.

Placentia Games dankt dem Spielclubs Orizzonte degli Eventi aus Piacenza und SlowGame aus Borgomanero für die ganzen Spieltests und Vorschläge.

Auf unserer offiziellen Seite gibt es Anmerkungen des Autors, geschichtliche Hintergründe, Strategietipps und weiteres exklusives Material!

