

# LA STRADA

Das Spiel der schnellen Händler

Für 2-4 Spieler  
ab 10 Jahren

## Spielziel

Die Spieler übernehmen die Rolle von Händlern in der Blütezeit der norditalienischen Städte. Abseits der großen Bevölkerungszentren suchen sie nach zusätzlichen Abnehmern für ihre Waren. Auf neuen, unbekanntenen Wegen stoßen sie schließlich auf kleinere und größere Ansiedlungen. Für einen Händler ist eine Ansiedlung mit vielen Bewohnern natürlich wertvoller als ein kleiner Weiler mit wenigen Leuten.

Entgegen weit verbreiteter Annahmen lieben Händler keine Konkurrenz und deshalb ist eine Ansiedlung um so wertvoller, je weniger Händler den Weg dorthin

geschafft haben. Denn: Je mehr Händler eine Ansiedlung erreichen, desto weniger Gold bleibt für den Einzelnen.

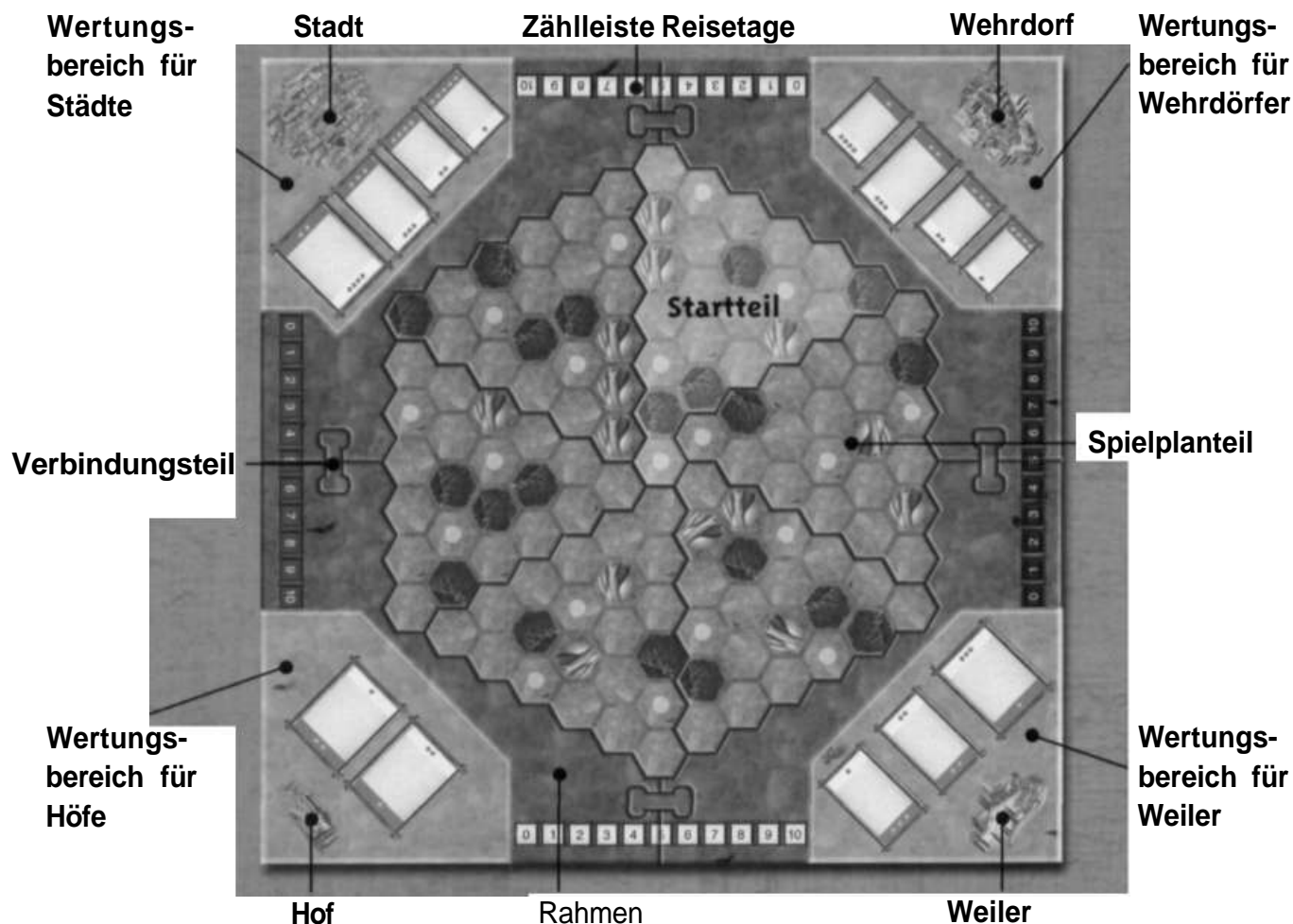
Das Spiel endet, wenn der Spielplan so besetzt ist, dass ein Spieler, der an die Reihe kommt, keinen Zielort mehr erreichen kann.

Es gewinnt dann, wer über das meiste Gold verfügt.

## Spielmaterial

1 Spielplan, gestanzt,  
bestehend aus:

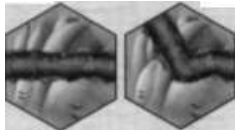
- 4 Rahmenteilen,
- 4 Verbindungsteilen,
- 6 Spielplanteilen,
- 124 Weg-Plättchen,
- 19 Zielorte,
- 8 Startorte,
- 4 Marker,
- 48 Händlersteine.



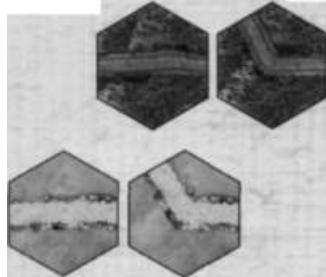
## Spielmaterial im Detail:

### 124 Weg-Plättchen (Vorderseite gerader Weg, Rückseite Biegung)

20 Weg-Plättchen „Hügel“  
(5 pro Wegfarbe)



32 Weg-Plättchen „Wald“  
(8 pro Wegfarbe)



72 Weg-Plättchen „Ebene“  
(18 pro Wegfarbe)

### 19 Zielorte (Ansiedlungen)

4 Städte

5 Wehrdörfer

5 Weiler

5 Höfe



### 8 Startorte (pro Wegfarbe 2)



Schwarz

Grau

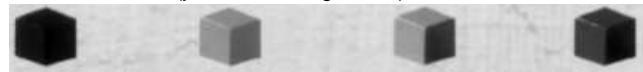
Gelb

Rot

### 4 Marker



### 48 Händlersteine aus Holz (je 12 in 4 Wegfarben)



## Spiel Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel müssen die vorgestanzten Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst werden.

- Zunächst wird der Spielplan-Rahmen aus den 4 Rahmen-Teilen zusammengesetzt und mit den 4 Verbindungsteilen befestigt.
- Dann werden die 6 Spielplanteile in beliebiger Anordnung in den Rahmen eingesetzt. Ausnahme: Das Startteil (ein Feld länger) immer zuerst einsetzen.
- Die 19 Zielorte werden verdeckt (grauer Punkt nach oben) gemischt und verdeckt auf die mit grauen Punkten markierten Felder gelegt. Danach erst werden alle Zielorte aufgedeckt.
- jeder Spieler wählt eine Farbe (schwarz, grau, gelb, rot) und setzt sich vor die Seite des Spielplans mit der Zählleiste gleicher Farbe.
- Jeder Spieler erhält in seiner Farbe:
  - 1 Startort (der zweite Startort wird nur im 2er-Spiel benötigt)
  - 5 Weg-Plättchen „Hügel“
  - 8 Weg-Plättchen „Wald“
  - 18 Weg-Plättchen „Ebene“
  - 12 Händlersteine

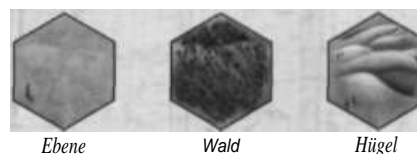
- Ein Spieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Reihum setzt jeder seinen Startort auf ein beliebiges leeres Landschaftsfeld. Erlaubt sind nur **Ebenenfelder**. Hügel und Wald sind für das Startfeld tabu.  
**Abstandsregel:** Zwischen dem eigenen Startort und einem Startort eines anderen Spielers muss mindestens ein freies Feld liegen.
- Alle Spieler setzen ihre Marker auf die Zählleiste - auf das Feld mit der „0“. Auf der Zählleiste werden die „Reisetage“ dargestellt, die den Spielern zur Verfügung stehen.

## Spielverlauf

- Der Startspieler beginnt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, erhält zu Beginn seines Zuges 6 „Reisetage“ hinzu (Marker wird um 6 Felder nach rechts geschoben — im ersten Zug auf die „6“).
- Der Spieler, der an der Reihe ist, darf in seinem Zug beliebig viele seiner Reisetage verbrauchen:
- Reisetage werden verbraucht, indem der Spieler so viele Weg-Plättchen auslegt, um damit mindestens einen Zielort zu erreichen.
- Ein Spieler muss aber nicht alle Reisetage verbrauchen, er kann beliebig viele (auch alle) für seinen nächsten Zug aufsparen.
- Damit ist der Zug des Spielers beendet und der Nächste ist an der Reihe.

## Weg-Plättchen legen

- Das Legen eines Plättchens kostet eine bestimmte Anzahl an Reisetagen, abhängig von der jeweiligen Landschaft:



Ebene = 2 Reisetage  
Wald = 3 Reisetage  
Hügel = 4 Reisetage

Es spielt keine Rolle, ob ein gerades Wegstück oder eine Biegung gelegt wird. Auf ein Landschaftsfeld darf immer nur ein Weg-Plättchen gelegt werden, stapeln ist nicht erlaubt.

Ist eine komplette Verbindung zwischen zwei Orten gelegt, darf sie nicht wieder entfernt werden.

Ein Spieler kann nur die Reisetage verbrauchen, die auf seiner Zählleiste vorhanden sind. Kredit ist nicht möglich.

In seinem Zug darf ein Spieler einen oder mehrere Wege legen. Er beginnt an seinem Startort (oder einem anderen von ihm erreichten Ort) und legt die erforderlichen Weg-Plättchen aus, um einen Zielort zu erreichen.

**Wichtig:** Ein Weg muss immer im selben Zug zu Ende geführt werden. Man darf einen Weg nicht so bauen, dass am Ende des Spielzugs ein Weg keinen Zielort erreicht.

Wenn man einen Zielort angeschlossen hat, muss man einen seiner Händlersteine auf diesen Ort setzen. Grundsätzlich darf **jeder** Ort von **jedem** Spieler angeschlossen werden. Allerdings ist das bei manchen Orten nicht sinnvoll (siehe Punktwertung am Spielende).

Ein Spieler darf Weg-Plättchen nur dann legen, wenn er mit seinen Reisetagen einen Ort erreicht, an dem er bisher noch nicht vertreten ist (ein Ort ohne seinen Händlerstein). Kein Spieler darf einen Ort zweimal anschließen.

Von jedem Ort, an dem ein Spieler vertreten ist, darf er beliebig viele Wege zu anderen Orten legen, in denen er noch keinen Händlerstein hat. Es ist nicht erlaubt, einen Weg zu einem fremden Startort hinzuführen.

- Hat ein Spieler nicht alle seine Reisetage verbraucht, so darf er sie für später aufsparen. Allerdings darf ein Spieler maximal 10 Reisetage haben, überzählige verfallen.

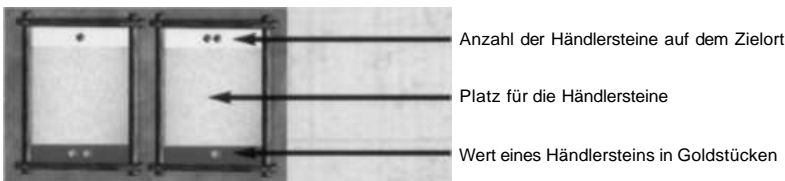
**Ein ausführliches Beispiel folgt auf der letzten Seite!**

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an die Reihe kommt, der keinen kompletten Weg mehr legen kann. Dies kann dadurch eintreten, dass sich auf allen Zielorten, die er jetzt erreichen kann, bereits ein Händlerstein seiner Farbe befindet, oder dass er entweder keine Händlersteine mehr hat oder keine passenden Weg-Plättchen.

## Wertung

Nun werden nacheinander von jedem Zielort die Händlersteine weggenommen und auf das entsprechende Wertungsfeld in einer der Spielplanecken gesetzt.



### Hof:

- Liegt auf einem Zielfeld „Hof“ 1 Händlerstein, so wird er auf das entsprechende Feld mit dem einen Händlerstein gesetzt. Dieser Stein bringt 2 Gold ein.
- Liegen auf einem Zielfeld „Hof“ 2 Händlersteine, so werden beide auf das entsprechende Feld mit den zwei Händlersteinen gesetzt, jeder Stein bringt seinem Besitzer 1 Gold ein.
- Liegen auf einem Zielfeld „Hof“ 3 oder 4 Händlersteine, so werden alle beiseite gelegt. Dafür gibt es kein Gold. Deshalb macht das Setzen eines dritten Händlersteines nur dann Sinn, wenn man verhindern will, dass die anderen Spieler für diesen Ort Gold erhalten.

### Weiler:

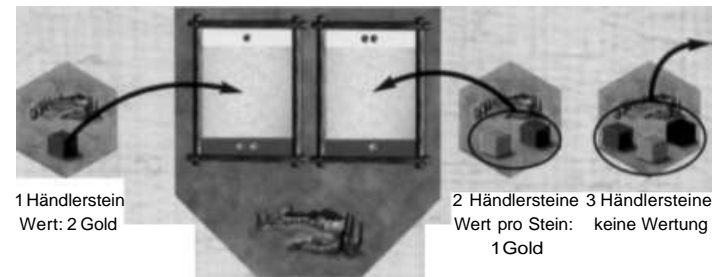
- Liegt auf einem Zielort „Weiler“ 1 Händlerstein, so wird er auf das entsprechende Feld mit dem einem Händlerstein gesetzt. Dieser Stein bringt 3 Gold ein.
- Liegen auf einem Zielort „Weiler“ 2 Händlersteine, so werden beide auf das entsprechende Feld mit den zwei Händlersteinen gesetzt, jeder Stein bringt seinem Besitzer 2 Gold ein.
- Liegen auf einem Zielort „Weiler“ 3 Händlersteine, so werden alle drei auf das entsprechende Feld mit den drei Händlersteinen gesetzt, jeder Stein bringt seinem Besitzer 1 Gold ein.
- Liegen auf einem Zielort „Weiler“  $k$  Händlersteine, so werden alle beiseite gelegt. Dafür gibt es kein Gold.

Entsprechendes gilt für die beiden anderen Zielorte Wehrdorf und Stadt.

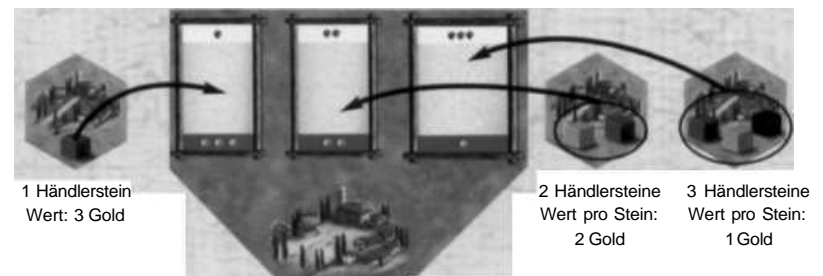
Wenn alle Händlersteine auf die Wertungsfelder gesetzt wurden, werden für jeden Spieler die Goldstücke aus den Wertungsfeldern zusammengezählt. Es gewinnt, wer die meisten Goldstücke hat. Bei Gleichstand gewinnt von diesen, wer auf seiner Zählleiste noch mehr Reisetage übrig hat.

## Wie gewertet wird:

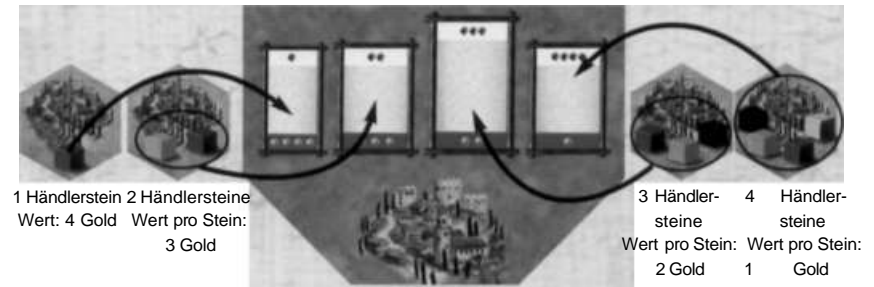
### Höfe



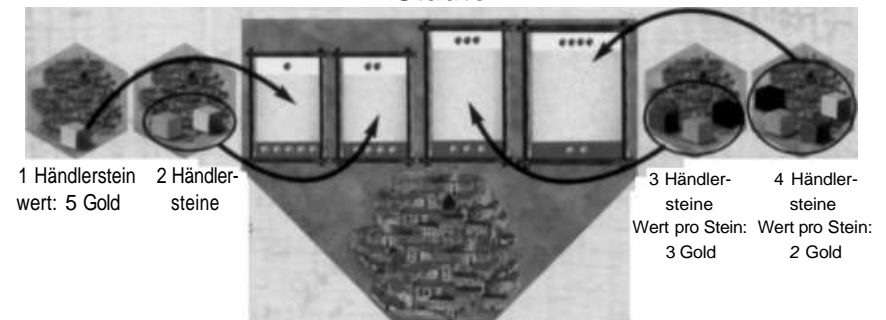
### Weiler



### Wehrdörfer



### Städte



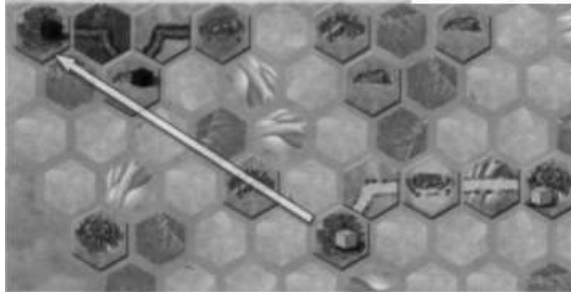


### Erster Zug von Grau

*Spieler Grau will zuerst die beiden wertvollsten Zielorte in seiner Nähe anschließen: Die Stadt und das Wehrdorf! Grau benötigt dazu 1 Hügel-Plättchen mit geradem Weg und ein Ebenen-Plättchen mit einer Biegung.*



*Der Weg über die Hügellandschaft kostet 4 Reisetage. Grau schiebt seinen Marker um 4 Felder nach links - er hat jetzt noch 2 Reisetage. Grau setzt einen Händlerstein seiner Farbe auf das Wehrdorf. Nun schließt Grau die Stadt an - über die Ebene. Das kostet ihn die 2 restlichen Reisetage (Marker auf o). Auf die Stadt setzt er seinen Händlerstein.*



### Zweiter Zug von Grau

*Spie/er Grau sucht den Zugang zu einer weiteren, wertvollen Stadt. Dort ist bereits Schwarz vertreten. Für Schwarz allein wäre die Stadt 5 Goldstücke wert. Allerdings verfügt Grau nur über 6 Reisetage - das reicht nicht ganz aus.*

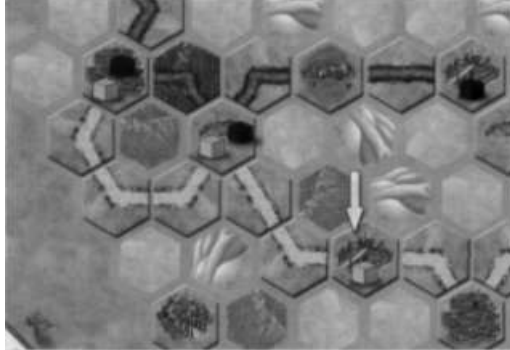


*Grau legt 3 Ebenen-Plättchen und erreicht den Hof links oben, ganz in der Nähe der Stadt. Grau setzt 3 seiner Händlersteine ein und beendet seinen Zug mit 0 Reisetagen. Der Hof mit den beiden Händlersteinen links oben bringt jetzt jedem Spieler noch 1 Goldstück ein.*



### Dritter Zug von Grau

*Nun endlich kann Grau die Stadt erreichen. Er könnte ein Wald-Plättchen legen, das ihn 3 Reisetage kostet. Aber Grau will Schwarz den Zugang zu den unteren Zielorten so schwer wie möglich machen.*



*Grau opfert alle seine Reisetage, legt 3 Ebenen-Plättchen und versperrt Schwarz den Weg am Rand entlang nach unten. Schwarz könnte jetzt nur noch bei dem Weiler durchbrechen (siehe Pfeil). Grau hat die Stadt erreicht: Damit würde Grau bei der Wertung 4 Goldstücke erhalten, während Schwarz 1 Goldstück verloren hätte und ebenfalls nur noch 4 erhielte (vorher 5).*

## Änderungen im Spiel zu zweit

Es gelten die zuvor beschriebenen Regeln mit folgenden Änderungen:

- Gespielt wird mit zwei Farben, die sich auf dem Spielplan gegenüber liegen.
- Beide Spieler erhalten je 2 Startorte in ihrer Farbe.
- Nachdem die Zielorte aufgedeckt wurden, setzen die beiden Spieler abwechselnd ihre beiden Startorte: Der erste Spieler setzt einen Startort, dann setzt der andere Spieler seinen ersten Startort. Danach setzt der erste Spieler seinen zweiten Startort und zum Schluss der zweite Spieler seinen zweiten Startort. Der zweite Spieler beginnt dann das Spiel.
- Auf jeden Zielort darf nur 1 Händlerstein gesetzt werden. Es ist aber erlaubt, einen bereits besetzten Zielort anzuschließen (ohne einen Händlerstein abzusetzen), um von dort aus weiterzubauen.
- Das Spiel endet, wenn auf allen Zielorten ein Händlerstein steht.
- Die Händlersteine werden dann auf die Wertungsfelder mit der jeweils höchsten Anzahl an Goldstücken gesetzt und anschließend wird das Gold addiert. Eine Stadt bringt also 5 Goldstücke, ein Wehrdorf 4, ein Weiler 3 und ein Hof 2 Goldstücke.
- Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Reisetage übrig hat.

**Autor:** Martin Wallace

Der Engländer Martin Wallace lebt in Manchester und bevorzugt komplexe, anspruchsvolle Spiele. Er hat selbst bereits eine Reihe von Spielen entwickelt und im eigenen Kleinverlag publiziert. Mit „La Strada“ legt er nun ein trickreiches Spiel mit ganz einfachen Regeln vor.

**Redaktion:** TM-Spiele

**Illustration:** Tanja Donner

**Gestaltung:** Fine Tuning, [www.fine-tuning.de](http://www.fine-tuning.de)

Autor und Verlag danken allen Spieletestern und Regelleseern für ihre Hilfe.

Art.-Nr: 69 61 39

© 2004 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

0-70049 Stuttgart

Telefon: +49(0)711-2191-0

Fax: +49(0)711-2191-422

e-mail: [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)