

TIPP

Spielen ist kreativ: Wer die Auslage seines Mitspielers kopiert, kann nicht gewinnen!

SOLOSPIEL

Limes kann auch alleine gespielt werden. Die Spielregeln ändern sich dadurch nicht. Ziel des Spiels ist es so viele Siegpunkte wie möglich zu erreichen:

- unter 28** Punkte sind ausbaufähig
- 28 - 34** Punkte sind in Ordnung
- 35 - 41** Punkte sind gut
- 42 - 48** Punkte sind sehr gut
- 49 oder mehr** Punkte sind herausragend

MEHR ALS 2 SPIELER

Ist mehr als 1 Spiel vorhanden, kann Limes auch mit mehr als 2 Spielern gespielt werden. Die grundsätzlichen Spielregeln ändern sich dadurch nicht. Theoretisch sind der Spielerzahl keine Grenzen gesetzt.

VARIANTE 1: DIAGONALES ANLEGEN



Bei dieser Variante darf die zu legende Karte auch diagonal angelegt werden, sodass sie nur über Eck an bereits ausliegende Karten angrenzt.



VARIANTE 2: DER FISCHER ALS FÄHRMANN

Diese Variante ergänzt die Bewegungsregel für die Arbeiter. Grenzt an das Gebiet des Arbeiters, der bewegt werden soll ein Wassergebiet mit Fischer an, darf der Arbeiter darüber hinaus in ein beliebiges Gebiet bewegt werden, das waagrecht oder senkrecht an dieses Wassergebiet angrenzt.

Weitere spannende Varianten finden Sie auf www.abacusspiele.de und auf www.martynf.com

Der Autor dankt allen Testspielern. Besonderer Dank geht an Maartje, Carly, Els, Floris, Joop, Kyrill, Roderik, Scott und Susanne. Der Verlag dankt Klaus Bubert für die vielen Testspiele.

Autor: Martyn F

Illustration: Claus Stephan

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2014 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,
D-63303 Dreieich. Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.
www.abacusspiele.de

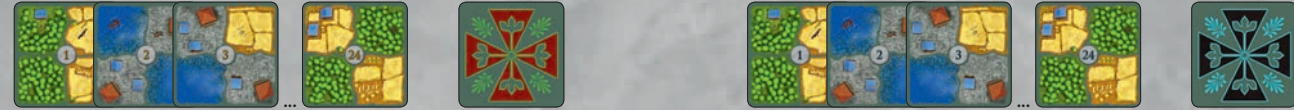
MARTYN F LIMES

Ein spannendes Legespiel für 1-2 Spieler

SPIELMATERIAL

48 Landschaftskarten

2 gleiche Sets bestehend aus je 24 Karten mit Rückseiten in Rot und Schwarz



14 Arbeiter

je 7 in den Farben Rot und Schwarz



SPIELZIEL

Bei Limes legt jeder Spieler eine Landschaft aus 16 Karten aus und setzt seine Arbeiter in die verschiedenen Gebiete. Je nach Landschaftsart des Gebiets übt jeder Arbeiter einen bestimmten Beruf aus und bringt bei Spielende Siegpunkte. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich die Landschaftskarten und Arbeiter einer Farbe. Der ältere Spieler wird zum Vorgabespieler ernannt. Er mischt **seine** Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit. Der andere Spieler sortiert seine Karten nach der Nummerierung auf der Vorderseite (1-24), um die vorgegebenen Karten später leicht herausuchen zu können. Er legt seine Karten als offenen Stapel bereit. Beide Spieler stellen Ihre Arbeiter als Vorrat neben ihren jeweiligen Kartenstapel.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 16 Runden. In jeder Runde werden folgende Aktionen durchgeführt:

1. Karte ziehen
2. Karte auslegen
3. Arbeiter setzen oder bewegen.

1. Karte ziehen

Der Vorgabespieler zieht die oberste Karte von seinem Nachziehstapel, deckt sie auf und liest die Nummer auf der Vorderseite laut vor. Die Karte mit dieser Nummer ist die vorgegebene Karte für diese Runde. Nun sucht der andere Spieler die Karte mit dieser Nummer aus seinem Stapel heraus.

2. Karte auslegen



Jeder Spieler bildet eine eigene Auslage. In der ersten Runde legt jeder Spieler die Karte als Startkarte seiner Auslage offen vor sich ab. Jede weitere Karte muss so platziert werden, dass sie senkrecht oder waagrecht mit mindestens einer kompletten Kante an bereits ausliegende Karten des Spielers angrenzt. Die zu platzierende Karte darf dabei beliebig ausgerichtet werden.



Größe der Auslage

Beim Auslegen der Karten ist zu beachten, dass die Auslage jedes Spielers maximal 4 Karten in der Länge und 4 Karten in der Breite haben darf. Somit entsteht im Verlauf des Spiels eine quadratische Auslage aus 4x4 (=16) Karten.

Felder

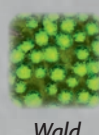
Jede Karte ist in 4 Felder unterteilt. Jedes Feld ist einer der folgenden 4 Landschaftsarten zugeordnet: Acker, Wasser, Wald oder Fels mit einem Turm. Auf einigen Feldern sind zusätzlich Fischerhütten abgebildet, die mit blauen Dächern markiert sind.



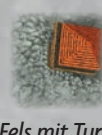
Acker



Wasser



Wald



Fels mit Turm



Fischerhütte

Gebiete

Für Acker-, Wasser- und Waldfelder gilt: Senkrecht oder waagrecht benachbarte Felder der selben Landschaftsart bilden zusammen ein Gebiet. Ein Gebiet kann auch aus nur einem Feld bestehen, wenn keine Felder der selben Landschaftsart benachbart sind.

Die Felsenfelder mit einem Turm sind speziell: Jedes dieser Turmfelder gilt immer als 1 eigenes Gebiet, unabhängig davon, ob andere Turmfelder benachbart sind oder nicht.



3. Arbeiter setzen oder bewegen

Nach dem Legen der Karte darf der Spieler entweder 1 Arbeiter setzen oder 1 Arbeiter bewegen.

Setzen

Der Spieler setzt 1 Arbeiter aus seinem Vorrat auf eines der gerade gelegten Karte.

Je nachdem auf welche Landschaftsart ein Arbeiter gesetzt wird, übt er einen bestimmten Beruf aus:



Acker → Bauer



Wasser → Fischer



Wald → Holzfäller



Turm → Wächter



Bewegen

Der Spieler bewegt 1 Arbeiter, der bereits in seiner Auslage steht, in ein beliebiges waagrecht oder senkrecht an sein Gebiet angrenzendes Gebiet. Dort stellt er den Arbeiter auf ein beliebiges Feld. Wird der Arbeiter in ein Gebiet einer anderen Landschaftsart bewegt, wechselt er auch seinen Beruf.

Es dürfen mehrere Arbeiter in dem selben Gebiet stehen.

Der Spieler muss keinen Arbeiter setzen oder bewegen, wenn er das nicht möchte.

Hat jeder Spieler seine Karte gelegt und eventuell einen Arbeiter gesetzt oder bewegt, ist die Runde zu Ende. Der Vorgabespieler beginnt die neue Runde mit dem Ziehen einer neuen Karte.



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler 16 Karten in seiner Auslage hat. Die jeweils 8 restlichen Karten der Spieler werden nicht benötigt und spielen für die nun folgende Wertung keine Rolle.

WERTUNG

Je nach Beruf bringen die gesetzten Arbeiter folgende Siegpunkte:

Bauer

Jeder Bauer bringt 1 Siegpunkt für jedes Feld seines Ackergebiets.



Beispiel: Dieser Bauer bringt 7 Punkte.

Fischer

Jeder Fischer bringt 1 Siegpunkt für jede Fischerhütte, die direkt an das Ufer seines Wassergebiets angrenzt.



Beispiel: Dieser Fischer bringt 6 Punkte.

Holzfäller

Jeder Holzfäller bringt 1 Siegpunkt für jedes senkrecht oder waagrecht zu seinem Waldgebiet angrenzende Gebiet.



Beispiel: Dieser Holzfäller bringt 7 Punkte.

Wächter

Jeder Wächter bringt 1 Siegpunkt für jedes Waldfeld, das er in waagerechter und senkrechter Linie von seinem Turmfeld aus sehen kann.

Achtung: Liegen andere Turmfelder in seiner Sichtlinie wird seine Sicht blockiert und dahinterliegende Waldfelder zählen nicht mit.



Beispiel: Dieser Wächter bringt 6 Punkte.

Wichtig: Pro Gebiet wird nur 1 Arbeiter gewertet. Stehen in einem Gebiet mehrere Arbeiter, bringt nur 1 von ihnen Siegpunkte.

Zur besseren Übersicht sollten die Spieler die Arbeiter der verschiedenen Berufe nacheinander werten und bereits gewertete Arbeiter flach hinlegen. Die Spieler zählen die Siegpunkte ihrer Arbeiter zusammen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Im Fall eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit dem besten Arbeiter, also dem Arbeiter, der am meisten Siegpunkte gebracht hat. Ist auch hier die Siegpunktzahl gleich, wird die Siegpunktzahl des zweitbesten Arbeiters verglichen, usw.

Herrscht bei allen Arbeitern Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.