

Siedler von Westfalen

Steckbrief

- Gruppengröße** : ab 12 Personen (und 10 [6] Mitarbeitern)
Altersgruppe : ab 9 Jahre
Material : Rohstoff-, Siedlungs-, Stadt- und Gebäudekarten, Kampfkarten, Baupläne, Buttons und Wappen zum Kennzeichnen, weiße Fahnen, Markierungen, Flatterband, usw.
Kurzbeschreibung : Geländespiel mit hohem Strategieanteil (angelehnt an »Siedler von Catan«)

Spielidee

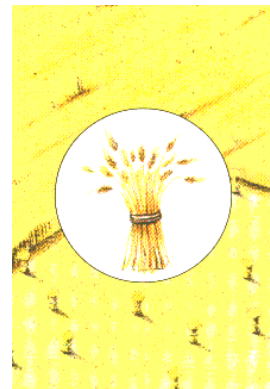
Wir befinden uns mitten im tiefsten Mittelalter. Der König möchte das Land in mehrere Provinzen aufteilen. Zu diesem Zweck hat er eine Reihe Untertanen (Jungscharler) ausgewählt, die nun die Provinzen Westfalen, Nassau, Sayn und Wittgenstein besiedeln sollen. Es sollen Städte entstehen, die sich zu florierenden Handelszentren entwickeln und so die Macht des Königs widerspiegeln.

Ablauf

Ort

»Siedler von Westfalen« kann sowohl im **Gelände** als auch im **Dorf** oder in der **Stadt** gespielt werden.

In Ausnahmefällen kann »Siedler von Westfalen« auch in einem größeren Freizeithaus gespielt werden.



Zeit

Spielzeit 1 – 1 ½ Stunden.

Spielgebiet

- Die Provinzen sind auf die **Ränder** des Spielgebietes verteilt und durch ein Wappen oder Namensschild an einem Baum gekennzeichnet.
- In der **Mitte** des Spielgebietes befindet sich die Residenz des Königs. An diesem Ort erfolgt die Erklärung des Spiels durch den König.

Vorbereitung

- Die Jungscharler werden in vier **Siedlergruppen** aufgeteilt. Jeder Jungscharler bekommt einen Kreppstreifen auf den Arm geklebt, auf den mit verschieden farbigen Eddings jeweils der Anfangsbuchstabe des Rohstoffes geschrieben wird, der dem jeweiligen Rohstoffvorkommen des Siedlerteams entspricht. Gut eignen sich auch Buttons mit dem jeweiligen Rohstoffsymbol.
- Jetzt **schwärmen** die einzelnen Siedlergruppen geschlossen aus, um die noch nicht besiedelten Provinzen des Landes zu finden. Die Provinzen sind auf die Ränder des Spielgebietes verteilt und durch ein Wappen am Baum gekennzeichnet.
- Ein **Mitarbeiter**, der die jeweilige Gruppe auch während des gesamten Spieles unterstützen und betreuen wird, sitzt schon in dem jeweiligen Siedlungsgebiet und nimmt die Gruppe in Empfang.
(Diese Mitarbeiter müssen das Spiel genau kennen, da sie den Siedlern zu gegebener Zeit die Einzelheiten des Spieles erklären müssen, die der König ausgelassen hat.)

Das Ziel

- Ziel des Spieles ist es möglichst viele Siedlungen und Städte zu bauen. Außerdem können Städte durch bestimmte Bauwerke erweitert werden. Die Siedlergruppe, die am Ende der Spielzeit **das größte Imperium** aufgebaut hat (die meisten Siegpunkte errungen hat), gewinnt das Spiel.

Das Spiel

- Nun beginnt das eigentliche **Spiel**.
- Jede Siedlergruppe hat ein festes **Rohstoffvorkommen** (entweder Gold, Erz, Wolle oder Stroh). Dieser jeweilige Rohstoff ist in der Heimatprovinz in unbegrenzter Menge vorhanden. Um diesen Rohstoff zu bekommen, müssen die Siedler würfeln.
Für 1 oder 2 Würfelaugen gibt es 1 Rohstoffkarte des Heimatrohstoffes.
Für 3 oder 4 Würfelaugen gibt es 2 Rohstoffkarten des Heimatrohstoffes.
Für 5 oder 6 Würfelaugen gibt es 3 Rohstoffkarten des Heimatrohstoffes.
Jeder Siedler darf nur einmal würfeln. Erst wenn er einen Rohstoff aus einem fremden Rohstoffvorkommen ins Lager bringt oder wenn er keine Rohstoffkarte mehr hat, darf er erneut um seinen Heimatrohstoff würfeln.

Beschaffung fremder Rohstoffe durch Kämpfen

Die Siedler laufen durch das Spielgebiet und schlagen sich gegenseitig ab. Derjenige, der einen anderen Siedler abschlägt, hat zwei Möglichkeiten

- er **tauscht** beliebig viele Rohstoffe im Verhältnis 1:1 mit dem abgeschlagenen Siedler
- er setzt eine seiner **Kampfkarten** ein (Prinzip von *Schnick Schnack Schnuck*).
Wenn er gewinnt, kann er sich vom Unterlegenen einen Rohstoff aussuchen ohne selbst einen abzugeben. Bei einem Unentschieden wird erneut gekämpft.

Personen im Spielgebiet

König

Der König erklärt das Spiel und sitzt während des Spieles in der Mitte des Spielgebietes. Wenn die Siedler genügend Rohstoffe in ihr Lager gebracht haben, können sie diese beim König in Siedlungen, Städte und Gebäude eintauschen.

1 Holzhändler

Der Holzhändler hat einen festen Standort im Gelände und handelt ausschließlich mit Holz. Hier können die Siedler Rohstoffe im Verhältnis 1:1 gegen Holz eintauschen.

Wenn bei dem Holzhändlern die Kundenschlange zu lang wird, weist er verschärft auf die Möglichkeit hin, die Kampfkarten einzusetzen.

Um den Holzhändler herum gibt es eine Schutzzone in der nicht gekämpft werden darf.

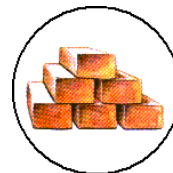


1 Lehmhändler

Der Lehmhändler hat auch einen festen Standort im Gelände und handelt ausschließlich mit Lehm. Hier können die Siedler Rohstoffe im Verhältnis 1:1 gegen Lehm eintauschen.

Wenn bei dem Lehmhändlern die Kundenschlange zu lang wird, weist er verschärft auf die Möglichkeit hin, die Kampfkarten einzusetzen.

Um den Lehmhändler herum gibt es eine Schutzzone in der nicht gekämpft werden darf.



1 Schwarzhändler

Der Schwarzhändler bewegt sich im Gelände und handelt mit allen sechs Rohstoffen, aber zu überhöhten Preisen. Das Tauschverhältnis liegt zwischen 2:1 und 4:1.

Siedlergruppen bzw. Siedler die schlechter sind, sollten hier bevorzugt behandelt werden, damit die Motivation steigt.

1 „Schwarzer Ritter“

Dieser Bösewicht streift durch das Gelände und nimmt den Siedlern je nach Belieben Rohstoffe ab. Bei seinen Beutezügen konzentriert er sich hauptsächlich auf Siedlergruppen, die das Spiel dominieren. Besonders gefährdet sind auch die älteren Siedler um deren Vorteil gegenüber den jüngeren Siedlern auszugleichen.

Mitarbeiter in der Provinz

Sie geben, wenn erforderlich, taktische Unterstützung und motivieren die jüngeren Siedler.

1 Mitarbeiter als Schiedsrichter

Er hilft bei evtl. Streitigkeiten. Außerdem kann er die beim König eingetauschten Rohstoffkarten wieder an die Mitarbeiter in der Provinz und die Händler zurück geben. Dadurch können Rohstoffkarten eingespart werden.

Bauen

- Als erstes muss eine **Siedlung** gebaut werden.
Siedlungen können nicht mit Bauwerken erweitert werden.
Siedlungen können zu **Städten** ausgebaut werden. Dabei werden die Siedlungen mit Städten überklebt oder gegen Städte ausgetauscht und die Erweiterungsbauwerke werden rings um die Stadt angeordnet.
Städte können durch jeweils **vier** bestimmte Bauwerke erweitert werden.
Die Karten mit den jeweiligen Bauwerken werden von dem Mitarbeiter an Bäumen befestigt (kleben oder mit Reißbrettstiften anheften) oder auf dem Boden ausgelegt.
- In jedem Provinzlager sowie beim König hängt ein **Bauplan**.
Hier ist aufgelistet, wie viele Rohstoffe für die einzelnen Siedlungen, Städte und Bauwerke gebraucht werden.
- Die Siedler bringen die getauschten bzw. erkämpften **Rohstoffe** in ihr Lager, wo sie vom Mitarbeiter gesammelt werden.
- Der Mitarbeiter gibt den Siedlern **Tipps**; z. B. welcher Rohstoff gerade am dringendsten benötigt wird.
- Der Mitarbeiter schickt Siedler, die keine eigene Spielstrategie entwickeln, mit speziellen **Aufträgen** los.
- Sind für eine Siedlung, eine Stadt oder ein Bauwerk alle Rohstoffe im Lager, läuft ein Siedler mit den benötigten Rohstoffen zum König und **tauscht** diese gegen das entsprechende Bauwerk ein. Dabei trägt er eine **weiße Fahne**, d. h. er darf während dem nicht in einen Kampf um Rohstoffe verwickelt werden und auch der schwarze Ritter darf ihm keinen Rohstoff abnehmen.

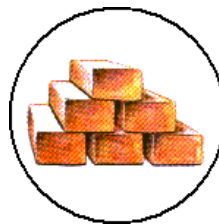


Bauplan

▶ Siedlung	6 Lehm	6 Holz					
▶ Stadt	Siedlung	2 Gold	2 Erz	2 Stroh	2 Wolle	3 Holz	3 Lehm
▷ Schule	3 Stroh	2 Erz	2 Wolle	1 Holz			
▷ Kirche	3 Gold	2 Stroh	2 Wolle	1 Holz			
▷ Kloster	3 Erz	2 Gold	2 Stroh	1 Lehm			
▷ Marktplatz	3 Wolle	2 Erz	2 Gold	1 Lehm			
▷ Koloss	3 Gold	3 Erz	3 Stroh	3 Wolle	2 Holz	2 Lehm	

Siegpunkte

Siedlung	= 1 Siegpunkt
Stadt	= 4 Siegpunkte
Schule	= 2 Siegpunkte
Kirche	= 2 Siegpunkte
Kloster	= 2 Siegpunkte
Marktplatz	= 2 Siegpunkte
Koloss	= 6 Siegpunkte



Mitarbeiter

König	_____
Mitarbeiter Provinz Westfalen	_____
Mitarbeiter Provinz Nassau	_____
Mitarbeiter Provinz Sayn	_____
Mitarbeiter Provinz Wittgenstein	_____
Lehmhändler	_____
Holzhändler	_____
Schwarzhändler	_____
„Schwarzer Ritter“	_____
Schiedsrichter	_____


Material

- Tesa-Krepp oder Buttons
- 4 verschieden farbige Filzstifte (z. B. Edding)
- 4 Wappen oder Namensschilder für die vier Provinzen
- Residenz des Königs
- fünf Baupläne (auf Karton)
- Flatterband für Schutzzonen der Händler
- vier Würfel und vier Schuhkartons zum würfeln
- Kampfkarten (je Siedler eine)
- vier weiße Fahnen
- je 60 Rohstoffkarten für alle Rohstoffe
- je 20 Siedlungs-, Städte- und Bauwerkskarten























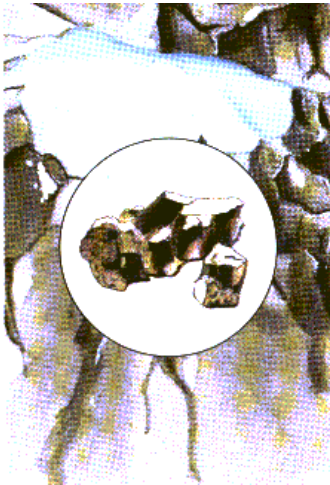
Siedler von Westfalen

» Bauplan «

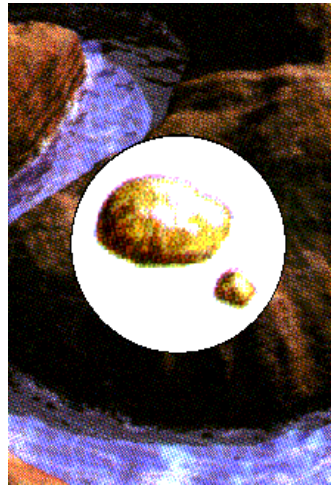
Siedlung							
							
Stadt							
							
Schule							
Kirche							
Kloster							
Marktplatz							
							
Koloss							
							

» Siegpunkte «

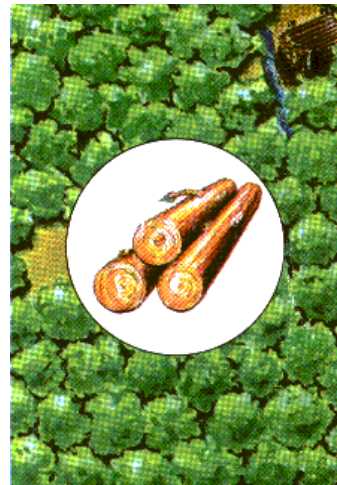
Siedlung	
Stadt	   
Schule	  
Kirche	 
Kloster	 
Marktplatz	 
Koloss	     



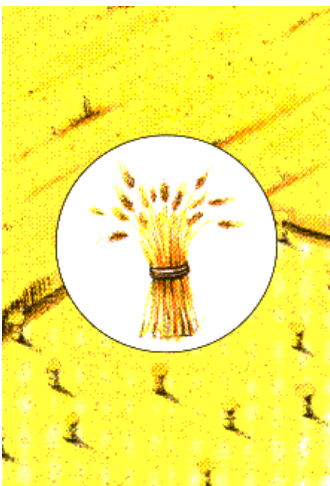
Erz



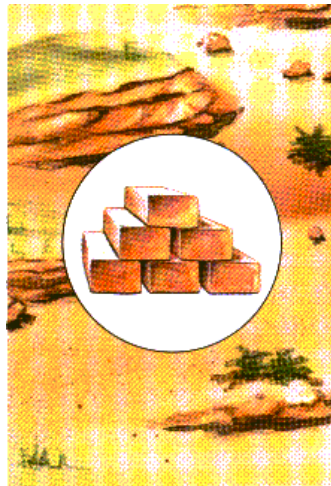
Gold



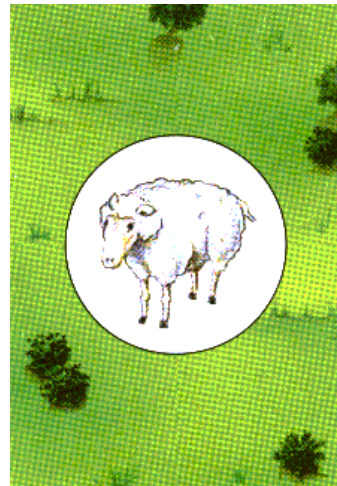
Holz



Korn



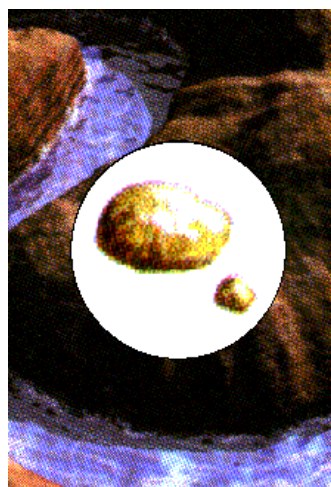
Lehm



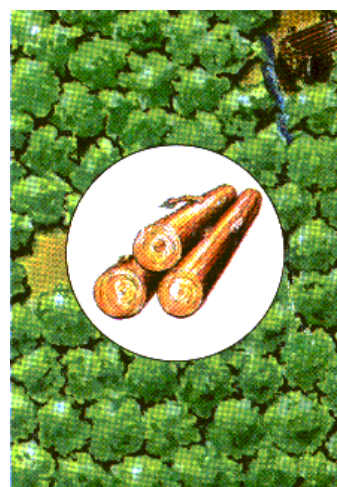
Wolle



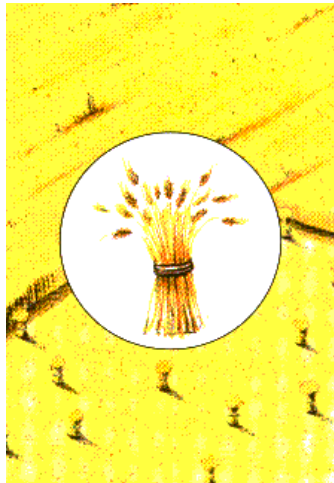
Erz



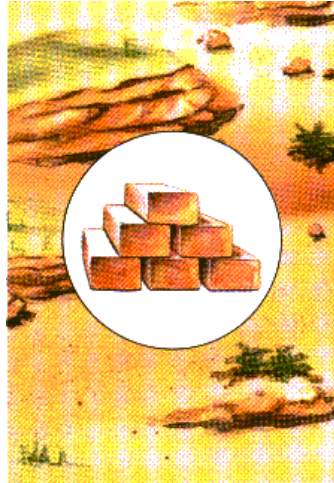
Gold



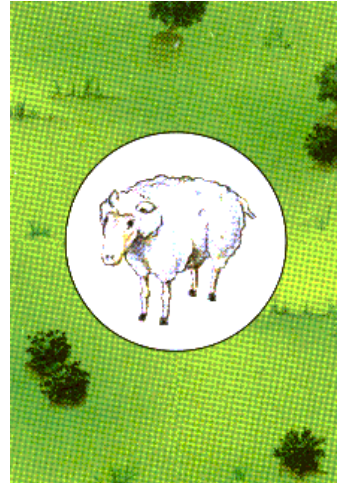
Holz



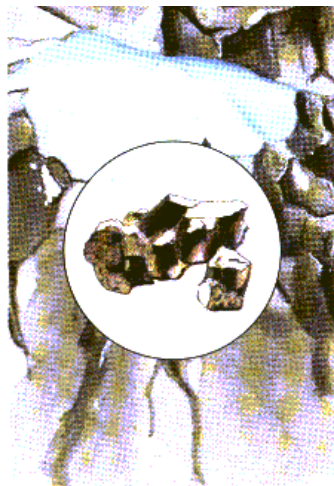
Korn



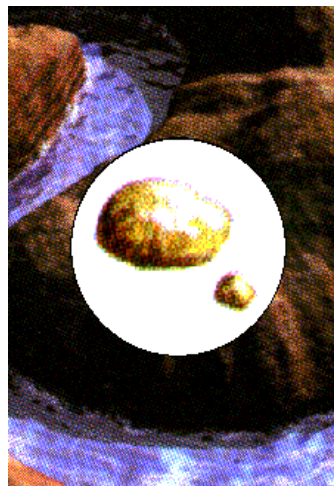
Lehm



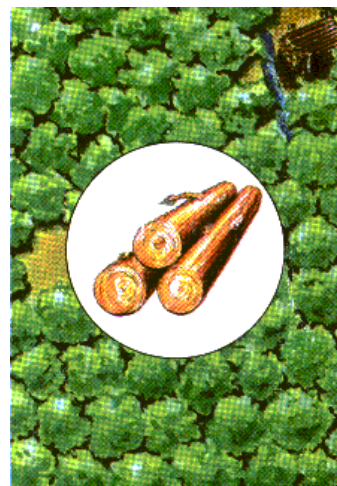
Wolle



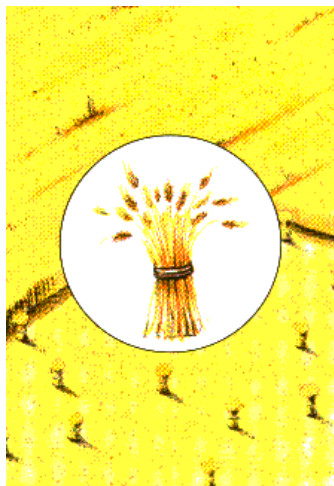
Erz



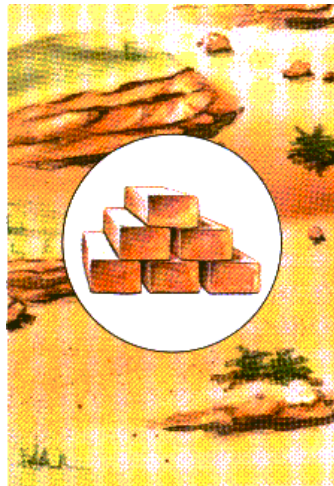
Gold



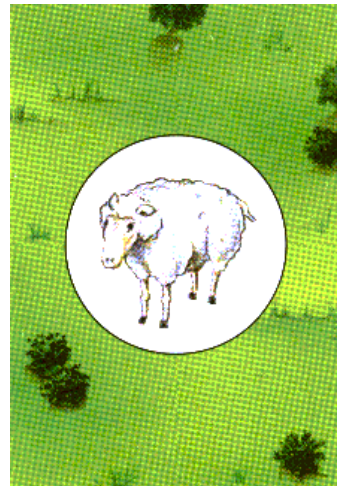
Holz



Korn



Lehm



Wolle



Kirche



Kloster



Koloss



Markt



Schule



Kirche



Kloster



Markt



Schule

Kopiervorlage (10 x kopieren)



Siedlung



Siedlung

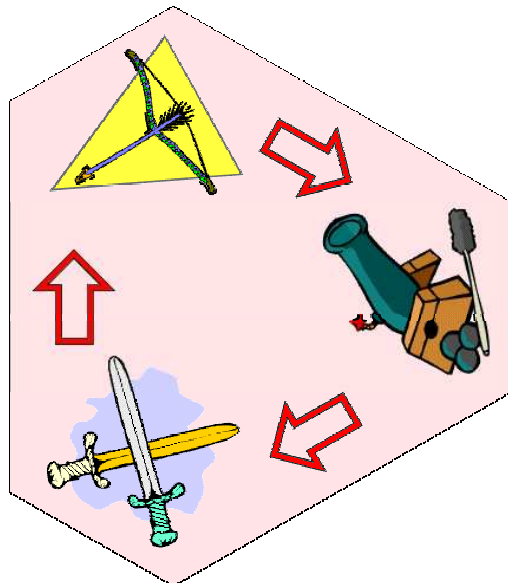
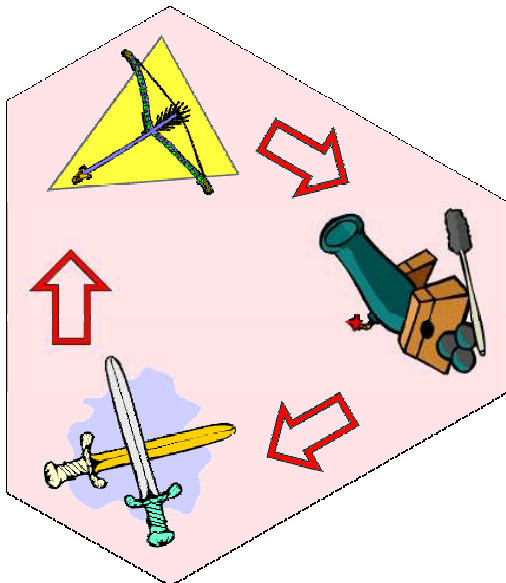
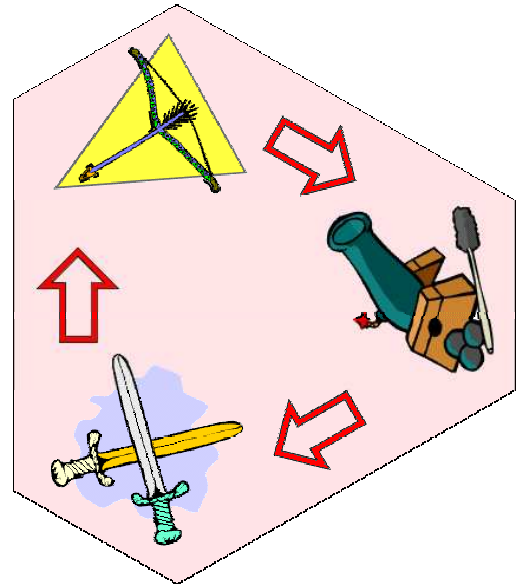
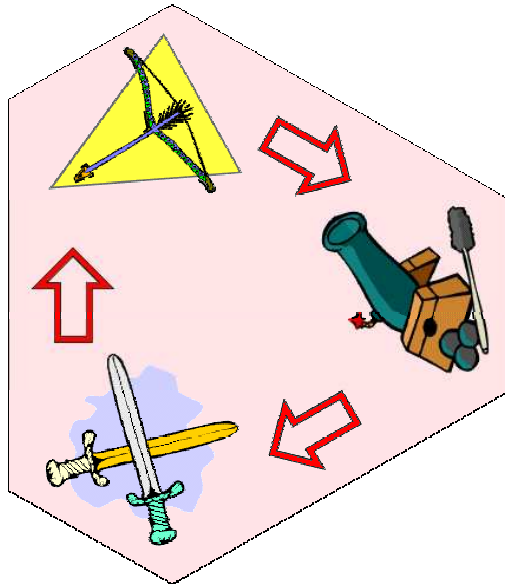
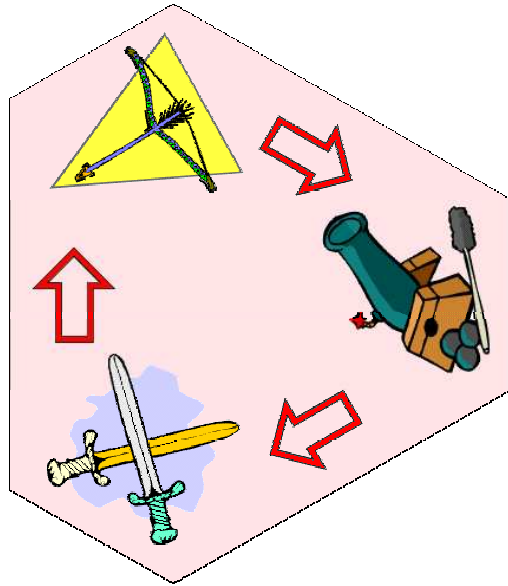
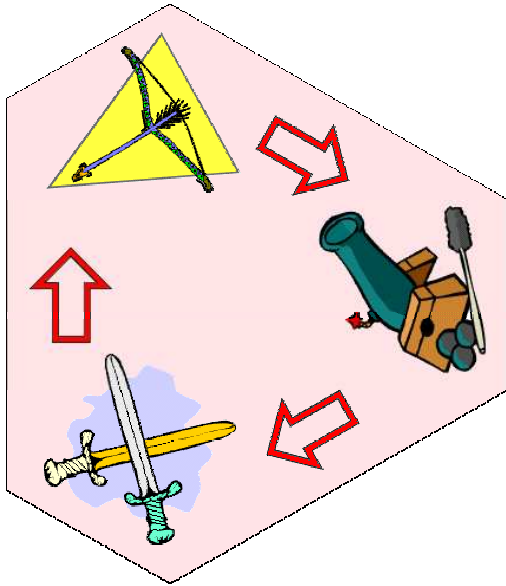


Stadt



Stadt

Kopiervorlage (8 x kopieren)



Westfalen

Nassau

Sayn

Wittgenstein