

Wolfgang Kramer
Michael Kiesling

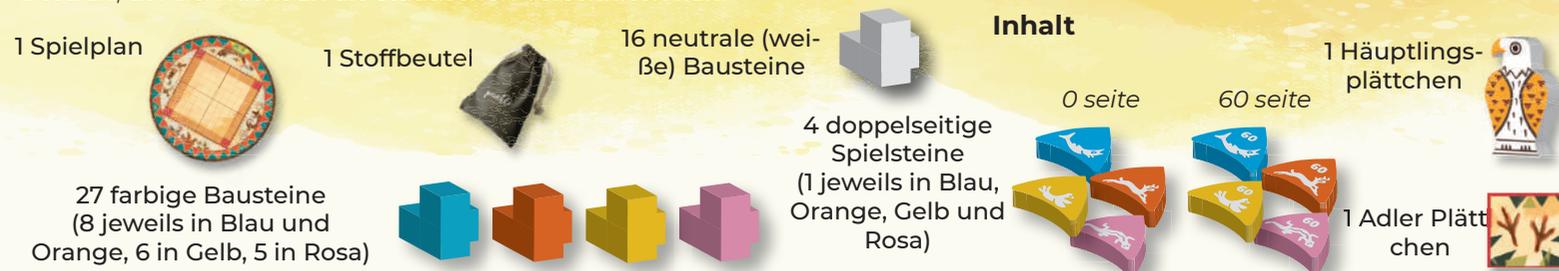
SillyJellie

pueblo

10+ 60' 2-4

Pueblo ist ein spanisches Wort, das "Menschen", "Stadt" oder "Dorf" bedeutet. In Arizona, New Mexico und den angrenzenden Gebieten bezieht es sich jedoch speziell auf die mehrstöckigen Siedlungen von Terrassenhäusern der einheimischen Pueblo-Indianer, die dort leben. Die einzelnen Wohneinheiten in einem Pueblo sind wie riesige Kisten aus Tonziegeln und aufeinander gestapelt.

In diesem Spiel beauftragt ein Stammeshäuptling seine Baumeister, seine Vorstellung von einem neuen, riesigen Pueblo zu errichten, wobei er jeden Baumeister bestraft, der sich nicht an die städtischen Vorschriften hält.



Nur in der "Pro" Version

- 4 Aktions Anzeigetafeln
- 4 Gartenplättchen

Spielziel

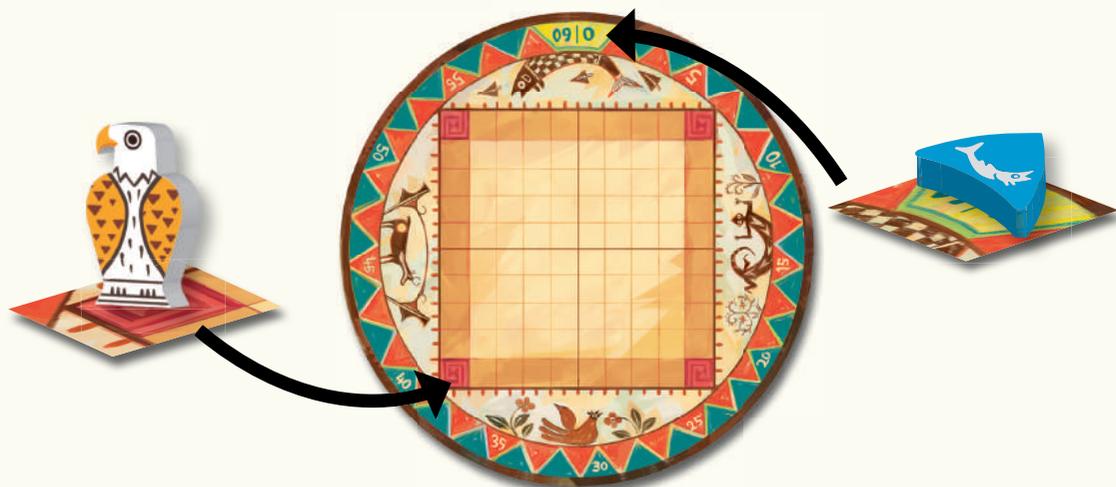
Die Spieler sind die Baumeister. Jeder hat die vom Häuptling bevorzugten neutralen Blöcke, aber auch eine bestimmte Anzahl von farbigen Blöcken, mit denen er weise und geschickt spielen kann. Sobald ein Block platziert wurde, bewegt sich der Häuptling um bis zu 4 Felder vorwärts, und wenn er auf einem Feld landet, von dem aus er in gerader Linie farbige Blöcke sehen kann, erhält der entsprechende Spieler eine Anzahl von Strafpunkten auf der Punkteleiste. Sobald alle Blöcke verwendet wurden, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Anzahl von Strafpunkten das Spiel.

Spielbrett, Häuptlingspfad und Punkteleiste

Sie werden das Pueblo auf dem 8 x 8 Felder umfassenden Spielfeld in der Mitte des Spielbretts bauen und den Häuptling entlang des Pfades bewegen, der das Spielfeld umgibt. Strafpunkte werden auf einer Punkteleiste mit 60 Feldern verzeichnet. Wenn Sie während eines Spiels mehr als 60 Strafpunkte erhalten, drehen Sie Ihre Spielfigur auf die Seite mit der Zahl 60 und addieren 60 Punkte zu Ihrem Ergebnis am Ende des Spiels.

Vorbereitung

Legen Sie das Spielbrett in die Mitte des Tisches und den Häuptling auf eines der 4 Eckfelder des Pfades. Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt die entsprechende Spielfigur mit der Seite 0 nach oben auf das Feld "0/60" der Punkteleiste.



Je nach Anzahl der Spieler im Spiel verwenden Sie die entsprechenden Kombinationen von Bausteinen:

Anzahl der Spieler	Farben der Bausteine	Anzahl der farbigen Bausteine	Anzahl der neutralen Bausteine
2	blau, orange	8	7
3	blau, orange, gelb	6	5
4	blau, orange, gelb, pink	5	4



Gruppieren Sie Ihre Bausteine paarweise, bestehend aus einem farbigen und einem neutralen Baustein, und legen Sie sie vor sich auf den Tisch. Behalten Sie den übrigen farbigen Baustein vor sich. Alle anderen machen dasselbe. Legen Sie die Adlerkachel beiseite, da sie erst zum Einsatz kommt, wenn der Häuptling seine letzte Runde um das Spielfeld dreht. Lassen Sie die Spielertöpfe und Gartentafeln in der Schachtel, da sie nur in der "Pro"-Version des Spiels verwendet werden.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen ihm im Uhrzeigersinn. Während deines Zuges **musst** du folgende Dinge in dieser Reihenfolge tun:

- baue einen farbigen oder neutralen Block, indem du ihn aus deinem eigenen Vorrat nimmst.
- bewege den Häuptling entlang seines Pfades um bis zu 4 Felder und verhängen gegebenenfalls Strafpunkte.

Das Bauen

Die folgenden Regeln gelten:

- Die Bausteine können überall innerhalb des **8 x 8** Rasters auf dem Spielbrett platziert werden. Bausteine unterschiedlicher Farben können einander berühren.
- In jeder Runde **musst** du **1 Baustein** aus deinem eigenen Vorrat verwenden.
- Der einzige farbige Bauklotz, der zu Beginn des Spiels vor dir liegt, **musst zuerst verwendet werden**.
- Wenn Sie mit einem neuen Baustein aus einem neuen Paar beginnen, müssen Sie entscheiden, ob Sie zuerst einen farbigen oder neutralen verwenden möchten. In der nächsten Runde müssen Sie dann den verbleibenden Baustein verwenden, bevor Sie mit einem neuen Paar fortfahren.
- Sie können die Bausteine nach Belieben drehen und kippen, solange Sie die Regeln befolgen.
- Alle drei quadratischen Flächen** auf einer Seite eines Blocks müssen entweder das Spielbrett oder einen anderen Baustein berühren (es können keine leeren Räume unter einem Block vorhanden sein).



Die Bausteine haben alle die gleiche Form. Jede Seite hat 3 quadratische "Oberflächen". Das Bild auf der linken Seite zeigt die 3 Oberflächen auf der gestuften Vorderseite und auf der flachen linken Seite.

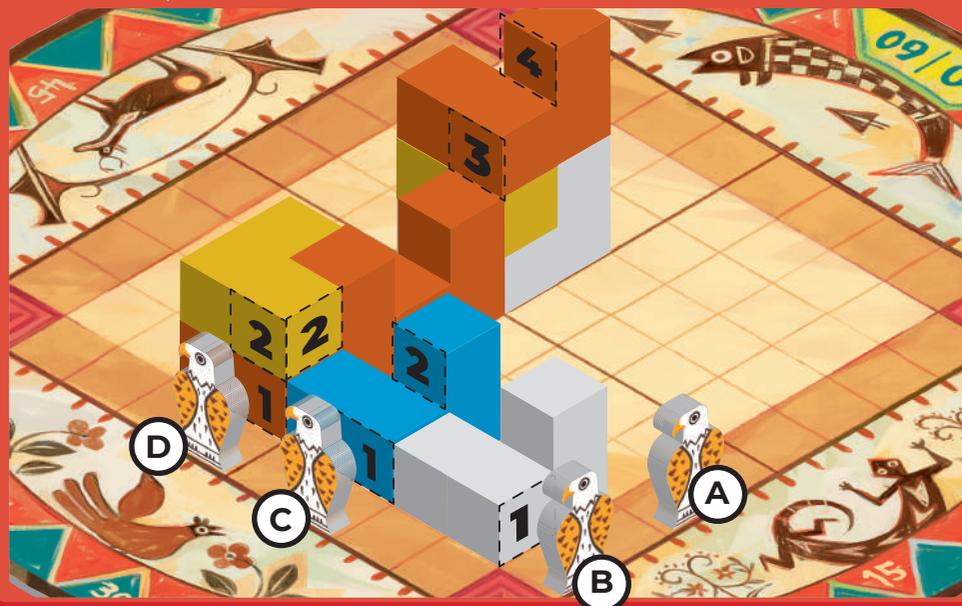
Bewegen des Häuptlings und Verhängen von Strafpunkten

Sobald du einen Bauklotz auf dem Spielfeld platziert hast, **musst du den Häuptlingsspielstein im Uhrzeigersinn entlang seines Pfades um 1, 2, 3 oder 4 Felder bewegen**. Einmal der Häuptling auf dem letzten Feld der Bewegung angekommen ist, überprüfe, ob er direkt auf farbige Bausteine blickt, indem du geradeaus zur Baureihe des Pueblos schaust. Alle Spieler, deren Bausteine in Sichtweite des Häuptlings sind, unabhängig von Entfernung und Höhe, erhalten **Strafpunkte**. Strafpunkte werden wie folgt vergeben: Ein sichtbares Quadrat auf der ersten Ebene kostet einen Punkt, 2 auf der zweiten Ebene, 3 auf der dritten und so weiter.

Beispiel 1: Der Häuptling wird um zwei Felder von A nach B bewegt. Er kann eine neutrale quadratische Oberfläche auf der ersten Ebene und eine gelbe quadratische Oberfläche auf der zweiten Ebene sehen. Gelb erhält 2 Strafpunkte.

Beispiel 2: Der Häuptling wird von B nach C bewegt und passiert dabei vier Felder. Er sieht eine blaue Oberfläche auf der ersten und zweiten Ebene, was für den Blauen Spieler zu $1 + 2 = 3$ Strafpunkten führt..

Beispiel 3: Der Häuptling wird um zwei Felder von C nach D bewegt. Er kann eine orange quadratische Oberfläche auf den Ebenen 1, 3 und 4 und eine gelbe auf Ebene 2 sehen. Orange erhält $1 + 3 + 4 = 8$ Strafpunkte und Gelb erhält 2 Strafpunkte.



Das Spielbrett ist in 4 Viertel unterteilt (markiert durch zwei dunklere Linien). Wenn du den Häuptling auf ein Eckfeld bewegst, siehst du das entsprechende Viertel von oben. Jeder Spieler mit farbigen Bauklötzen, die der Häuptling von oben aus sehen kann, erhält **1 Minuspunkt pro Fläche**. Wenn du den Häuptling auf ein zufälliges Feld bewegst, von dem aus er keine farbigen Bauklötze sehen kann, passiert nichts und der nächste Spieler fährt mit dem Spiel fort..



Beispiel: Der Häuptling befindet sich in der unteren rechten Ecke. Er kann das untere rechte Viertel sehen: Blau erhält 3 Strafpunkte, Orange 1 und auch Gelb 1.

Letzte Runde und Ende des Spiels

Sobald der letzte Spieler seinen letzten Zug gemacht und das Pueblo fertiggestellt hat, macht der Häuptling seinen letzten Rundgang darum. Platziere die Adlerkachel auf dem Feld, auf dem der Häuptling steht. Beginnend mit dem nächsten Feld und im Uhrzeigersinn bewegt sich der Häuptling über jedes Feld, um zu überprüfen, ob Strafpunkte vergeben werden müssen. Wenn der Häuptling wieder auf dem Feld mit der Adlerkachel steht, überprüft er auch dieses, um zu sehen, ob Strafpunkte vergeben werden müssen. Das Spiel ist beendet. Der Gewinner ist der Spieler mit der niedrigsten Anzahl an Strafpunkten.

“Abbau”

Sie können die “Abbau“-Version sowohl mit der Basis- als auch mit der “Pro“-Version des Spiels spielen. Sobald der Häuptling seine letzte Inspektion abgeschlossen hat und sich jetzt wieder auf dem mit dem Adler gekennzeichneten Feld befindet, entfernen Sie das Adlerplättchen aus dem Spiel. Der Spieler, der zuerst gezogen hat, beginnt nun, das Pueblo abzubauen. Während des Abbauprozesses besteht Ihr Zug aus den folgenden beiden Aktivitäten:

- **Entfernen Sie 1 Gebäudeblock aus dem Spielbrett**
Sie können keine anderen Gebäudeblöcke bewegen, wenn Sie einen Block aus dem Spiel entfernen. Sie können nur **einen Gebäudeblock in Ihrer eigenen Farbe oder einen neutralen entfernen**.
Note: Wenn du keine Bausteine mehr auf dem Brett hast, darfst du keine neutralen Bausteine entfernen.
- **Bewegen des Häuptlings 1 bis 4 Felder und Verteilen von Strafpunkten**
Wenden Sie die gleichen Regeln wie in der Grundversion an. Sie müssen den Häuptling bewegen, unabhängig davon, ob Sie einen Gebäudeblock entfernen können oder nicht..

Ende des Spiels

Das Spiel ist vorbei, **wenn der letzte farbige Baustein aus dem Spiel entfernt wurde**. Der Gewinner ist der Spieler mit der geringsten Anzahl an Strafpunkten.

“Pro-Version”

Wenn Sie eine noch größere Herausforderung möchten, spielen Sie Pueblo nach den Regeln der “Pro“-Version. Die gleichen Regeln wie in der Basisversion gelten, mit folgenden Ergänzungen. Hier kommen die Bestellungen der Spielrunden “Töpfe” und “Gartenplättchen” ins Spiel.

Vorbereitung

Unabhängig von der Anzahl der Spieler legt jeder Spieler 2 Paare (= 4 Gebäudeblöcke) beiseite, die im zweiten Teil des Spiels verwendet werden. Die Spieler vereinbaren, wie viele Gartenkacheln verwendet werden sollen und wo sie platziert werden sollen. Der Schwierigkeitsgrad wird durch die Anzahl und Position der Gartenkacheln bestimmt. Die Gebäudeblöcke können **nicht** auf einer Gartenkachel platziert werden.

Spielen des Spiels

Versteigerung der Töpfe

Verwenden Sie so viele Spielreihenfolge-Töpfe, wie es Spieler gibt. Wenn es drei Spieler gibt, entfernen Sie Topf Nummer “4” aus dem Spiel, wenn es 2 gibt, entfernen Sie auch die Nummer “3”.

Die Spielreihenfolge wird im Spiel zweimal versteigert:

- Einmal zu Beginn des Spiels und
- Wenn die Spieler alle Bausteine im ersten Teil des Spiels verwendet haben. Benutze die Bausteine, die du nach der zweiten Auktion beiseite gelegt hast.

Note: Wenn Sie die “Pro“-Version nach den “Demolition“-Regeln spielen, wird die Reihenfolge des Spiels vor dem Abriss ein drittes Mal versteigert.

Die Versteigerung

Sie bieten auf die Spielreihenfolge im Uhrzeigersinn. Der größte Spieler beginnt und bietet seinen Einsatz in Strafpunkten an. Die anderen Spieler können nun das Angebot überbieten oder erreichen. Wenn Sie passen, dürfen Sie bei dieser Auktion nicht mehr bieten. Bieten Sie weiter, bis alle außer einem Spieler passen. Dieser verbleibende Spieler nimmt jetzt einen Spielreihenfolge-Topf und legt ihn mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch vor sich. Er bewegt sein Spielerstück auf der Punktespur um die gebotene Anzahl Punkte vorwärts. Die Person links von der Person, die den letzten Topf versteigert hat, beginnt mit einem neuen Gebot für den neuen Spielreihenfolge-Topf. Der Spieler, der den letzten Topf erhält, erhält keine Strafpunkte. Wenn der erste Spieler zu Beginn der Auktion passt und alle anderen Spieler dies auch tun, nimmt der erste Spieler einen Spielreihenfolge-Topf ohne Strafpunkte zu erhalten. Der Spieler, der den Topf Nr. 1 hat, beginnt in jeder Runde, gefolgt vom Spieler mit dem Topf Nr. 2 und so weiter.



Autoren: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
Illustration: SillyJellie
Spieleverlag: Mojito Studios

facebook.com/mojitostudios
www.mojitostudios.com
info@mojitostudios.com

© 2023, Mojito Studios, a DXP, LLC trademark.
4362 Northlake Boulevard, Suite 213,
Palm Beach Gardens, FL 33410, USA