

3 Tage im Mai



Spielregel

für 2-5 Spieler ab 13 Jahren, Spieldauer ca. 60 Minuten

Spielidee

Lass Dich von dem Spiel in die Atmosphäre der Zeit versetzen. Schlüpf in die Rolle eines mutigen Demokraten und versuche in drei Tagen möglichst viele Bürger auf das Schloss hinauf zu führen.

Mit taktischem Geschick, Glück, Wissen und Einfallsreichtum wird es Dir gelingen. Nutze dabei die Talente Deines Charakters. Aber Vorsicht, der Weg zum Schloss ist weit und voller Ereignisse. Nur wer seine Marschkarten clever ausspielt und seine Strategie an den Spielverlauf anpasst wird am Ende erfolgreich sein.

Und dann sind da noch drei strenge bayerische Gendarmen...

Spielziel

Sieger ist, wer als erstes alle seine Bürger aufs Schloss hinaufgeführt hat. Du hast drei Tage Zeit (3x3 Runden).

Spielelemente

- Spielbrett
- 5 Charakterkarten
- 80 Epochenkarten (mit Fragen zur Epoche)
- 81 Marschkarten (mit Symbolen oder Ereignissen)
- 13 Bilanzkarten
- 5x6 Bürger-Spielfiguren
- 3 Gendarmen
- 1 Sonnenstein

Spielbeginn und -verlauf

Die nachfolgenden Schritte führen Dich direkt zum Spielbeginn!

1. Vorbereitung

Jeder Mitspieler legt den Charakter fest, den er spielt. Dazu müsst Ihr – offen oder verdeckt – eine **Charakterkarte** ziehen. Hast Du Deinen Charakter gezogen, lies den Text auf der Charakterkarte. Dein Charakter hat ein Talent, das Dir während des Spiels Vorteile verschafft. Übrige Charakterkarten kommen zurück in die Schachtel.



Suche die sechs **Bürger-Spielfiguren** Deiner Charakterfarbe heraus (bei 5 Mitspielern nur 4 Bürger) und nimm sie an Dich. Stelle Deine Spielfiguren neben Deine Charakterkarte vor Dich. Dies sind die Bürger, die Du auf das Schloss hinaufführen sollst.



Jeder Spieler erhält sieben **Marschkarten**, die er vor den Mitspielern verdeckt auf die Hand nimmt. Die übrigen Karten kommen verdeckt als Stapel auf den Tisch.



Lege die **Epochenkarten** verdeckt als Stapel auf den Tisch.



Stelle den Sonnenstein auf das erste der neun Sonnenfelder. Er zeigt an, in welcher Spielrunde Ihr Euch befindet. Drei Runden ergeben dabei einen Tag.



Anschließend stellst Du die **Gendarmen** neben das Spielbrett.



Die **Fahne** wird vorerst zur Seite gelegt.



Lege zuletzt die **Bilanzkarten** verdeckt als Stapel auf den Tisch. Drehe die oberste Karte um, lies sie laut vor und lege sie offen neben den Stapel.



2. Spielverlauf

Und schon geht es los! Der Spieler mit dem würdigsten Gesichtsausdruck beginnt.

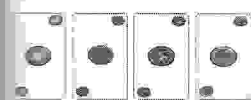
Dein Weg führt über den Marktplatz und die anderen Versammlungsorte entlang den Symbolfeldern zum Schloss. Um Deine Bürger-Spielfiguren ins Spiel zu bringen und zu bewegen benötigst Du Deine Marschkarten.

Auf jedem Symbolfeld darf nur eine Spielfigur stehen.

Benutze beim weiteren Lesen auch die Farbtabelle mit Beispielen zu den einzelnen Bewegungsmöglichkeiten.

Marschkarten

Du kannst zwei Typen von Marschkarten auf der Hand haben:



Bewegungs-Marschkarten mit farbigen Symbolen (Weinberg, Obsthain, Wald, Schafweide). Sie dienen zur Bewegung der Bürger



Handlungs-Marschkarten mit Ereignissen: „Nimm die Fahne“, „Nutze Deine Fähigkeiten“, „Versetze Gendarmen“

Jedes mal, wenn Du an der Reihe bist, darfst Du

Beispiel

- 1 • maximal drei **Handlungs-Marschkarten** und
- maximal drei **Bewegungs-Marschkarten** ausspielen.

Nach dem Ausspielen sind die Karten verbraucht und werden offen neben dem Stapel von Marschkarten abgelegt.

Bist Du mit Deinen Marschkarten einmal unzufrieden, kannst Du Sie, wenn Du an der Reihe bist, im Verhältnis 2 gegen 1 vom verdeckten Stapel eintauschen.

Bewegungs-Marschkarten ausspielen

So kannst Du Deine Bürger bewegen, wenn Du an der Reihe bist: **Du darfst maximal 3 Bewegungs-Marschkarten ausspielen. Es steht Dir dabei frei, welche Deiner Bürger Du bewegst, also ob Du z.B. 3 Bürger über jeweils ein Feld oder einen Bürger über drei Felder bewegen möchtest.**

Vorwärts marschieren:

Beispiel

- 2 Spiele eine Bewegungs-Marschkarte aus. Farbe und Symbol auf einer Marschkarte geben an, auf welches Feld Du Deinen Bürger bewegen darfst. Pro ausgespielter Bewegungs-Marschkarte darf ein Bürger **um ein entsprechendes Feld** vorwärts bewegt werden. Dabei werden belegte Symbolfelder nicht mitgezählt, also übersprungen.

Rückwärts marschieren:

Beispiel

- 3 Du kannst Deine Bürger auch rückwärts bewegen, indem Du sie auf den nächsten Versammlungsort zurückziehst (Marktplatz, Schießhaus, Oberhambach, Gasthaus Engel). **Dafür brauchst Du keine Marschkarte auszuspieren.** Der Zug wird Dir allerdings als eine Bewegung angerechnet.

Einen Versammlungsort betreten

Versammlungsorte sind:



Marktplatz
(Traube,
blauer Rand)



Schießhaus
(Apfel,
roter Rand)



Oberhambach
(Baum,
grüner Rand)



Gasthaus Engel
(Schaf,
gelber Rand)

Beispiel

- 4 Jeder Versammlungsort ist auch einem Symbol mit Farbe zugeordnet. Hier dürfen mehrere Bürger gleichzeitig stehen (auch solche der eigenen Farbe).

Ein Versammlungsort darf aber auch übersprungen werden, wenn er mindestens mit einem eigenen Bürger besetzt ist.

Betrittst Du mit einem Bürger einen Versammlungsort, musst Du eine Epochenkarte lösen.

Der Mitspieler rechts von Dir zieht eine Epochenkarte und liest zunächst den Oberbegriff vor, z.B. „Gesellschaft“. Danach stellt er die Frage.

Bei manchen Fragen muss der Rater lediglich zwischen „richtig“ oder „falsch“ entscheiden. Bei anderen gilt es, aus drei Auswahlmöglichkeiten die richtige Antwort auszuwählen. Schwieriger wird es bei Fragen, die man ohne Hilfe lösen muss.

Bei Aufgaben mit dem Oberbegriff „Aktion“ kommt es weniger auf Wissen, sondern auf Fantasie, Schlagfertigkeit und Improvisationstalent an. Alle Aktionen, die plausibel sind, werden anerkannt.

Kannst Du die **Aufgabe lösen**, darf Dein Bürger stehen bleiben und Du erhältst zur **Belohnung eine Marschkarte** vom Stapel. Gelingt es Dir nicht, springt Dein Bürger zurück auf das Feld, auf dem er vorher gesessen hat.

Das Hambacher Schloss betreten

Das **Hambacher Schloss** ist schwarz umrandet. Um auf das Schloss zu gelangen, kann darum jedes Symbol genutzt werden. Es werden keine Epochenkarten gezogen. Bürger-Spielfiguren die auf dem Schloss sind haben ihr Ziel erreicht.

Tipp:

Bevor Du rückst, schaue Dir die offen gelegte Bilanzkarte an. Dein Ziel sollte es zwar sein, Deine Bürger mit wenigen Zügen möglichst weit voran zu bringen. Um es bis auf das Schloss zu schaffen, wirst Du aber auch neue Marschkarten brauchen. Je nachdem, was auf der Bilanzkarte steht, kann es einmal sinnvoll sein, sich auf Versammlungsorte zu bewegen, das nächste Mal ist es aber vielleicht sinnvoller, bestimmte Symbolfelder zu besetzen.

Handlungs-Marschkarten ausspielen

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann bis zu drei Handlungs-Marschkarten ausspielen. Man kann die folgenden drei Ereignisse unterscheiden:

Besondere Fähigkeiten nutzen

Jeder Charakter hat eine besondere Fähigkeit, die auf der Charakterkarte beschrieben ist. Diese Fähigkeit darfst Du immer dann *einmal* einsetzen, wenn Du eine Handlungs-Marschkarte mit dem Aufdruck „Nutze Deine besonderen Fähigkeiten“ ausspielst.

Gendarmen versetzen

Die bayerischen Gendarmen führen strenge Kontrollen durch. Wo sie stehen, geht nichts mehr. *Nur auf das Hambacher Schloß trauen sie sich nicht.*

Spielst Du eine Marschkarte mit Gendarm aus, darfst Du einen Gendarm Deiner Wahl auf ein Feld Deiner Wahl setzen, egal ob dieses Feld leer oder bereits besetzt ist.

Beispiel

- ⑤ Symbolfelder und Versammlungsorte, die mit einem Gendarm besetzt sind, können nicht betreten oder verlassen, wohl aber übersprungen werden.

- Bürger, auf deren Feld ein Gendarm sitzt, sind blockiert
- bis zum Ende des Tages oder
 - bis der Gendarm wieder versetzt wird.

Am Ende eines Tages werden alle Gendarmen wieder vom Spielbrett genommen.

Das Setzen und Versetzen von Gendarmen wird nicht als Bewegung angerechnet.

Tipp:

Du kannst Gendarmen auch nutzen, um Dir beim Bewegen Vorteile zu verschaffen. Hast Du z.B. eine Marschkarte mit Wald, so setze den Gendarm auf das nächste freie Waldfeld vor Dir. Spielst Du nun die Marschkarte mit dem Waldsymbol aus, kannst Du das besetzte Feld überspringen und kommst dadurch weiter. Dies gilt auch für Versammlungsorte.

Fahnenträger werden

Der Fahnenträger genießt eine besondere Ehre und damit auch besondere Vorteile.

Fahnenträger wirst Du durch das Ausspielen einer entsprechenden Handlungs-Marschkarte. Du erhältst die Fahne und lässt sie so lange vor Dir liegen, bis wiederum jemand anderes die Fahne an sich nimmt.

Der Fahnenträger darf mit seinen Bürgern eine Bewegung mehr vornehmen als üblich (also maximal 4 statt 3).

3. Bilanzierung

Hat ein Spieler seine Marschkarten ausgespielt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

War jeder Spieler an der Reihe, ist die Runde abgeschlossen.

Nun wird entsprechend der aufgedeckten Bilanzkarte gezählt, d.h. die Spieler erhalten Marschkarten zugeteilt.

Danach wird der Sonnenstein um ein Feld vorwärts gerückt und es wird eine neue Bilanzkarte aufgedeckt.

Nach der Bilanzierung beginnt die nächste Runde um einen Spieler versetzt im Uhrzeigersinn. Gespielt wird in neun Runden, das heißt, drei Runden ergeben einen Tag.

Spielende

Sieger ist derjenige,

- der als erstes alle seine Bürger
- oder aber am Ende des dritten Tages die meisten Bürger

auf dem Schloss hat. Bei gleicher Zahl, entscheidet die Nähe des nächsten eigenen Bürgers zum Schloss.



ist eines von vielen Kommunikationsspielen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene aus dem Aktuell-Spiele-Verlag. Falls diesem Spiel kein Farbinfo mehr beiliegt, schreiben Sie uns. Wir senden Ihnen unseren neuesten Verlagsprospekt gerne zu.



Batterieweg 42f
53424 Remagen
Fon 02642 - 9939008
Fax 02642 - 42277
www.aktuell-spiele-verlag.de
e-mail:
mail@aktuell-spiele-verlag.de

Juniorvariante

3

Für große und kleine Demokraten ab 6 Jahren

Aufgepasst - oben auf dem Schloss findet ein tolles Fest statt. Aber während die anderen feiern, sollst Du unten in der Stadt den Marktplatz fegen. Das ist ungerecht. Schnell hast Du einen Plan.

Zusammen mit Deinen zwei besten Freunden verkleidest Du Dich. Mit Hüten auf dem Kopf schleicht Ihr durch Weinberge, Obstwiesen, Schafweiden und Wald hinauf zum Schloss.

Schau genau hin, wenn Du Deine Karten geschickt ausspielst, kommst Du besonders schnell voran. Wer als erstes mit seinen Freunden auf dem Schloss ist, hat gewonnen, braucht den Marktplatz nicht zu fegen und darf sich ein Lied wünschen, das ihm die anderen singen müssen. Aber pass auf, es sind drei strenge Gendarmen unterwegs - wer von ihnen erwischt wird, hat nichts zu lachen.



➤ Gespielt wird nur mit den Bewegungsmarschkarten. Diese erkennst Du an dem farbigen Symbol (Wald, Obst, Schaf, Weintraube). Außerdem brauchst Du noch die Marschkarten "Gendarm".

➤ Nimm Dir drei Spielfiguren einer Farbe, die Du zu Beginn des Spiels auf den Marktplatz stellst.

➤ Nun erhältst Du 6 Marschkarten, die Du offen vor Dir auslegst. Die restlichen Marschkarten kommen als Stapel verdeckt auf den Tisch.

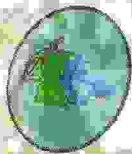
➤ Wenn Du an der Reihe bist, darfst Du Deine Marschkarten mit Symbolen oder Gendarmen ausspielen, um vorwärts zu ziehen - aber nur 3 Karten insgesamt. Besetzte Symbolfelder werden übersprungen, besetzte Versammlungsorte (Marktplatz, Schießhaus, Oberhambach, Gasthaus Engel) nur dann, wenn bereits eine eigene Figur darauf steht. Verbrauchte Karten legst Du neben dem Stapel ab.

➤ Auch rückwärts kannst Du ziehen. Lasse Dich dazu auf den nächsten Versammlungsort zurückfallen. Dieser Spielzug wird als eine Bewegung angerechnet.

➤ Spielst Du die Gendarmenkarte, darfst Du einen Gendarmen auf ein Feld Deiner Wahl setzen, egal ob frei oder belegt. Wird Deine Figur von einem Gendarmen blockiert, darfst Du sie eine Runde lang nicht bewegen. Danach darfst Du sie weiterziehen. Der Gendarm bleibt an Ort und Stelle, bis er versetzt wird.

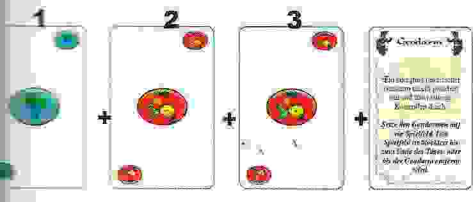
➤ Neue Marschkarten erhältst Du, wenn Du mit einer Deiner Spielfiguren einen Versammlungsort betrittst. Dann darfst Du Deine Marschkarten wieder bis zur vollen Anzahl von 6 Karten ergänzen.

➤ Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Sieger ist derjenige, der als erstes mit allen seinen Freunden auf dem Schloss ist.



Beispiele

1 Marschkarten ausspielen



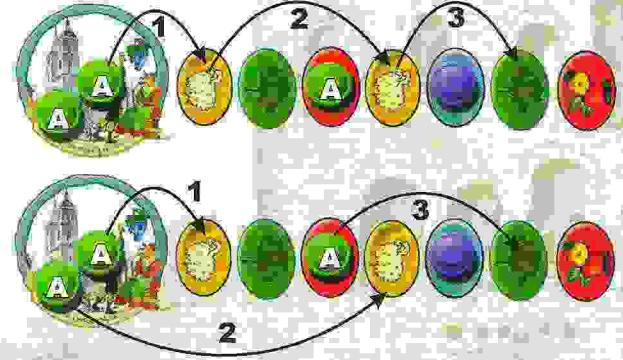
Du darfst je Spielrunde maximal 3 Handlungs- und 3 Bewegungsmarschkarten ausspielen. Die Reihenfolge ist egal.



2 Vorwärts marschieren



Ausgespielte Marschkarten



Spieler A steht es frei, welche Figuren er für die drei Marschkarten bewegen will.

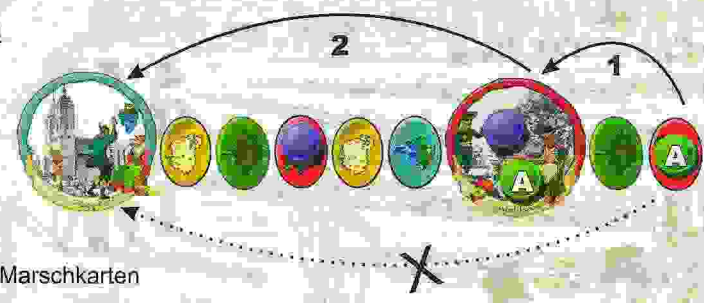
Insgesamt sind jedoch nicht mehr als 3 Bewegungen zulässig.

Besetzte Symbolfelder werden übersprungen.

3 Rückwärts marschieren



Rückwärtszüge benötigst Du keine Marschkarten



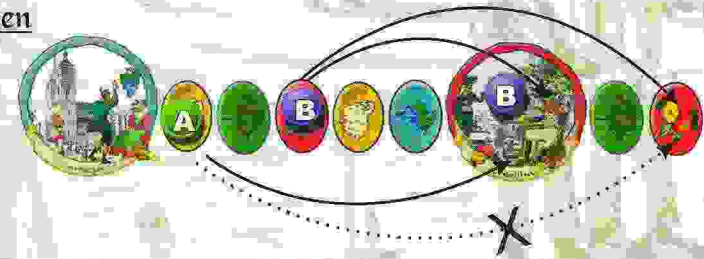
Ziehe Deine Figur zum nächsten Versammlungsort zurück. Dabei darfst Du keinen Ort überspringen. Jeder Zug zählt als eine Bewegung.

Auch beim rückwärts Marschieren auf einen Versammlungsort muss eine Epochenkarte gezogen werden.

4 Versammlungsort betreten



Ausgespielte Marschkarte



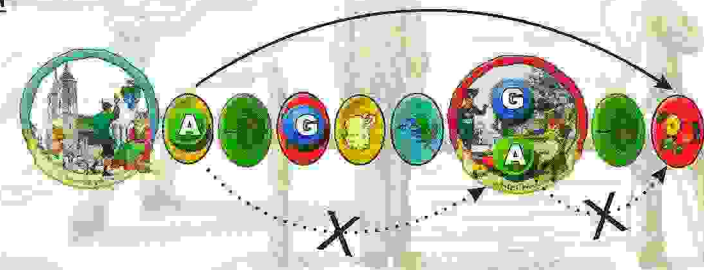
Spieler A muss den Versammlungsort betreten.

Spieler B darf wählen ob er den Ort betritt oder überspringt.

5 Gendarmen im Spielfeld



Ausgespielte Marschkarte



Zwei Gendarmen (G) blockieren Symbolfeld und Versammlungsort.

Spieler A darf die Felder mit Gendarm weder betreten noch verlassen. Er darf diese Felder aber überspringen.