



ROLAND & TOBIAS GOSLAR  
ein Spiel für 2-4 Bürger ab 8 Jahren  
mit 20 Minuten Bauzeit

# CRONBERG

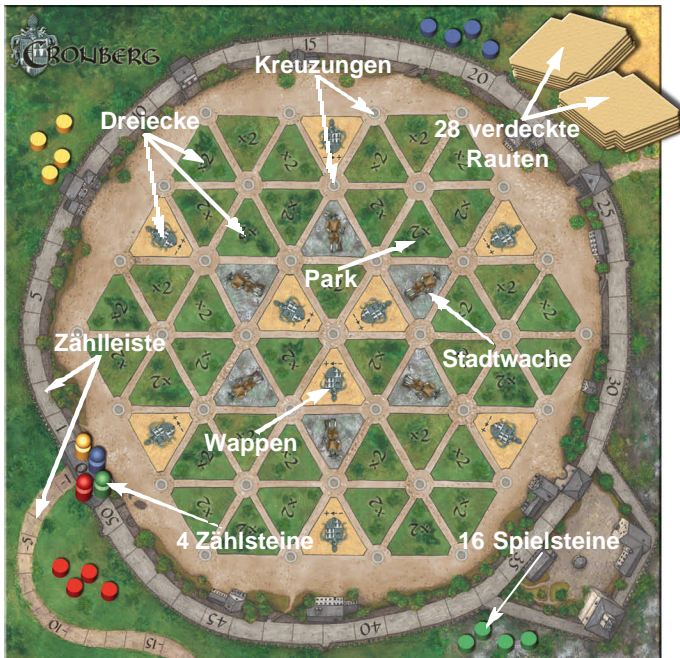
## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

1726. Cronberg ist abgebrannt. Nur Stadtmauer und Burg stehen noch. Es gilt, die Stadt wieder aufzubauen und mit eigenen Spielsteinen Kreuzungen zu besetzen. Wer die wertvollsten Kreuzungen besetzt, gewinnt.

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich die vier Spielsteine und den Zählstein einer Farbe. Die Zählsteine werden auf der Zählleiste auf die Null gestellt. Die 28 Rauten werden gemischt und verdeckt bereitgelegt.

### Inhalt und Startaufstellung bei vier Spielern



## SPIELZUG

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Ein Spieler muss sich entscheiden, ob er entweder

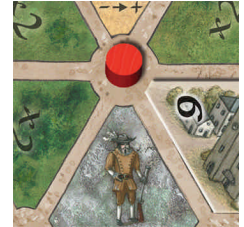
- A** einen Spielstein auf eine Kreuzung setzt oder
- B** eine Raute zieht und offen auf zwei Dreiecke legt.

Es besteht Zugzwang, solange ein Spieler Spielsteine setzen oder Rauten legen kann, ansonsten setzt er aus.

## A Spielstein setzen

Ein Spieler stellt einen seiner Spielsteine auf eine freie Kreuzung, die an mindestens ein freies, unbelegtes (!) Dreieck grenzt. Ein Spielstein darf nicht auf eine Kreuzung gestellt werden, die an eine Stadtwa'che grenzt, die nicht mehr mit einer Raute zugelegt werden kann.

Ein Spielstein bleibt solange stehen, wie er an mindestens ein unbelegtes Dreieck grenzt, außer er wird von einer Stadtwa'che vertrieben.

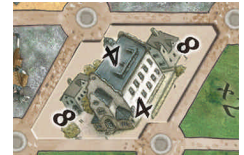


Ulla (rot) stellt einen ihrer Spielsteine auf eine freie Kreuzung mit fünf unbebauten Dreiecken, dabei eine Stadtwa'che.

## B Raute legen

Der Spieler zieht eine verdeckte Raute. Er legt die Raute offen auf zwei freie Dreiecke. Er darf dabei keine vorhandene Raute überbauen. Durch das Legen können

1. Zwischenwertungen ausgelöst und
2. Dreiecke aktiviert werden.



Karl zieht die Stadthallen-Raute und legt sie auf zwei Parks.

## 1. Zwischenwertungen auslösen

Ein Spielstein wird gewertet, sobald alle an ihn grenzenden Dreiecke mit Rauten belegt sind. Die ihm zugewandten Zahlen auf den angrenzenden Rauten werden zusammengezählt. Die Summe wird mit dem gleichfarbigen Zählstein auf der Zählleiste abgetragen. Der gewertete Spielstein wird von seinem Spieler zurück genommen und muss später wieder eingesetzt werden.



Gerd (gelb) legt die Friedhof-Raute. Karl nimmt seinen grünen Spielstein zurück und zieht den grünen Zählstein zwei Felder rückwärts.

## 2. Dreiecke aktivieren

Entsteht durch das Legen einer Raute ein isoliertes Dreieck, das nicht mehr mit einer Raute zugelegt werden kann, wird das Dreieck aktiviert und entfaltet seine Wirkung.

Eine **Stadtwache** wirkt sofort, **Wappen** und **Park** wirken erst bei der Endwertung.

Eine **Stadtwache** vertreibt alle Spielsteine von den drei angrenzenden Kreuzungen und verhindert, dass neue Spielsteine auf ihnen abgesetzt werden können. Vertriebene Spielsteine müssen später erneut gesetzt werden.



Gerd (gelb) legt die Kirchen-Raute und aktiviert die **Stadtwache**. Karl muss seinen **grünen** Spielstein zurücknehmen.

## SPIELLENDE UND SPIELSIEG

Kann kein Spieler mehr eine Raute legen oder einen Spielstein absetzen, endet das Spiel.

Es gewinnt der Spieler, dessen Zählstein nach der Endwertung die meisten Punkte anzeigt.

Werden mehrere Partien gespielt, starten die Zählsteine bei der zuvor erreichten Punktzahl.

## Endwertung

Am Spielende werden alle Spielsteine gewertet, die auf Kreuzungen stehen, welche an aktivierte **Wappen** oder **Parks** grenzen.

Für jeden Spielstein werden die ihm zugewandten Zahlen auf angrenzenden Raute zusammengezählt.

Grenzt der Spielstein an ein **Wappen**, werden beim Zusammenzählen alle negativen Zahlen zu positiven Zahlen.

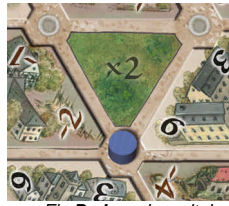
Grenzt der Spielstein an einen **Park**, wird die Summe der Zahlen verdoppelt, bei zwei Parks vervierfacht, bei drei Parks verachtfacht.

Grenzt der Spielstein an **Wappen und Park**, werden alle Zahlen zu positiven Zahlen und verdoppelt.

Die Werte aller Spielsteine werden mit den gleichfarbigen Zählsteinen auf der Zählleiste abgetragen.

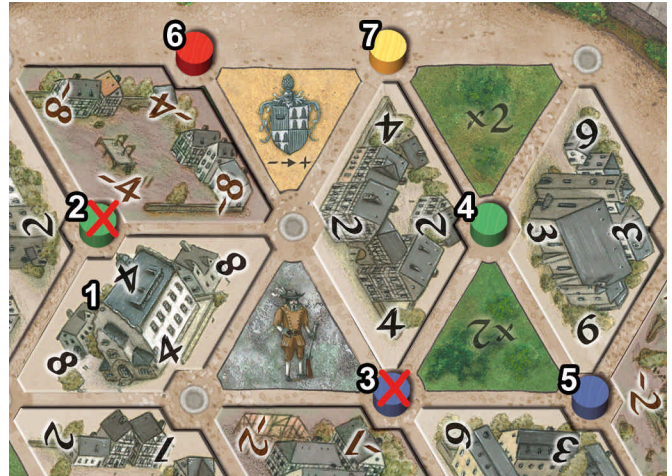


Ein **Wappen** macht alle Zahlen an den drei angrenzenden Kreuzungen positiv. Ullas **roter** Spielstein ist 17 Punkte wert.



Ein **Park** verdoppelt den Wert der drei angrenzenden Kreuzungen. Annes **blauer** Spielstein ist 6 Punkte wert.

## Beispiele für Züge und Wertungen



Kurz vor Spielende. Es kann nur noch eine Raute gelegt werden.

Karl (grün) legt die **Stadthallen-Raute (1)**. Er macht eine **Zwischenwertung** für seinen **grünen** Spielstein (2), nimmt ihn zurück und zieht den **grünen** Zählstein 2 Punkte vorwärts.

Anne (blau) muss ihren **blauen** Spielstein (3) zurücknehmen, der von der **Stadtwache** vertrieben wird.

Ulla (rot) und Gerd (gelb) müssen aussetzen, da sie keine freien Spielsteine mehr haben.

Karl (grün) setzt einen Spielstein (4). Anne (blau) setzt einen Spielstein (5).

Kein Spieler kann mehr ziehen. Es kommt zur **Endwertung**.

Karls **grüner** Spielstein (4) ist 20 Punkte wert, da die beiden Parks die 2 und die 3 vervierfachen.

Annes **blauer** Spielstein (5) ist 14 Punkte wert  $((6+3-2) \times 2 = 14)$ .

Ullas **roter** Spielstein (6) ist 4 Punkte wert, da das **Wappen** die negative 4 positiv macht.

Gerds **gelber** Spielstein (7) ist 8 Punkte wert, da der **Park** die 4 verdoppelt.

Die Punkte werden mit den vier Zählsteinen abgetragen.

## DANK

Wir danken unseren Testern, insb. Christiane, Johnny, Lennart, Simon und Matthias Goslar, Azra Halak, René Schröder, Christoph Naumann, Johann Hausmann, Jan Ferner, Francesca Roth, Martin Jendrian und Heinrich Glumpler.

© 2003

**Kronberger Spiele**

Roland & Tobias Goslar GbR  
Alle Rechte vorbehalten.

Grafik

Harald Lieske

[www.return-of-zond.de](http://www.return-of-zond.de)

PC-Spiel

Thomas Rosanski  
[www.thomas-rosanski.de](http://www.thomas-rosanski.de)

Kontakt

Goslar, Wendelinsweg 2  
D-61476 Kronberg  
info@kronberger-spiele.de  
[www.kronberger-spiele.de](http://www.kronberger-spiele.de)

