

## **La Strada von Martin Wallace aus dem Kosmos-Verlag**

### **2-Spieler Variante – Regelverbesserung**

Sinnngemäße Übersetzung von Andreas Ronge

Original Regelentwicklung von Nick Danger zu finden auf  
<http://www.boardgamegeek.com/thread/24751>

#### 1.Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält die Straßen, Händlersteine und Startorte einer Farbe(Beide Startorte werden verwendet)

Die Startaufstellung ist die gleiche, wie in den Originalregeln:  
Jeder Spieler legt abwechselnd seine Startorte fest. Der Spieler ,der den letzten Startort festgelegt hat beginnt das Spiel.

Beide Spieler stellen je 6 ihrer Händlersteine auf die beiden Startorte.

Auf eine ungenutzte Zählleiste wird ein Marker in dessen Farbe auf 10 gesetzt.

#### 2.Spielverlauf:

Die Kosten und Regeln für das bauen von Straßen sind die gleichen, wie in den Originalregeln.

Einzigster Unterschied: Man kann nur von Siedlungen aus bauen, auf denen man auch Händlersteine liegen hat.

(Der Sinn dieser Regel wird gleich deutlich werden)

Wenn man eine Straße zu einer Siedlung baut, kann man so viele Händlersteine, wie man will in die nächste Siedlung mitnehmen.

Dies ist auch die einzige Möglichkeit Händlersteine von einer Siedlung zu einer anderen Siedlung zu transportieren.

ALSO: Händlersteine können immer nur zwischen 2 Siedlungen transportiert werden, wenn die 2 Siedlungen gerade durch eine Straße verbunden wurden.

Man kann an Siedlungen, die der Gegner bereits erreicht hat, anschließen und man kann eigene Siedlungen durch eine weitere Straße erneut anbinden.

Der Startort des Gegners kann allerdings nicht angebunden werden.

Beide Spieler können mehrere Händlersteine in einer Siedlung ablegen.

Außerdem kann man eine Straße zu einer Siedlung bauen und keine Händlersteine ablegen (um Siedlungen für den Gegner zu blockieren)

FOLGE: Von dieser Siedlung aus ist in diesem Moment kein weiteres Ausbreiten mehr möglich, da kein Händlerstein mehr vorhanden ist!

#### 3.Spielende:

Das Spiel endet nach 10 Runden!

Dafür dient die 3. Zählleiste in der ungenutzten Farbe. Nach jeder Runde (beide Spieler waren einmal dran) wird der Marker um eins nach unten verschoben.

4. Wertung:

Die Punktevergabe ist anders als in der regulären 2-Spieler Version:

In einer Siedlung, in der beide Spieler Händlersteine liegen haben punktet, nur der Spieler mit der Mehrheit.

Der Spieler nimmt nun einen seiner Händlersteine aus der Siedlung und legt ihn in den Wertungsbereich in Abhängigkeit von der Gesamtzahl aller Händlersteine, welche in der Siedlung liegen.

Beispiel:

In einer Stadt liegt 1 gelber und 2 schwarze Händlersteine:

Schwarz hat die Mehrheit und gewinnt die Punkte

Schwarz legt einen seiner Händlersteine in den Wertungsbereich der Stadt.

Es wertet immer nur ein Händlerstein pro Stadt/Siedlung. Alle anderen werden beiseite gelegt.

Insgesamt liegen 3 Händlersteine in der Stadt, also bekommt schwarz 3 Siegpunkte (siehe Wertungsbereich Stadt auf dem Spielplan)

Kommt es zu einem Gleichstand in einer Stadt/Siedlung bekommt kein Spieler Punkte.

Jeder Händlerstein, der auf einem Startort bis zum Ende des Spieles verbleibt, wird mit einem Minuspunkt verrechnet.