

PILUS

Ein abstraktes Strategiespiel
Für 2 bis 4 Spieler
Spielzeit: 45 Minuten

Von Kris J Wolff

In PILUS legen die Spieler farbige Plättchen, um Farbregionen zu schaffen. Je größer und je höher die Regionen, umso mehr Punkte erzielen sie. Die Spieler können auch ihre eigene Spielfigur zum Schutz ihres Besitzes einsetzen. Wenn alle Plättchen platziert sind, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten!

SPIELMATERIAL

- 30 Plättchen mit je 4 Farben
- 4 Spielfiguren
- Tragebeutel

SPIELAUFBAU

Mische die Plättchen und lege sie verdeckt in mehreren Stapeln auf die Seite. Ein zufällig von einem der Stapel gezogenes Plättchen wird aufgedeckt und als Startplättchen in der Tischmitte platziert. Jeder Spieler nimmt seine Spielfigur und legt sie vorläufig vor sich ab. Dann zieht jeder Spieler 3 Plättchen von einem der Stapel und bildet damit die Spielerhand, welche er verdeckt vor den anderen Spielern hält.

Um sicherzustellen, dass jeder Spieler die gleiche Anzahl an Zügen bekommt, wird eine bestimmte Anzahl von Plättchen aus dem Spiel entfernt:

- Im Spiel für **2 Spieler**, entferne **1 Plättchen**
- Im Spiel für **3 Spieler**, entferne **2 Plättchen**
- Im Spiel für **4 Spieler**, entferne **1 Plättchen**

SPIELVERLAUF

Ein Spieler wird zum Startspieler gewählt. Der Startspieler spielt seinen Zug, gefolgt vom linken Nachbarn und so weiter, im Uhrzeigersinn um den Tisch. Bei jedem Zug macht der Spieler hintereinander folgendes:

- ein Plättchen spielen
- seine Spielfigur bewegen (optional)
- werten
- neues Plättchen nachziehen

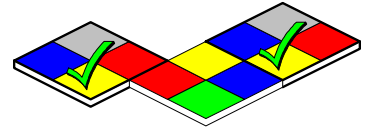
Spielein Plättchen (vorgeschrieben)

Der Spieler wählt ein Plättchen aus seiner Hand und legt es ab. Plättchen dürfen auf den Tisch oder auf andere

Plättchen obenauf gelegt werden:

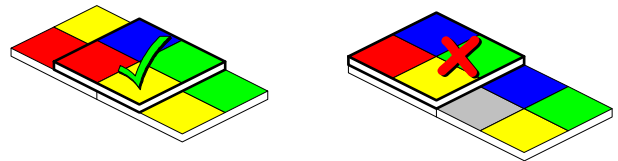
wenn auf den Tisch gespielt wird...

Plättchen werden so neben andere Plättchen gelegt, dass wenigstens ein Feld des neuen Plättchens an ein bereits gespieltes angrenzt. Das neue Plättchen kann an andere Plättchen angelegt werden ohne auf die Höhe oder Farbe zu achten

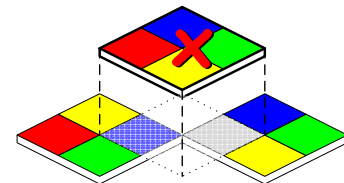
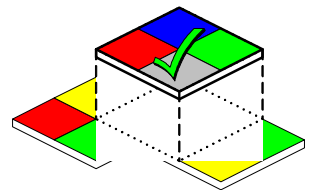


wenn auf andere Plättchen gespielt wird...

- das Plättchen muss wenigstens auf 2 anderen Plättchen ruhen. Das neue Plättchen darf nicht einfach direkt auf ein anderes Plättchen gelegt werden.

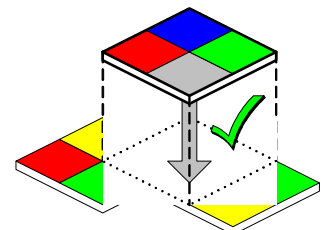


- das Plättchen darf nur gespielt werden, wenn 3 oder 4 seiner Felder direkt auf anderen Plättchen ruhen. Dein Plättchen darf nicht nur auf einem oder zwei Feldern des unteren Plättchens ruhen. Mit anderen Worten ist es dem Spieler erlaubt, ein leeres Feld unter dem gelegten Plättchen zu haben, **aber nur eines**.



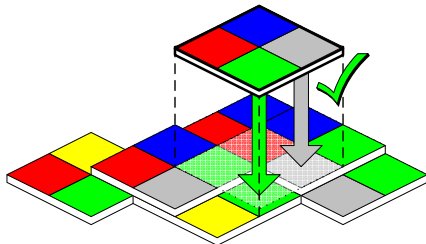
(Ruhe auf nur 2 Feldern! Nicht erlaubt!)

- Das Plättchen darf nicht auf ein Feld gelegt werden, auf dem eine gegnerische Spielfigur steht oder jegliches Feld, welches durch einen gegnerischen Spielstein geschützt wird. (siehe Spielfiguren weiter unten)
- um ein Plättchen auf den zweiten Level (auf ein Plättchen im **ersten** Level) zu legen, muss wenigstens **einer** seiner Felder auf ein gleichfarbiges Feld gelegt werden. Um ein Plättchen auf den 3. Level (auf ein Plättchen im **zweiten** Level) zu legen, müssen wenigstens **zwei** seiner Felder auf gleichfarbige Felder gelegt werden. Entsprechend müssen drei oder vier



(das neue Plättchen wird auf eine einzelne Lage Plättchen gelegt und die grauen Felder sind farbgleich)

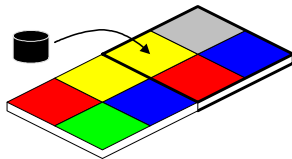
Farbgleichheiten bei 4. oder 5. Level übereinstimmen (deshalb ist es nicht möglich, ein Plättchen auf den 6. Level zu legen).



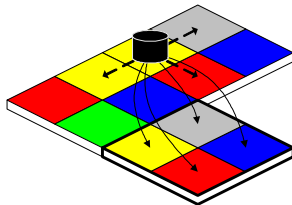
(**um auf zwei Schichten zu legen, stimmen zwei Farben überein: Grau stimmt überein und Grün, obwohl es weiter unten liegt)

Spielfigur bewegen (optional)

In der ersten Runde platziert der Spieler seine Spielfigur auf einem der 4 Felder auf dem Plättchen, das er gerade gelegt hat.

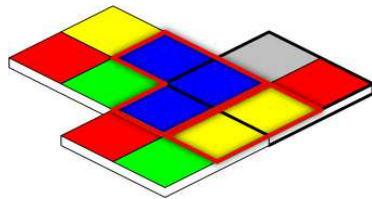


In späteren Runden kann der Spieler nach dem Platzieren eines Plättchens seinen Spielstein in jedes Feld auf dem gerade gespielten Plättchen oder auf jedes an seinem gegenwärtigen Standort angrenzenden Feld (nicht diagonal) bewegen. Spielfiguren können nie in Regionen bewegt werden, die von anderen Spielsteinen geschützt werden.



Wertung

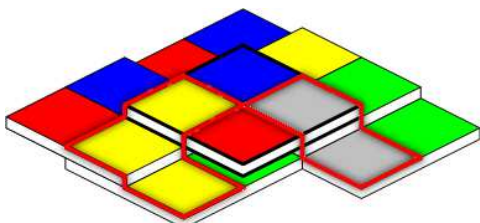
Nach dem Spielen eines Plättchens (und möglicherweise dem Bewegen seiner Spielfigur) wertet der Spieler farbige Regionen. Jede Gruppe von zwei oder mehr zusammenhängenden Feldern einer einzelnen Farbe, die ein Feld des gerade gespielten Plättchens enthalten, stellen eine Wertungsregion dar. Jede Wertungsregion zählt 1 Punkt pro Feld in der Region wenn das Plättchen auf den Tisch gespielt wurde.



(das neue Plättchen bildet eine blaue Region mit 3 Punkten und eine gelbe mit 2 Punkten)

Eine Region ist 2 Punkte pro Feld wert, wenn das Plättchen auf dem 2. Level platziert wurde (ein Level höher als der Tisch). Zähle 3 Punkte pro Feld für den 3. Level und so weiter.

(das neue Plättchen obenauf bildet eine gelbe Region und eine graue Region (5 Total). Das neue Plättchen ist auf



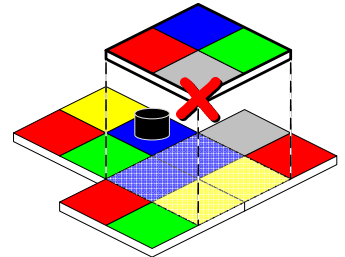
dem 3. Level, so zählt es $5 \times 3 = 15$ Punkte)

Spielfiguren

Eine Spielfigur schützt eine Region in der es steht vor Gegnern. Wenn der Spielstein eines Spielers in einer Region steht, gelten folgende Regeln:

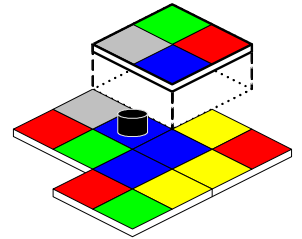
- andere Spieler dürfen kein Feld dieser Region abdecken.

(Der Spieler mit dem Dreieck darf hier nicht einsetzen, da er sonst einen Teil der blauen Region, die durch die Kreis-Spielfigur geschützt ist, abdecken würde)



- wenn ein anderer Spieler die Region größer macht, erhält er dafür keine Punkte.

(Der Dreieck-Spieler spielt hier ein Plättchen und zählt 2 Punkte für die graue Region. Für die blaue Region erhält der Dreieck-Spieler keine Punkte, da diese durch den Kreis-Spieler geschützt ist).



BEACHTEN: Die Aktionen eines Spielers werden nie durch seine eigene Spielfigur beeinflusst. Der Spieler kann ein Plättchen auf das Feld legen, auf dem seine Spielfigur steht. Diese wird kurzzeitig weggenommen und dann wieder an den Ort hingestellt.

Neues Plättchen nachziehen

Der Spieler zieht am Ende seiner Runde ein neues Plättchen nach.

Spielende

Wenn keine weiteren Plättchen mehr nachgezogen werden können und alle Spieler ihre Plättchen aus der Hand gespielt haben, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Regelklarstellungen

• wenn ein gespieltes Plättchen nur auf 3 seiner 4 Felder ruht, ist es für die Bestimmung von Farbübereinstimmungen o.k., wenn es nicht auf dem nächstunteren Level ruht. Das heißt, ein Feld wird auch als farbübereinstimmend angesehen, wenn das Feld nicht direkt darunter liegt, sondern Luft zwischen den Beiden ist (siehe das mit** markierte Beispiel auf Seite 2).

- Es ist nicht regelkonform ein Plättchen zu legen, das zwei Regionen verbindet, die beide je von einer Spielfigur geschützt werden.