

Old London BRIDGE

Von Gabriele Bubola & Leo Colovini



Spielidee und Spielziel

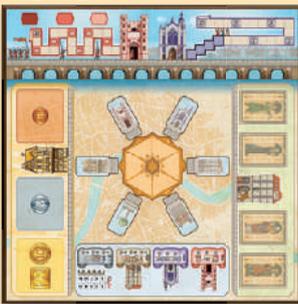
Eine Feuersbrunst zerstört die große Holzbrücke über der Themse.

Als Baumeister seid ihr verantwortlich für den Wiederaufbau der Old London Bridge. Das neue Fundament wird aus Stein gebaut und so können sogar Gebäude auf der Brücke errichtet werden. Ein Wettstreit um den schönsten Brückenabschnitt entbrennt.

Baut Kapellen, Brückentore, Herbergen, Krämerläden, Gildenhäuser und Parks in der richtigen Reihenfolge und setzt die verschiedenen Aktionen gewinnbringend ein, dann werdet ihr am Ende des Spiels der reichste Baumeister und gewinnt das Spiel!

Spielmaterial

- 1 Spielplan



- 1 Drehscheibe



- 76 Münzen (£ = Pfund Sterling)
38x £1 20x £3 12x £10 6x £25



- 15 Runden-Plättchen
je 5x mit den Zahlen „1“, „2“ und „3“



- 72 Gebäude: je 12x pro Sorte

Hausnummern von 1-60 & 1 von 4 unterschiedlichen Wappen

4 Wappen

ohne Hausnummer

Kapelle

Brückentor

Herberge

Krämerladen

Gildenhäuser

Park



- 55 Charakterkarten

10x „4“:
Adliger



11x „3“:
Geistlicher



15x „2“:
Edelfrau



15x „1“:
Kaufmann



4x „0“:
Peter de
Colechurch



Karten-
rückseite

- 24 Bonus-Plättchen

je 3x 8 verschiedene Aktionen



Mit 3 Rückseiten zum Sortieren:



- 4 Spielfiguren

je 1 pro
Spieler-
farbe



- 8 Spielsteine

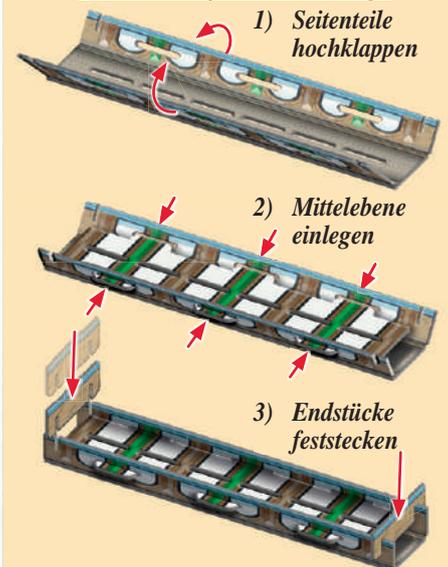
je 2 pro
Spielerfarbe



- 8 Brückenabschnitte

je 2 pro Spielerfarbe

Brückenaufbauanleitung:



Erweiterung: Erfahrene Baumeister

- 8 Wertungsplättchen, doppelseitig



Historischer Hintergrund

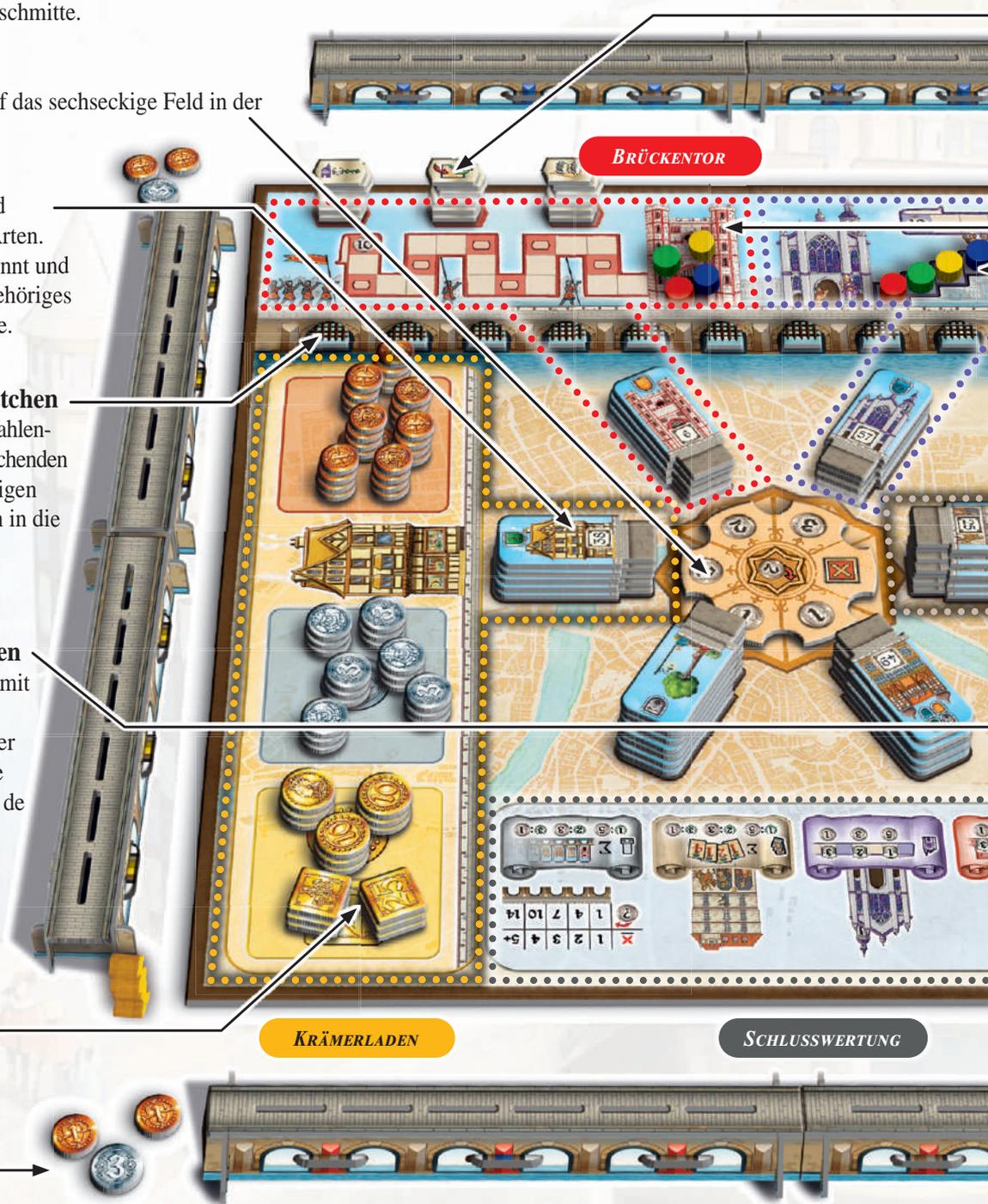
London, 1136:

Eine Feuersbrunst zerstört die große Holzbrücke über der Themse. Der für den Wiederaufbau beauftragte Geistliche Peter de Colechurch schlägt vor, die Holzbrücke nicht nur durch eine Brücke aus Stein zu ersetzen, sondern auch so zu errichten, dass Gebäude auf der Brücke entstehen können.

Nach langer Planung begann 1176 der Neubau. Die steinernen Brückenpfeiler wurden durch Wellenbrecher verstärkt und bildeten viele Spitzbögen. Einer dieser Bögen wurde zu einer Durchfahrt mit Zugbrücke ausgebaut, damit größere Schiffe die Brücke passieren konnten.

Spielvorbereitung

- 1) Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
- 2) Die **Drehscheibe** legt ihr auf das sechseckige Feld in der Mitte des Plans.
- 3) Sortiert die **Gebäude** anhand der sechs unterschiedlichen Arten. Mischt jede Gebäudeart getrennt und legt sie als Stapel auf ihr zugehöriges Feld rund um die Drehscheibe.
- 4) Mischt die **15 Runden-Plättchen** verdeckt und legt sie mit der Zahlenseite nach unten auf die entsprechenden 12 Ablagefelder. Die drei übrigen Plättchen kommen unesehen in die Schachtel zurück.
- 5) **HERBERGE:** Sortiert die **Charakterkarten** nach den Zahlen. Die Karten mit den Zahlen „1–4“ legt ihr als Vorrat auf die Felder neben der Herberge. Nehmt euch je eine Karte mit der Zahl „0“ (Peter de Colechurch) auf die Hand.
- 6) **KRÄMERLADEN:** Legt die **Münzen** nach den Werten getrennt auf die entsprechenden Felder neben dem Krämerladen. Jeder von euch erhält **£5** als **Startkapital**.



Nach 33 Jahren wurde das imposante Bauwerk 1209 durch König Johann eröffnet. Peter de Colechurch konnte dies nicht mehr erleben, er starb vier Jahre zuvor.

Die mittelalterliche Brücke war sechs Meter breit und 273 Meter lang. Markante Gebäude waren die Zugangstore auf beiden Seiten mit der Brückenwache und eine Kapelle, in deren Krypta Peter de Colechurch begraben wurde. Eine Wassermühle produzierte Mehl, es entstanden Geschäfte und Wohnhäuser mit Mietwohnungen. Die Zahl der Brückenbewohner war so hoch, dass die Old London Bridge bis in das 18. Jahrhundert ein selbstverwalteter Stadtbezirk mit eigenem Bezirksvorstand war.

7) BRÜCKENTOR:

Mischt die **Bonus-Plättchen** getrennt nach den farbigen Rückseiten. Bildet drei verdeckte Stapel auf den drei Ablagefeldern. Deckt jeweils das oberste Plättchen auf.

8) Wählt eine Farbe und erhaltet in dieser:

- 2 **Brücken-Abschnitte** (im Folgenden immer als Brücke bezeichnet)
- 1 **Spielfigur**, die ihr vor euch abstellt
- 2 **Spielsteine**:

→ **Brückentor:** 1 Spielstein legt ihr auf das **Brückentor**. Das ist das Startfeld des roten Brückentor-Parcours.

→ **Kapelle:** 1 Spielstein legt ihr auf die Treppe der **Kapelle**. Das sind die Startfelder des lila Kapellen-Parcours. Lost zufällig aus, welcher Spielstein auf welche Treppenstufe gelegt wird. Der Parcours entscheidet bei im Spiel vorkommenden Gleichständen über die Spielreihenfolge. Wessen Spielstein weiter vorn bzw. oben liegt, ist eher am Zug.

Anmerkung: Der erste Schritt auf dem Kapellen-Parcours führt immer auf das erste Feld nach der Treppe, egal auf welcher Stufe (A, B, C oder D) ein Spielstein das Spiel startet.

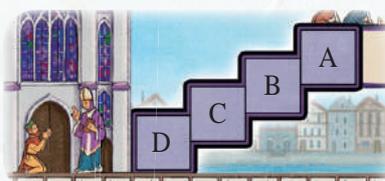
Nicht gewählte Farben kommen in die Schachtel zurück.

9) Spielt ihr das Spiel zum ersten Mal, werden die **8 Wertungsplättchen** nicht benötigt und bleiben in der Schachtel. Die **Schlusswertung** für das Grundspiel ist auf dem Plan abgebildet.

10) Zum Schluss der Vorbereitung bekommt ihr zusätzlich zur Karte mit der Zahl „0“ noch weitere Karten auf die Hand. Abhängig von eurer Startposition auf dem Kapellen-Parcours erhaltet ihr eine unterschiedliche Anzahl an Charakterkarten von 1–4 anhand der folgenden Tabelle:



A	2	1	1	1
B	1	2	1	1
C	1	1	2	1
D	1	1	1	2

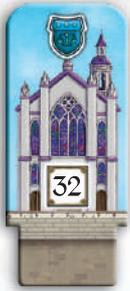


Startfeld-Treppe des Kapellen-Parcours

Die Gebäude der Old London Bridge

Dieser Abschnitt soll euch als Überblick des Hauptelements im Spiel dienen.

Es gibt **6 Arten** von Gebäuden, die euch beim Bau jeweils eine unterschiedliche Gebäudeaktion erlauben. Nachfolgend sind die Gebäudeaktionen kurz zusammengefasst:



Die Kapelle – Entscheidet über die Spielreihenfolge und löst Gleichstände auf.



Das Brückentor – Hier erhaltet ihr spezielle Einmal-Fähigkeiten.



Die Herberge – Hier bekommt ihr neue Charakterkarten.



Der Krämerladen – Bringt euch Münzen ein.



Das Gildenhause – Verstärkt nachfolgende Aktionen.



Der Park – Erlaubt euch, als nächstes ein beliebiges Gebäude zu bauen.



Gebäudeaktionen können unterschiedlich stark sein. Wie stark die jeweilige Aktion ist, entscheidet sich durch das **Wappen** oben auf dem gerade gebauten Gebäude. Zählt **alle Wappen der selben Farbe** auf allen euren Gebäuden zusammen. Je höher das Ergebnis, desto stärker ist die Aktion (z.B. Stärke 3 für 3 orangene Wappen im nachfolgenden Beispiel).

In jeder Spielrunde baut ihr ein Gebäude auf eurer Brücke. Dabei werden die Gebäude **von links nach rechts** auf der Brücke gebaut.

Alle Gebäude tragen unten eine einzigartige **Hausnummer von 60–1** (nur Parks haben keine). Ihr dürft ein neues Gebäude immer nur dann auf dem nächsten freien Platz eurer Brücke bauen, wenn die **Hausnummer kleiner** als die Hausnummer des zuvor platzierten Gebäudes ist.



Der **Park darf immer gebaut werden**, da er keine Hausnummer besitzt. Das nachfolgende Gebäude kann dann eine beliebige Hausnummer haben, da ihr eine **neue Reihe an Gebäuden/Hausnummern** beginnt.

Spielablauf

Old London Bridge wird über 12 Runden gespielt. Nach der letzten Runde endet das Spiel und es findet die Schlusswertung statt. Jede Runde besteht aus den folgenden drei Phasen, die nacheinander ausgeführt werden:

1. Rundenvorbereitung

2. Zugreihenfolge bestimmen

3. Gebäude bauen

1. Rundenvorbereitung



Als erstes deckt ihr ein Runden-Plättchen auf. In der ersten Runde ist es das erste Plättchen ganz links auf dem Spielplan. In den weiteren Runden werden die Runden-Plättchen von links nach rechts aufgedeckt.



Entsprechend des aufgedeckten Plättchens wird die **Drehscheibe um 1 bis 3 Felder im Uhrzeigersinn** gedreht.



Beispiel: Das Runden-Plättchen zeigt eine „2“. Die Drehscheibe wird um zwei Felder im Uhrzeigersinn gedreht.

2. Zugreihenfolge bestimmen

Ihr wählt von eurer Hand eine Karte aus und legt sie **verdeckt** vor euch ab.

Danach werden die ausgespielten Karten **gleichzeitig aufgedeckt** und bleiben vor euch liegen.

Anhand der Zahlen auf den ausgespielten Karten wird die Reihenfolge festgelegt, in der ihr nacheinander in **3. Gebäude bauen** ein Gebäude baut:



- Wer die **höchste Zahl** ausgespielt hat, ist **zuerst** am Zug.
- Die anderen sind in **absteigender Zahlenfolge** am Zug.
- Sind Karten mit **gleichen Zahlen** ausgespielt worden, entscheidet unter diesen die Position der Spielsteine auf dem **Kapellen-Parcours**: Wer dort weiter vorne ist oder oben auf dem anderen Spielstein steht, ist eher dran.

Beispiel:

Leon hat die höchste Karte ausgespielt (3) und ist in Phase 3 zuerst am Zug. Danach folgt Lisa (2). Zwischen Tim und Paula herrscht Gleichstand (beide 0). Hier entscheidet die Platzierung auf dem Kapellen-Parcours: Tim führt auf diesem Parcours, während Paula ihr Startfeld noch nicht verlassen hat. Somit ist Tim als Dritter und Paula zuletzt am Zug.

3. Gebäude bauen

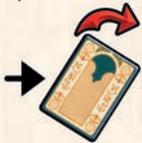
Seid ihr am Zug, führt ihr folgende 3 Aktionen nacheinander aus:

a) Gebäude wählen

b) Gebäude auf der Brücke bauen

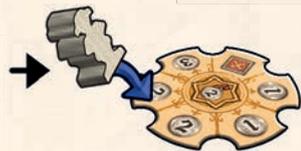
c) Gebäudeaktion ausführen

a) Gebäude wählen:



Zunächst legt ihr eure **ausgespielte Karte** zurück in den Vorrat auf dem Spielplan.

Ausnahme: Die „Peter de Colechurch“-Karte (0) nehmt ihr immer zurück auf die Hand.



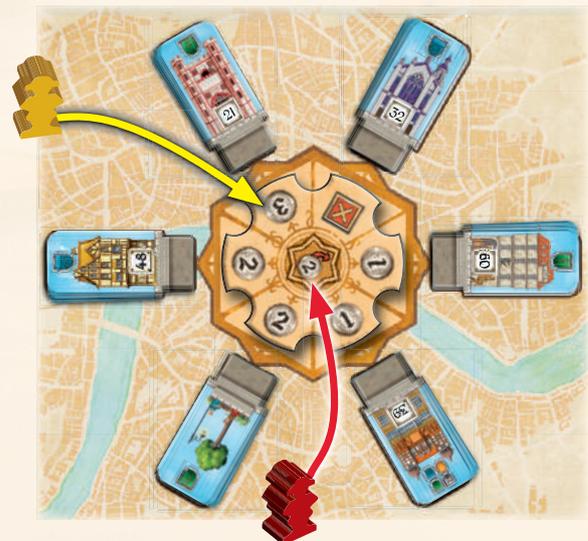
Wählt nun ein Gebäude, indem ihr eure **Spielfigur auf ein unbesetztes Feld der Drehscheibe** stellt. Ihr habt zwei Möglichkeiten:

a) Stellt ihr eure Figur auf ein **Randfeld**, erhaltet ihr das dort abgebildete Einkommen von **£1, £2 oder £3** und dürft euch anschließend das oberste Gebäude vom angrenzenden Stapel nehmen.

Auf das **X-Feld** dürft ihr **keine Figur** stellen.



b) Alternativ könnt ihr eure Figur auf das Feld **in der Mitte** stellen. Dann müsst ihr **£2 bezahlen**. Dafür habt ihr die freie Auswahl aus allen sechs oben liegenden Gebäuden, sogar das Gebäude, an welches das „X“ grenzt. Ihr erhaltet kein Einkommen.



Beispiel:

Leon hat die höchste Karte gespielt und ist zuerst am Zug. Er setzt seine Spielfigur auf das zum Brückentor angrenzende Feld und erhält £3, baut das Gebäude ein und führt die Gebäudeaktion aus. Dann ist Lisa (zweithöchste Karte) am Zug. Sie bezahlt £2 und setzt ihre Spielfigur in die Mitte. Nun hat sie freie Auswahl und dürfte, wenn gewünscht, auch das nun zuoberst liegende Brückentor des Stapels nehmen. Sie entscheidet sich aber für die Kapelle (an diesen Stapel grenzt aktuell das X-Feld an).

!!! Wichtig: Bei der Auswahl müsst ihr darauf achten, dass auf einem Feld immer **nur eine Figur** stehen darf. Sollte der **Stapel** einer Gebäudesorte im Spielverlauf **aufgebraucht** werden, dürft ihr eure Spielfigur **nicht** mehr auf das **angrenzende Randfeld** der Drehscheibe stellen.

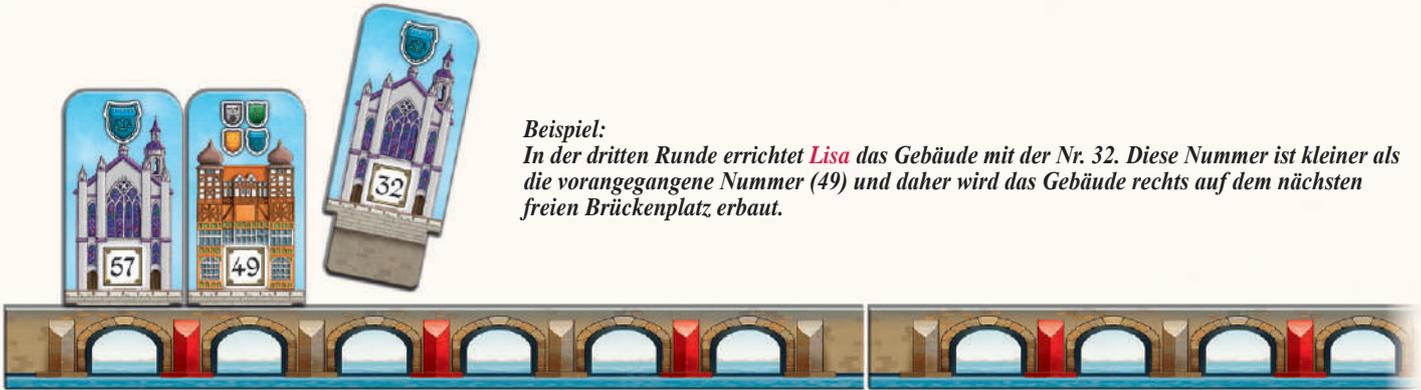


Anmerkung: Euer Einkommen könnt ihr hinter eure Brücke ablegen.

b) Gebäude auf der Brücke bauen

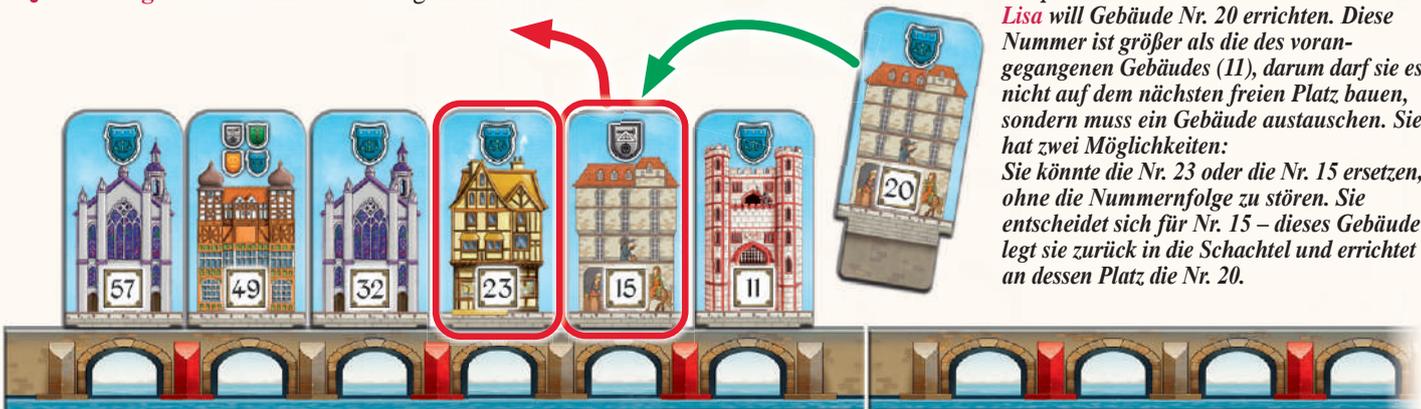
Habt ihr eure Figur platziert, **nehmt** ihr euch das entsprechende **Gebäude** und baut es nach folgenden Regeln auf eurer Brücke:

- Auf eurer Brücke gibt es Platz für maximal **12 Gebäude**. Die Gebäude werden **von links nach rechts** auf eurer Brücke gebaut.
- Alle Gebäude tragen unten eine einzigartige **Hausnummer von 60–1** (nur Parks haben keine). Ihr dürft ein neues Gebäude immer nur dann auf dem nächsten freien Platz eurer Brücke bauen, wenn die **Hausnummer kleiner** als die Hausnummer des zuvor platzierten Gebäudes ist.



- Ist die **Hausnummer größer**, müsst ihr ein bereits gebautes Gebäude auf eurer Brücke **ersetzen**, so dass die Hausnummern-Reihenfolge wieder passt. Das ersetzte Gebäude kommt aus dem Spiel.

!!! Achtung: Ein Park darf nicht ausgetauscht werden.



- Ein **Park** muss immer **rechts auf den nächsten freien Platz** gebaut werden. Das nächste Gebäude kann dann eine beliebige Hausnummer haben, denn nach dem Park beginnt eine **neue absteigende Hausnummernfolge**. Auch der Park zählt im Rahmen dieses Spiels als Gebäude.



Beispiel: Lisa hat in der Vorrunde einen Park errichtet. Nun beginnt sie eine neue Nummernfolge mit Gebäude Nr. 50.

c) Gebäudeaktion ausführen

Ist das Gebäude an seinem Platz, führt ihr die **Gebäudeaktion** aus. Jede der sechs Gebäudearten besitzt eine unterschiedliche Aktion.

Die **Stärke der Aktion** hängt von dem **Wappen** ab, das das soeben gebaute Gebäude zeigt:

Zählt, wie viele **Gebäude mit gleichem Wappen** auf eurer Brücke sind – einschließlich des soeben gebauten Gebäudes. Diese Anzahl entspricht der **Wappenstärke der Aktion**. Bei jeder Gebäudeaktion hat die Wappenstärke unterschiedliche Auswirkungen.



Beispiel:

Paula hat soeben das Gebäude Nr. 43 errichtet. Es ist ein Krümerladen, der ihr Münzen in Höhe der Wappenstärke einbringt. Da dieser Krümerladen ein orangefarbenes Wappen hat, zählt sie alle orangefarbenen Wappen auf den Gebäuden ihrer Brücke. Für insgesamt 4 Stück erhält sie £4 aus dem Vorrat.

Anmerkung: Gildenhäuser erhöhen die Wappenstärke bei jeder Gebäudeaktion, da sie alle 4 Wappen tragen.



Nachdem **alle ihren Zug** ausgeführt haben, nehmt ihr eure Spielfiguren wieder von der Drehscheibe, bevor ihr mit der nächsten Runde beginnt.

Nachfolgend werden alle Gebäudeaktionen im Detail erläutert:



Die Kapelle

Habt ihr eine Kapelle gebaut, dürft ihr mit eurem Spielstein auf dem Kapellen-Parcours vorziehen. Setzt euren Spielstein so viele Felder vor, wie es eurer Wappenstärke entspricht. Endet der Zug auf einem Feld, das von einem oder mehreren Spielsteinen belegt ist, legt ihr euren Spielstein obenauf.

Erreicht oder überschreitet ihr ein Feld, auf dem Münzen abgebildet sind, erhaltet ihr das entsprechende Einkommen aus dem allgemeinen Vorrat.



Beispiel a):

Lisa baut in der dritten Runde eine Kapelle auf ihrer Brücke. Diese trägt ein blaues Wappen. Aktuell hat sie in Blau Wappenstärke 3. Damit zieht sie ihren Spielstein auf dem Kapellen-Parcours um 3 Felder vor und überschreitet dabei das £1-Münzfeld. Sie erhält £1 aus dem Vorrat.



!!! Wichtig: Wessen Spielstein auf diesem Parcours weiter vorn ist bzw. in einem Stapel oben liegt, ist im Falle eines Gleichstandes der Gewinner. Hiermit ist **jeder Gleichstand** gemeint, sei es beim Ausspielen der Karten oder auch bei den Schlusswertungen.



1



2

Beispiel b):

In der nächsten Runde spielen Lisa und Paula die gleiche Karte (2) aus. Entsprechend der Platzierung auf dem Kapellen-Parcours ist Lisa in diesem Fall vor Paula am Zug.



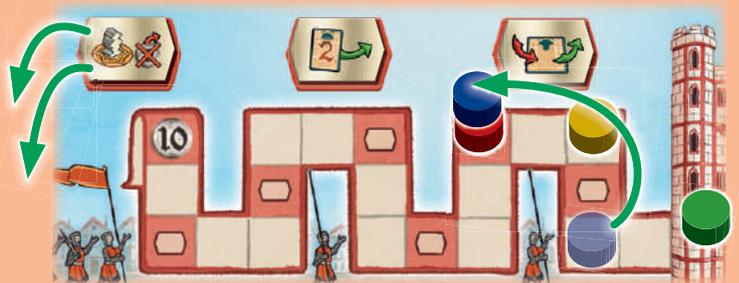
Das Brückentor

Habt ihr ein Brückentor gebaut, dürft ihr mit eurem **Spielstein auf dem Brückentor-Parcours vorziehen**. Setzt euren Spielstein so viele Felder vor, wie es eurer Wappenstärke entspricht. Endet der Zug auf einem Feld, das von einem oder mehreren Spielsteinen belegt ist, legt ihr euren Spielstein obenauf.

Auf dem Parcours ist jedes dritte Feld ein **Bonusfeld**. Zieht ihr auf oder über ein Bonusfeld, könnt ihr euch sofort eines der drei aufgedeckten **Bonus-Plättchen** aussuchen. Danach wird direkt das nächste Plättchen des Stapels aufgedeckt. Dürft ihr mehr als ein Plättchen im selben Zug nehmen, deckt nach dem Nehmen eines Plättchens immer erst das nächste vom Stapel auf, bevor ihr ein weiteres auswählt.

Das genommene Plättchen könnt ihr ab der nächsten Runde einsetzen. Mit Ausnahme der beiden Plättchen unten rechts in der Übersicht* können sie nur in **3. Gebäude bauen** im **eigenen Zug** eingesetzt werden. Wird ein Bonus-Plättchen eingesetzt, kommt es danach aus dem Spiel. Es dürfen auch mehrere Bonus-Plättchen pro Zug eingesetzt werden. Sollte ein Bonus-Plättchen während des Spiels nicht eingesetzt werden, ist es am Spielende £1 wert (siehe Rückseite).

Es gibt die folgenden Aktionen:



Beispiel:

Paula baut ein Brückentor mit orangefarbenem Wappen. Ihre aktuelle Wappenstärke in Orange beträgt 4, somit darf sie auf dem Brückentor-Parcours 4 Felder vorziehen. Dabei zieht sie über 1 Bonusfeld hinweg und landet auf einem weiteren Bonusfeld. Sie wählt das Bonus-Plättchen ganz links, deckt das nächste auf und nimmt auch dieses (sie hätte stattdessen aber auch eines der anderen offenen Tor-Plättchen wählen können).



- Ihr dürft eure Spielfigur auf ein Feld der Drehscheibe stellen, auf dem schon **eine** andere Figur steht. Auch die zweite Figur erhält das Einkommen bzw. muss £2 bezahlen (Mitte).



- Ihr dürft auf dem Kapellen-Parcours zwei Felder vorziehen.



- Ihr dürft eure Spielfigur auf das mittlere Feld der Drehscheibe stellen ohne zwei Münzen zu bezahlen.



- Ihr dürft auf dem Brückentor-Parcours zwei Felder vorziehen.



- Ihr dürft eure Spielfigur auf das X-Feld der Drehscheibe stellen und das angrenzende Gebäude bauen.



* Dieses Plättchen könnt ihr unmittelbar nach dem Aufdecken der Karten in **2. Zugreihenfolge bestimmen** einsetzen, um die Reihenfolge zu beeinflussen: Eure ausgespielte Karte hat einen Bonus von +1.



- Ihr dürft eure ausgespielte Karte wieder auf die Hand nehmen.



* Dieses Plättchen könnt ihr vor dem Ausspielen eurer Karte in **2. Zugreihenfolge bestimmen** einsetzen: Ihr dürft euch eine „Edelfrau“ (2) aus dem Vorrat auf die Hand nehmen.

Wer das letzte Feld des Kapellen- oder Brückentor-Parcours erreicht, erhält £10. Sollten weitere Mitspielende das letzte Feld erreichen, erhalten sie ebenfalls die £10 und ihre Spielsteine werden unter den Ersten gestapelt. Übriggebliebene Schritte verfallen.





Die Herberge

Habt ihr eine Herberge gebaut, dürft ihr eine oder mehrere **Charakterkarten vom Spielplan** auf die Hand nachziehen. Der Gesamtwert der genommenen Charakterkarten darf dabei nicht größer als die Wappenstärke sein. Charakterkarten können aber in beliebiger Kombination genommen werden, solange noch Karten da sind.



Beispiel: Um das neue Gebäude Nr. 20 zu bauen, muss Paula ein Gebäude ersetzen und wählt die Nr. 15. Das neue Gebäude trägt ein blaues Wappen und ihre Wappenstärke in Blau ist 6. Sie nimmt eine Karte mit 3, eine mit 2 und eine mit 1 vom Spielplan auf die Hand. Auch 4+2 wäre z.B. möglich gewesen oder sogar 6× die 1.



Der Krämerladen

Habt ihr einen Krämerladen gebaut, erhaltet ihr aus dem Vorrat **Münzen** im Wert der Wappenstärke.



Beispiel:

Paula baut einen Krämerladen mit grauem Wappen. Aktuell hat sie in Grau Wappenstärke 4, also erhält sie £4.



Der Park

Auf dem Park ist keine Hausnummer abgebildet – daher kann der Park an jedes beliebige Gebäude rechts angebaut werden – auch an einen weiteren Park.

Ein Park unterbricht die absteigende Hausnummernfolge. Das bedeutet: Rechts neben dem Park dürft ihr ein Gebäude mit jeder beliebigen Hausnummer anbauen.



Beispiel:

Auf die Gebäude mit den Nummern 59, 51, 48, 33, 25 und 6 folgt ein Park. Danach beginnt mit der 58 eine neue Nummernfolge.



Das Gildenhaus

Das Gildenhaus besitzt **keine eigene Aktion**, zeigt dafür aber alle 4 Wappen. Somit trägt es bei jeder anderen Gebäudeaktion **immer +1 zur Wappenstärke** bei.

Beispiel:

Lisa erbaut ein Gildenhaus auf ihrer Brücke. Ihre aktuellen Wappenstärken betragen damit 7 in Blau, 5 in Orange, 2 in Grau, 2 in Grün



Spielende

Das Spiel endet nach der 12. Runde. Dann sind alle Runden-Plättchen aufgedeckt.

Ausnahme: Im seltenen Fall, dass nach einer Runde 3 Gebäudestapel leer sein sollten, endet das Spiel sofort.

Es folgt die **Schlusswertung**. Die Bedingungen der Schlusswertung sind auf dem Spielplan anhand der vier Wertungsfelder abzulesen.

!!! Wichtig: Alle Gleichstände werden hierbei durch die Reihenfolge auf dem Kapellen-Parcours aufgelöst.



- Wer auf dem **Kapellen-Parcours am weitesten vorn** ist erhält £5, der 2. Platz erhält £3 und der 3. Platz* £1. Ihr müsst mindestens ein Feld auf dem Parcours gegangen sein, um Münzen erhalten zu können.



- Wer auf dem **Brückentor-Parcours am weitesten vorn** ist erhält £5, der 2. Platz erhält £3 und der 3. Platz* £1. Ihr müsst mindestens ein Feld auf dem Parcours gegangen sein, um Münzen erhalten zu können.



- Ihr zählt die **Werte eurer Charakterkarten** zusammen, die ihr am Spielende noch auf der Hand habt. Wer die höchste Summe hat, erhält £5, der 2. Platz erhält £3 und der 3. Platz* £1. Diese Summe muss mindestens 1 betragen, um Münzen erhalten zu können.



- Zählt die **Gebäude auf eurer Brücke**. Wer die meisten Gebäude gebaut hat, erhält £5, der 2. Platz erhält £3 und der 3. Platz* £1.

*Im Spiel zu dritt werden nur der 1. und 2. Platz vergeben!

- Je nach Anzahl eurer **nicht bebauten Brückenplätze** müsst ihr **Münzen** nach folgender Tabelle abgeben:

Nicht bebauter Brückenplätze:	X	1	2	3	4	5+
Zu zahlender Betrag:	?	1	4	7	10	14



- Wer noch **Bonus-Plättchen** besitzt, erhält dafür je £1.

Zählt die gerade erhaltenen Münzen sowie alle von euch im Spielverlauf gesammelten Münzen zusammen, um euer Gesamtvermögen zu errechnen. Wer das höchste Vermögen besitzt, gewinnt.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt unter diesen Mitspielenden, wer auf dem Kapellen-Parcours weiter vorne ist.



Beispielwertung für Paula:

- Paula ist auf dem Kapellen-Parcours auf dem 3. Platz und erhält dafür £1.
- Auf dem Brückentor-Parcours liegt sie in Führung und erhält £5.
- Genau wie Tim hat sie nur noch die Handkarte mit der 0 übrig – daher bekommen sie und Tim keine Münzen. Um Münzen zu bekommen muss der Gesamtwert höher als 0 sein.
- Während auf der Brücke von Lisa und Tim alle Plätze belegt sind, haben Leon und Paula je 1 leeren Platz. Da Paula auf dem Kapellen-Parcours jedoch hinter Leon liegt, geht der 3. Platz an Leon.
- Der leere Platz auf ihrer Brücke kostet Paula £1.
- Für 2 übrige Torplättchen erhält Paula £2.

Die Schlusswertung hat Paula somit insgesamt £7 eingebracht. Im Spielverlauf hatte Paula bereits £30 gesammelt.

Insgesamt beträgt ihr Gesamtvermögen dieser Partie damit £37.



Regeln für das 2-Personenspiel

In einem 2-Personenspiel seid ihr in jeder Runde zweimal am Zug. Grundsätzlich gelten die bekannten Regeln des Mehr-Personenspiels. Im Folgenden werden nur die notwendigen Anpassungen beschrieben.

Spielvorbereitung

Ihr erhaltet 2 Karten „Peter de Colechurch“ (0) anstatt 1 Karte. Wie bisher bekommt ihr nur eine Spielfigur.

Es werden nur 6 anstatt 12 Runden gespielt, daher legt ihr nur 6 Runden-Plättchen auf die 6 linken Felder des Spielplans.

Spielverlauf

2. Zugreihenfolge bestimmen

Ihr spielt stets zwei Karten aus. Alle vier Karten werden dann gleichzeitig aufgedeckt.



3. Gebäude bauen

Wie bisher entscheiden die Zahlen der ausgespielten Karten über die Reihenfolge.

Eure beiden ausgespielten Karten werden **nicht** zusammengezählt.

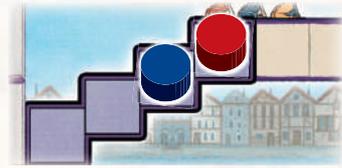
Daher seid ihr zweimal am Zug:

- **1. eigener Zug:**

Die Spielfigur auf die Drehscheibe stellen, erstes Gebäude nehmen und bauen.

- **2. eigener Zug:**

Die Spielfigur auf der Drehscheibe auf ein anderes Feld stellen, zweites Gebäude nehmen und bauen.



Beispiel:

Paula beginnt, danach hat Lisa 2 Züge, zum Abschluss ist Paula ein zweites Mal am Zug.

Spielende

Das Spiel endet nach der 6. Runde. Bei der **Schlusswertung** wird beim Abhandeln der 4 Wertungsfelder jeweils **nur der 1. Platz** vergeben.

Erweiterung: Erfahrene Baumeister

Wenn ihr *Old London Bridge* mehrmals gespielt habt, könnt ihr mit den zusätzlichen Wertungsplättchen das Spiel bzw. das Spielende variieren. Zu den Gebäuden „Kapelle“, „Brückentor“, „Herberge“ und zu eurer Brücke gibt es jeweils vier neue Wertungen. Sortiert die Wertungsplättchen nach ihrer Farbe und mischt sie getrennt. Zieht dann von jeder Sorte ein Plättchen und legt es mit einer zufälligen Seite auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan, sodass es die Schlusswertung des Grundspiels überdeckt und ersetzt. Die Wertungsplättchen können in jeglicher Kombination miteinander gespielt werden.

Hinweis: Ihr könnt auch die Wertungen des Grundspiels beliebig mit denen der Plättchen kombinieren, indem ihr die gewünschten Felder freilasst.

Dies sind die neuen Wertungen:

Konkurrierende Wertungen

Bei den Wertungen auf diesen Plättchen tretet ihr, wie bei denen, die auf dem Spielplan aufgedruckt sind, zueinander in Konkurrenz und vergleicht ein gewisses Kriterium. Wer hierbei am besten abschneidet, erhält £5, der 2. Platz erhält £3 und der 3. Platz £1. Auch hier werden Gleichstände durch die Reihenfolge auf dem Kapellen-Parcours aufgelöst. Im Spiel zu dritt [zweit] entfällt der 3. [2. & 3.] Platz.



Wer von euch hat auf der eigenen Brücke die meisten Kapellen gebaut?



Wer von euch hat auf der eigenen Brücke die meisten Brückentore gebaut?



Wer von euch hat auf der eigenen Brücke die meisten Herbergen gebaut?



Zählt in der längsten Hausnummernfolge ohne Park auf der eigenen Brücke die Gebäude. Wer hat die längste Hausnummernfolge?

Beispiel: Siehe S.12, unten rechts

Rundenweise Wertungen

Diese Plättchen werden **einmal pro Runde** gewertet. Auch hier tretet ihr zueinander in Konkurrenz, aber nur der 1. Platz erhält £1/£2.



Am Ende der Runde:
Wer auf dem Kapellen-Parcours vorn ist, erhält £1.



Am Ende der Runde:
Wer auf dem Brückentor-Parcours vorn ist, erhält £1.



Nach dem Aufdecken der Charakterkarten: Wer von euch die höchste Karte ausgespielt hat, erhält £2. Bei Gleichstand entscheidet der Kapellen-Parcours.

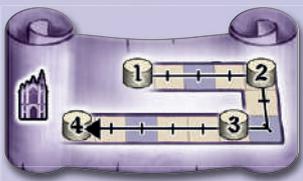
Achtung: Bonus-Plättchen zählen hier nicht!



Am Ende der Runde:
Wer von euch in dieser Runde das Gebäude mit der niedrigsten Hausnummer (ein Park zählt nicht!) auf seiner Brücke gebaut hat, erhält £2.

Allgemeine Wertungen

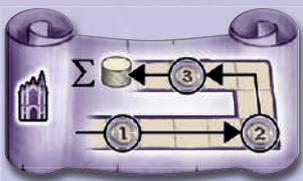
Bei diesen Plättchen steht ihr nicht im direkten Wettstreit miteinander. Ihr alle könnt Münzen erhalten, wenn ihr die Kriterien erfüllt (auch im Spiel zu zweit oder zu dritt).



Ihr erhaltet für jedes Feld auf dem Kapellen-Parcours, das ihr mit eurem Spielstein vor dem letztplatzierten Spielstein steht, £1.



Beispiel:
Es wird jeweils der Abstand zu **Tim** gezählt:
Lisa erhält 10£, **Leon** £6,
Paula £4, **Tim** 0£.



Habt ihr auf dem Kapellen-Parcours die dort abgebildeten Münzen erreicht oder überschritten, dann erhaltet ihr die Summe dieser Münzen noch einmal bei Spielende.



Beispiel:
Lisa hat bei Spielende das Feld mit £5 erreicht.
Sie erhält:
£5 + £3 + £2 + £1 = £11



Je mehr Felder ihr auf dem Brückentor-Parcours vorgezogen seid, desto mehr Münzen erhaltet ihr:

- 4-6 Felder = £3
- 7-9 Felder = £5
- 10-12 Felder = £9
- 13+ Felder = £12



Beispiel:
Paula ist 12 Felder gezogen und erhält £9. **Tim** erhält für 10 Felder ebenfalls £9. **Lisa** und **Leon** haben das 5. Feld erreicht und erhalten dafür jeweils £3.



Anstelle der auf der Rückseite aufgedruckten Münze erhält jeder für seine nicht eingesetzten Bonus-Plättchen:

- 1 Plättchen = £1
- 2 Plättchen = £4
- 3 Plättchen = £9
- 4+ Plättchen = £16



Beispiel:
Lisa hat bei Spielende noch 3 nicht eingesetzte Torplättchen.
Sie erhält £9.



Ihr zählt die Anzahl eurer Charakterkarten, die ihr am Spielende noch auf der Hand habt (einschließlich der „0“), und erhaltet:

- 3-4 Karten = £4
- 5-7 Karten = £7
- 8+ Karten = £10



Beispiel:
Für insgesamt 5 Handkarten bei Spielende erhält **Tim** £7. Die „0“ wird hierbei mitgezählt!



Für bestimmte Sets an Karten erhaltet ihr:

- Set aus 1+2 = £5
- Set aus 1+2+3 = £10
- Set aus 1+2+3+4 = £15

Jeder darf mehrere Sets werten, aber jede Karte kann nur Teil eines einzigen Sets sein.



Beispiel:
Für 2 Sets aus 1+2 erhält **Leon** insgesamt £10.



Zählt die Gebäude auf der eigenen Brücke mit einer Hausnummer von 30 und darunter. Ihr erhaltet für jedes dieser Gebäude £2.



Für je ein Set aus allen sechs Gebäudearten auf eurer Brücke erhaltet ihr je £10 (die Gebäude müssen nicht benachbart oder in einer bestimmten Reihenfolge sein).



Beispiel zum oberen Wertungsplättchen auf S.11:
Die längste Nummernfolge umfasst in diesem Beispiel 6 Gebäude (59, 51, 48, 33, 25, 6). Der Park zählt nicht mehr zur Nummernfolge.

© Copyright 2022
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989

