

# San Gimignano

Die Stadt der Türme  
Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren  
von Duilio Carpitella

Piatnik Spiel Nr. 642920

© 2002 by PIATNIK, Wien  
Printed in Austria

Im Herzen der Toskana liegt die kleine Stadt San Gimignano, das „Manhattan“ des Mittelalters. Seine Wahrzeichen sind die hoch in den Himmel ragenden Geschlechtertürme der Adelsfamilien, von denen bis heute 14 erhalten sind. Ursprünglich gab es mehr als 70 Türme. Reicher, mächtiger, höher – beim Bauen ihrer Geschlechtertürme kannten die Adelsfamilien von San Gimignano keine Grenzen. Ursprünglich zur Verteidigung und als Schutz gebaut, wurden die Türme bald zum Statussymbol, denn der Turmbau war ein Vorrecht des Adels und an ein bestimmtes Vermögen gebunden. Nur die Reichsten durften Geschlechtertürme errichten. Die Familien wollten damit ihre Macht und ihren Reichtum demonstrieren. Als die in Zünften organisierten Kaufleute und Handwerker an die Macht kamen, schränkten sie den Bau dieser Geschlechtertürme ein, doch den einflussreichsten Familien gelang es weiterhin, Bewilligungen zur Errichtung von Türmen zu erhalten.

## SPIELINHALT

16 sechseckige Spielplanteile



40 Türme, je 10 in vier verschiedenen Farben



80 Spielsteine, je 20 in vier verschiedenen Farben



1 Spielregel

## SPIELZIEL

Die Spieler schlüpfen in die Rolle eines adeligen Familienoberhauptes und versuchen mit Hilfe ihrer Familienangehörigen, Einfluß in den verschiedenen Zünften zu gewinnen. Sie trachten danach, die Konkurrenten beim Beantragen der Baugenehmigungen auszustechen und so viele Türme wie möglich zu bauen.

## SPIELMATERIAL

Es gibt vier verschiedene Zünfte, von denen jeweils drei verschiedene auf jedem der sechseckigen Spielplanteile abgebildet sind.



Die Spielsteine symbolisieren die Familienangehörigen, die in den Zünften eingesetzt werden.

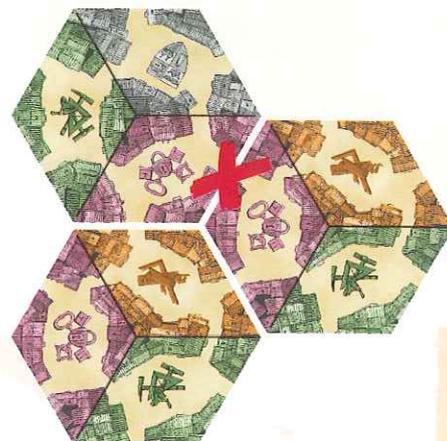
Die Türme sind original Ankersteine.

## SPIELVORBEREITUNGEN

- Bei 2 Spielern werden zwei Spielplanteile auf dem Tisch platziert, je vier werden an die Spieler ausgeteilt.
- Bei 3 Spielern werden drei Spielplanteile auf dem Tisch platziert, je drei werden an die Spieler ausgeteilt.
- Bei 4 Spielern werden vier Teile auf dem Tisch platziert und je drei an die Spieler verteilt.

Die auf dem Tisch platzierten Spielplanteile müssen so gelegt sein, dass identische Zünfte nicht aneinander grenzen. (Beispiel A)

Beispiel A

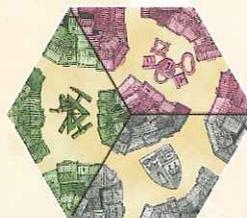


Jeder Spieler erhält die Türme und Spielsteine einer Farbe, der Startspieler wird bestimmt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

## SPIELABLAUF

Jeder Zug besteht aus 3 möglichen Phasen, die in folgender Reihenfolge ausgeführt werden:

1. Einen Spielstein in einer Zunft platzieren.
2. Einen neuen Spielplanteil anlegen (das ist nur möglich, solange die Spieler Spielplanteile haben, sind bereits alle gelegt, entfällt diese Phase).
3. Einen Turm bauen (wenn möglich).



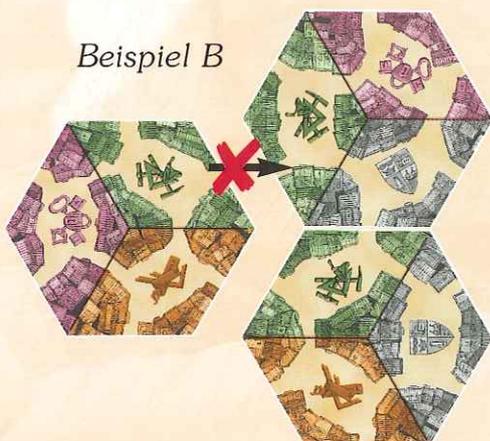
### Platzieren von Spielsteinen

- Pro Zug darf nur ein Spielstein platziert werden.
- In jeder Zunft dürfen maximal zwei Spielsteine platziert sein, egal welcher Familie sie angehören. Es können auch zwei Spielsteine der gleichen Familie sein.

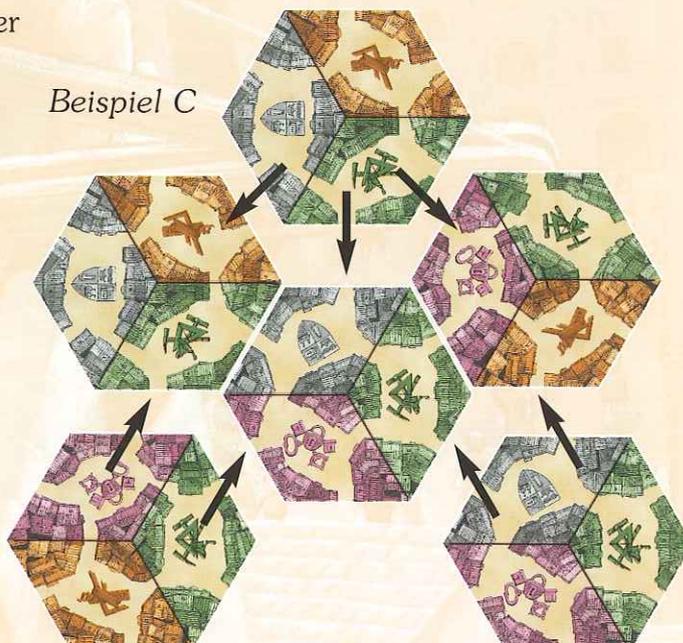
### Legen von Spielplanteilen

- In jedem Zug darf nur ein Spielplanteil gelegt werden, den der Spieler aus seinen Teilen auswählen darf.
- Es dürfen niemals zwei identische Zünfte aneinander grenzen. (Beispiel B)
- Ein neuer Spielplanteil muss an mindestens zwei bereits gelegte Teile anschließen. (Beispiel C)

Beispiel B



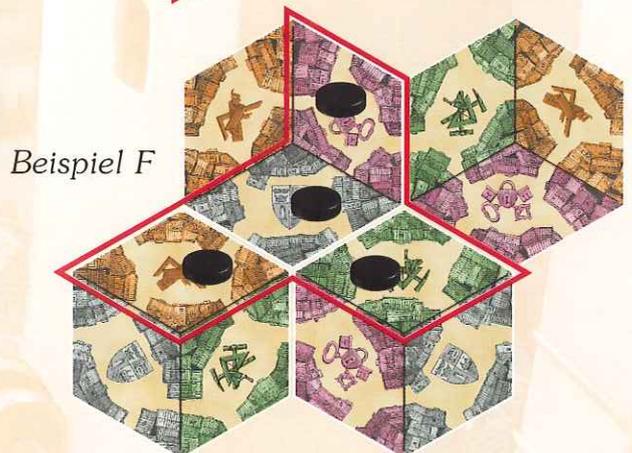
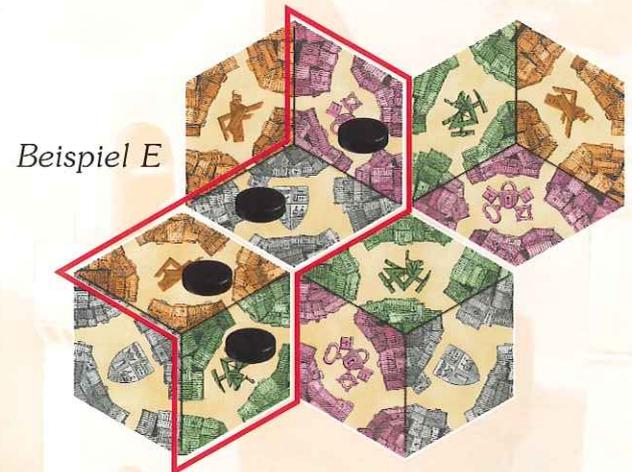
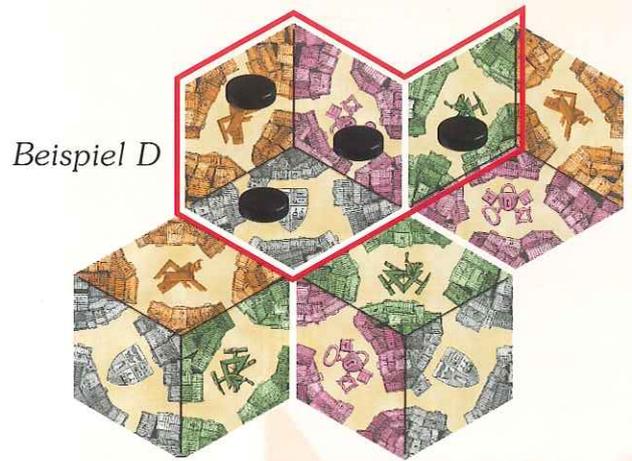
Beispiel C



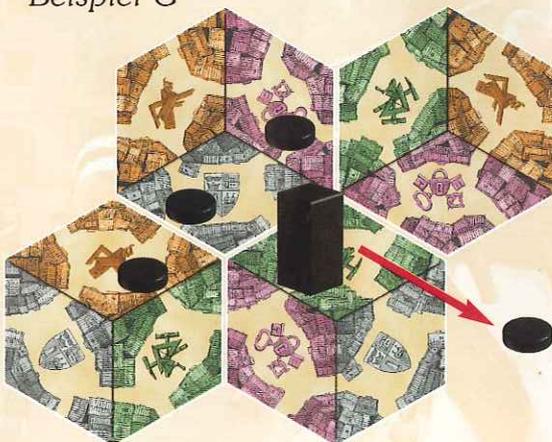
## Bauen von Türmen

- Wenn ein Spieler mindestens je einen seiner Spielsteine in vier nebeneinander liegenden Zünften platziert hat und jede dieser Zünfte unterschiedlich ist, kann er einen Turm bauen.  
(Beispiel D, E, F)
- Der Turm darf auf dem Gebiet einer beliebigen dieser vier zusammenhängenden Zünfte gebaut werden.
- Spielsteine, eigene und fremde, die sich auf der Zunft befinden auf der der Turm gebaut wird, werden entfernt und dem jeweiligen Spieler zurückgegeben.  
Die Spielsteine in den anderen Zünften der selben Gruppe bleiben liegen. (Beispiel G)
- Sobald auf einer Zunft ein Turm gebaut wird, ist dieses Feld aus dem Spiel und kann nicht mehr in eine Vierergruppe eingebunden werden.
- Es darf nur ein Turm pro Zug gebaut werden.
- Sind, nachdem ein Turm gebaut wurde, noch immer in der selben Gruppe vier unterschiedliche Zünfte mit Spielsteinen des selben Spielers belegt, muss er im nächsten Zug dort einen Turm bauen.  
(Beispiel H)

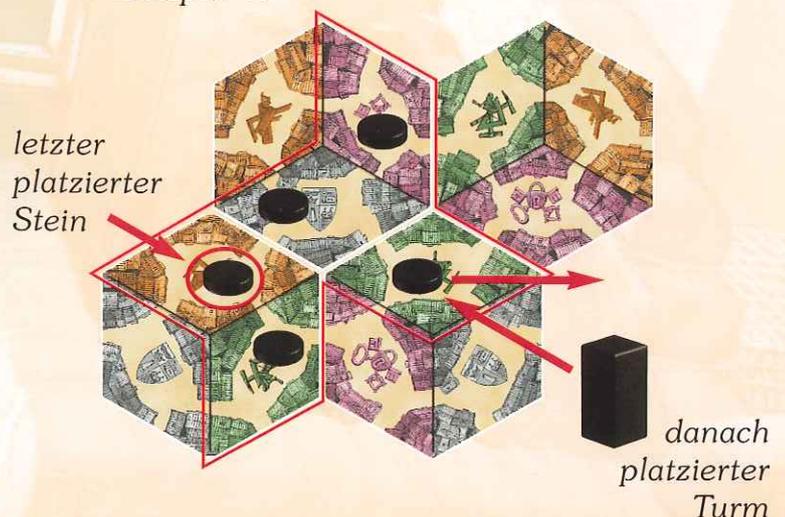
*Achtung: Die Entscheidung, auf welcher Zunft ein Turm errichtet wird, kann sehr wichtig sein, so kann eventuell verhindert werden, dass ein anderer Spieler eine Vierergruppe bildet und einen Turm baut.*



Beispiel G



Beispiel H



## SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen zehnten Turm gebaut hat oder es keinem Spieler mehr möglich ist, einen weiteren Turm zu bauen. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Türmen.

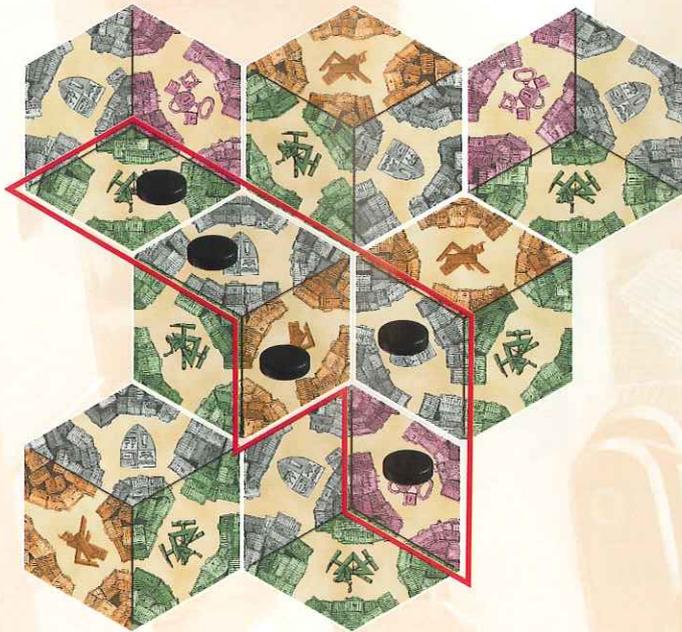
Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Spielsteine in den Zünften liegen hat.

## SPIELVARIANTE

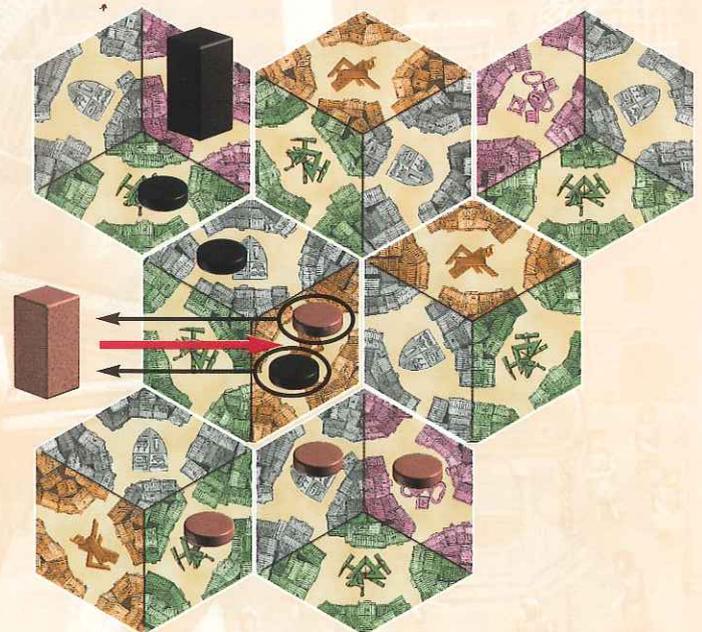
Es wird wie das Grundspiel gespielt, die Variante bezieht sich nur auf das Bauen von Türmen:

- Wenn ein Spieler mindestens je einen seiner Spielsteine in vier oder mehr miteinander verbundenen Zünften platziert hat und in dieser Gruppe von Zünften vier unterschiedliche sind (die unterschiedlichen Zünfte müssen nicht direkt aneinandergrenzen), kann er einen Turm bauen. (*Beispiel I*)
- Der Turm darf auf dem Gebiet einer beliebigen Zunft dieser Gruppe gebaut werden.
- Der weitere Ablauf bleibt wie im Grundspiel.

*Beispiel I*



*Beispiel eines möglichen Zuges:*



Wenn Sie zu "San Gimignano" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:  
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Postfach 79, A-1141 Wien

[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)