

# San Gimignano

PIATNIK



## Das Gewinnspiel

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

[www.spielen.at](http://www.spielen.at)

# TEILNAHMESCHEIN

RUNDE	SPIELSTEIN		SPIELPLAN			TURM	
	Spieler	Bürgermeister	neuer Teil	grenzt an Teil		Spieler	Bürgermeister
0	NEIN	NEIN		NEIN		NEIN	NEIN
1						NEIN	NEIN
2						NEIN	NEIN
3						NEIN	NEIN
4							
5							
6							
7							
8			NEIN				
9			NEIN				
10			NEIN				
11			NEIN				
12			NEIN				
<b>GESAMTSUMME DER TÜRME</b>						<b>+</b>	<b>-</b>

**Adresse: Spielen in Österreich, Raasdorferstrasse 28, A-2285 Leopoldsdorf,  
Fon +43-2216-7000, Fax +43-2216-70003, office@spielen.at, www.spielen.at  
Letzter Termin: bis 30. September 2002 muß Ihr Teilnahmeschein bei uns sein!**

## ABSENDER

NAME	
ADRESSE	
EMAIL	

# SAN GIMIGNANO - GEWINNSPIEL

## Eine Initiative von „Spielen von Österreich“

Stimmungsvoll, mit echten Steintürmen, legt uns dieses Spiel die Geschichte der Stadt San Gimignano in der Toskana auf den Spieltisch. Das Mittelalter wird wieder lebendig!

Das erfolgreichste Spiel des PREMIO ARCHIMEDE 2000, des italienischen Spiele-Autoren-Wettbewerbes war GNOMONI von Duilio Carpitella aus Rom. Dieses Spiel wurde nun beim österreichischen Spieleverlag PIATNIK veröffentlicht. Eine weitere internationale Anerkennung hat es im Mai 2002 erhalten, als es auf die Auswahlliste der Jury „Spiel des Jahres“ gesetzt wurde.

Wir laden Sie ein, dieses Spiel kennen zu lernen und hier in einer Solitär-Version zu spielen. Es ist einfach zu erlernen und hat verständliche Regeln. Wer das Spiel ein wenig kennengelernt hat, kann bei unserem Gewinnspiel mitmachen.

(im Bild links der Autor mit seinem Prototyp)



### WIE KANN ICH MITSPIELEN

Wer das Spiel besitzt, hat bereits das Spielmaterial. Trotzdem empfehlen wir Ihnen, mit unseren Spielplanteilen zu spielen, damit Sie den Teilnahmechein richtig ausfüllen können. Jeder Spielplanteil hat einen Buchstabencode und besteht aus 3 Feldern, den Zünften. Jede Zunft hat immer die gleiche Zifferkombination 1/2, 3/4, 5/6 oder 7/8. Buchstaben- und Zifferkombinationen legen fest, wie der Spielplan zusammengesetzt ist. Sie brauchen noch 12 Steine für den Spieler, 12 andere Steine für den Bürgermeister (der in dieser Variante Ihr Gegenspieler ist) und 9 Türme.

### WAS KANN ICH GEWINNEN

Der österreichische Spieleverlag PIATNIK hat verschiedene Preise zur Verfügung gestellt. Unter allen Einsendern werden **10 Piatnik-Spiele** des aktuellen Jahrganges verlost! Der Einsender mit dem besten Ergebnis bekommt eine **Urkunde und ein Spielepaket** mit 5 Spielen!

### WELCHE REGELN SIND GEÄNDERT

Alle Regeln des Originalspieles gelten bis auf folgende Einschränkungen:

Es gibt nur 8 Spielplanteile mit zusammen 24 Zunftfeldern.

Auf jede Zunft kann nur ein Stein gelegt werden.

Es gibt nur 12 Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen.

In Phase 1 jeder Runde legt der Spieler einen eigenen Spielstein und einen Spielstein des Bürgermeisters.

Der Spieler spielt somit auch für den Bürgermeister und sollte aufpassen, dass der Bürgermeister nicht die Bedingung für einen Turm erfüllt, sonst muss einer für ihn gesetzt werden. Jeder eigene Turm zählt einen Pluspunkt, jeder Turm des Bürgermeisters einen Minuspunkt!

### DER SPIELABLAUF (KURZREGEL)

Vor Beginn des Spieles (Runde 0) wird ein Spielplanteil in die Mitte gelegt.

Es werden 12 Runden gespielt, jede Runde besteht aus:

Phase 1: Auf eine freie Zunft einen eigenen Spielstein legen und auf eine andere freie Zunft einen Spielstein des Bürgermeisters legen.

Phase 2: Solange ein Spielplanteil vorhanden ist, muss ein neuer Spielplanteile angelegt werden, wobei gilt: Keine identischen Zünfte dürfen aneinander grenzen. Jeder neue Spielplanteil muss an zwei liegende Spielplanteile angrenzen (nur in Runde 1 geht das nicht, da nur ein Spielplanteil am Tisch liegt).

Phase 3: Einen Turm bauen, wenn dies möglich ist. Wenn 4 eigene Spielsteine auf 4 angrenzenden unterschiedlichen Zünften liegen, muss ein Turm gebaut werden. Dafür wird ein beliebiger der 4 Spielsteine durch einen Turm ersetzt. Die Zunft, auf der ein Turm steht, ist für das weitere Spiel ein Hindernisse und wird nicht mehr berücksichtigt. Pro Zug darf nur ein Turm für den Spieler und ein Turm für den Bürgermeister gebaut werden.

### AUSFÜLLEN DES TEILNAHMESCHEINS

Bitte vergessen Sie nicht Name und Anschrift anzugeben, wenn Sie gewinnen möchten. Der Teilnahmechein muss uns bis 30. September 2002 erreicht haben als Brief, Fax oder Email. Pro Teilnehmer gilt nur ein Schein, bei mehrer Scheinen, jener mit dem besten Ergebnis. Liegen mehrere beste Ergebnisse von verschiedenen Teilnehmern vor, entscheidet das Los. Die Teilnehmer werden schriftlich verständigt, die Ergebnisse im Internet veröffentlicht. (Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

Die Spalte RUNDE gibt an, welche Runde es ist.

In der Spalte SPIELSTEIN wird die Position des eigenen Spielsteines und des Steines des Bürgermeister vermerkt.

In der Spalte SPIELPLAN wird der Buchstabencode des neuen Planteiles vermerkt, zusätzlich der Zahlencode der Zünfte, die an einen anderen Spielplanteil angrenzen, z.B. C7 grenzt an F2 und C7 grenzt an D1

In der Spalte TURM wird vermerkt, auf welcher Zunft ein Turm errichtet wurde, für den Spieler, für den Bürgermeister. Bei 12 Runden ist die maximale Anzahl von Türmen pro Spieler 9.

Viel Vergnügen beim Spielen wünschen Dagmar und Ferdinand de Cassan

