

Das letzte
Paradies

Reiner Knizia

Ein Spiel für 3 bis 5 Baulöwen und
Naturschützer

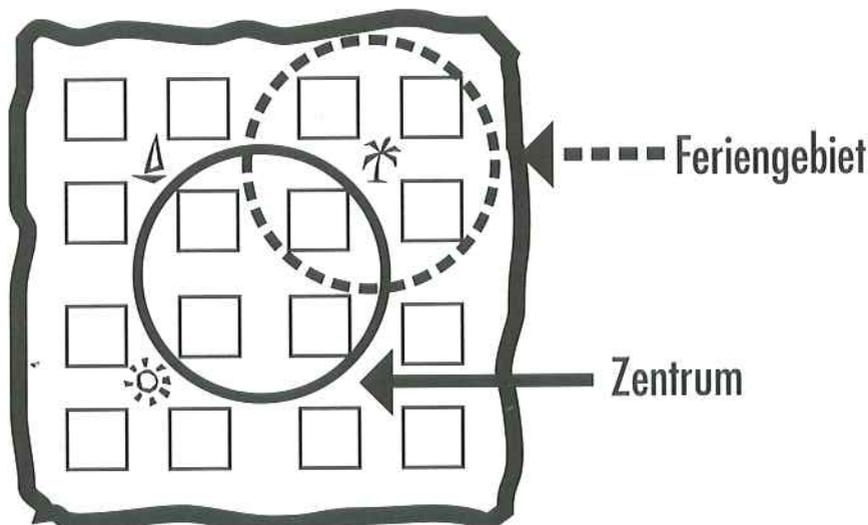
Noch ist die kleine Insel ein wahres Paradies, fast unberührt die Natur, herrlich der Strand und intakt die Umwelt. Der ideale Ort für streßgeplagte Stadtmenschen! Doch schon bald entstehen die ersten Villen. Und dann das erste Hotel! Die Natur wird Stück für Stück zurückgedrängt, das Paradies ist in Gefahr!

Die Spieler erwerben durch geheime Gebote Bauplätze, um dort Villen und Hotels zu bauen oder die unberührte Natur zu retten. Bauten sind nur dann lukrativ, wenn in der unmittelbaren Umgebung die Landschaft erhalten bleibt. Der Wert der Natur wird umso höher eingeschätzt, je mehr sie bedrängt ist. Entsprechend hoch (oder niedrig) fällt der Umweltpreis aus, den Naturschützer für ihre Bemühungen als Anerkennung erhalten.

Diese Gratwanderung zwischen Kommerz und Natur wird für die Spieler noch erschwert, weil am Ende (wenigstens in diesem Spiel) doch nur das Geld zählt. Und wer dann weniger besitzt als zu Beginn, der hat in jedem Fall verloren, selbst wenn er der reichste Spieler ist.

Spielmaterial: 1 Spielplan
16 Baukärtchen
40 Besitzsteine (jeweils 8 in einer Farbe)
10 Bäumchen
60 Münzen in den Werten 1, 5 und 10 Paras

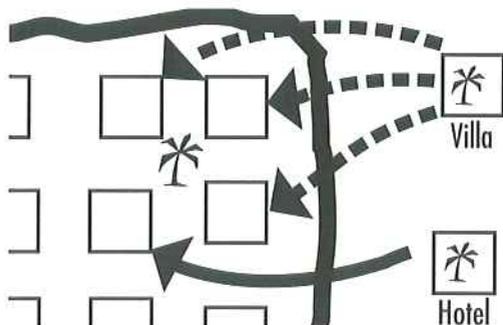
Der **Spielplan** zeigt eine kleine Insel mit **16 Bauplätzen**. Jeweils 4 Plätze sind zu einem **Feriengebiet** gruppiert und mit einem Symbol gekennzeichnet. Die 4 Bauplätze im Landesinneren bilden gleichzeitig ein 5. Gebiet, das **Zentrum** der Insel.



Die **Baukärtchen** sind beidseitig bedruckt. Auf der **Vorderseite** ist das Symbol eines Feriengebiets und eine Villa oder ein Hotel abgebildet. Die **Villen** können nur auf den Bauplätzen am **Strand** des jeweiligen Gebiets, die **Hotels** nur **im Zentrum** gebaut werden. Die Bauplätze am Strand sind gleichberechtigt.



*Es gibt 4 Hotels.
Hotels sind die
größten Gebäude
und ihr Symbol ist
farbig unterlegt.*



Die **Rückseite** der Kärtchen zeigt **unberührte Natur**. Wer ein Kärtchen mit der Rückseite nach oben ablegt und damit auf eine Bebauung verzichtet, muß es auf dem Feld plazieren, das durch die Karten-Vorderseite bestimmt wird. Gebiet und Bauplatz (am Strand oder im Zentrum) sind also immer vorgegeben.

Spielvorbereitung

Aus den Baukärtchen werden 4 Villen mit 4 verschiedenen Symbolen herausgesucht. Jede Villa wird offen auf ein beliebiges Strandfeld im entsprechenden Feriengebiet gelegt. Die restlichen 12 Kärtchen werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan plaziert. Jeder Spieler nimmt sich die acht Besitzsteine einer Farbe. Dann werden die Münzen verteilt. Abhängig von der Spielerzahl erhält jeder

bei 3 Spielern: 80 Paras

bei 4 Spielern: 60 Paras

bei 5 Spielern: 50 Paras

Ausgezahlt werden fünf 1er-, eine 5er- und der Rest in 10er-Paras. **Jeder hält sein Bargeld vor den anderen Spielern geheim**. Die restlichen Münzen bilden die Kasse. Die Bäumchen bleiben vorerst aus dem Spiel.

Startphase

In den ersten vier Kaufrunden werden die bereits ausgelegten Kärtchen nacheinander zum Kauf angeboten. Der jüngste Spieler bestimmt, welche Villa zuerst verkauft wird. Nach jeder Kaufrunde entscheidet der Käufer, welches noch freie Kärtchen als nächstes angeboten wird. Wer eine Villa erworben hat, kennzeichnet sie mit einem seiner Besitzsteine.

Kaufrunde

In einer Kaufrunde gibt jeder Spieler ein geheimes Gebot ab. Dazu nimmt er beliebig viele seiner Para-Münzen verdeckt in die Faust. Auch eine leere Faust ist dabei erlaubt. Dann öffnen alle Spieler ihre Faust gleichzeitig. **Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält den Zuschlag. Er zahlt aber nur so viel Paras in die Kasse, wie das zweithöchste Gebot lautet.**

Beispiel: Anton bietet 10, Birgit und Claus jeweils 7 und Dörte 6 Paras. Anton erhält als Meistbietender den Zuschlag, zahlt aber nur 7 Paras in die Kasse.

Haben mehrere Spieler dasselbe Höchstgebot abgegeben, müssen sie eine zweite Angebotsrunde durchspielen. Die Spieler mit den niedrigeren Geboten nehmen daran nicht mehr teil. Von den übrigen muß jeder **mindestens so viele Paras wie in der ersten Angebotsrunde** bieten.

Kommt es dabei wieder zu einem Gleichstand, aber mit höheren Beträgen, wird eine dritte Runde durchgespielt usw. Hat jedoch niemand sein Angebot erhöht, wird ausgelost, wer den Zuschlag erhält; er zahlt das Höchstgebot und wird Besitzer des Kärtchens.

Beispiel: Anton und Birgit bieten 10, Claus 8 Paras. Anton und Birgit gehen deshalb in die zweite Runde. Beide bieten jetzt 11 Paras und müssen darum eine dritte Angebotsrunde spielen. Da sie nicht bereit sind, ihr Angebot weiter zu erhöhen, bieten beide wiederum 11 Paras. Nun wird ausgelost, wer den Zuschlag erhält und dann den Kaufpreis von 11 Paras in die Kasse zahlt.

Falls in der ersten Angebotsrunde kein Spieler ein Angebot macht, findet eine zweite Runde mit allen Beteiligten statt. Gibt es auch jetzt kein Angebot, wird wieder ein Spieler ausgelost, der das Kärtchen erhält. Da das Höchstgebot 0 Paras lautete, braucht er dafür nichts zu bezahlen.

Weiterer Spielablauf

Nach der Startphase folgen 12 Runden, in denen die Baukärtchen nacheinander vom verdeckten Stapel ins Spiel gebracht werden.

In jeder Runde wird

- das oberste Kärtchen des Stapels aufgedeckt
- und in einer Kaufrunde an einen Käufer gebracht,
- zwischen Käufer und Mitspielern über die Nutzung verhandelt
- und das Kärtchen schließlich auf dem Spielplan abgelegt.

Ergeben sich aus der Ablage des Kärtchens Prämien für die Spieler, werden diese am Ende jeder Runde ausgezahlt, ebenso die Prämienanteile, die in den Verhandlungen abgesprochen wurden.

Ablage der Baukärtchen

Symbol und Gebäudetyp entscheiden, auf welchem freien Feld des Spielplans das Kärtchen abgelegt wird. Der Käufer hat jedoch die **Wahl**, ob er auf diesem Bauplatz

- **die Natur erhält** (Rückseite nach oben) oder
- **ein Haus baut** (Vorderseite nach oben).

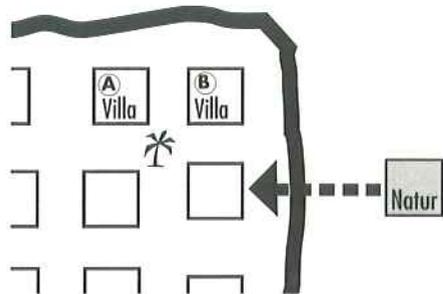
Sobald er das Kärtchen abgelegt hat, kann er seinen Entschluß nicht mehr ändern ("Was liegt, das liegt!").

Natur erhalten

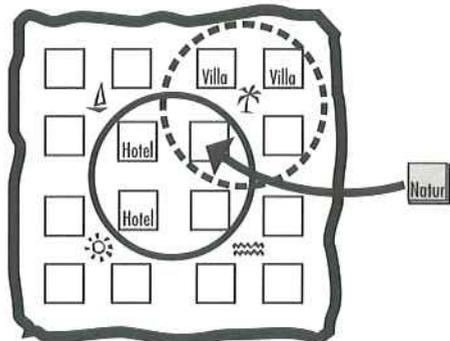


Als Anerkennung für den Erhalt der Natur erhält der Käufer ein Bäumchen aus dem Vorrat. Villen- und Hotelbesitzer profitieren von diesem Entschluß: sie erhalten **für jedes ihrer Häuser im selben Gebiet eine Prämie von 10 Paras** aus der Kasse.

1. Beispiel: Anton und Birgit besitzen je eine Villa in diesem Feriengebiet. Den dritten Bauplatz am Strand erklärt Birgit zum Naturgebiet. Sie erhält deshalb ein Bäumchen und kassiert außerdem für ihre Villa eine Prämie von 10 Paras, aber auch Anton erhält 10 Paras aus der Kasse.

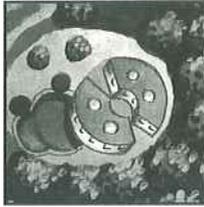


2. Beispiel: Ein Bauplatz im Zentrum wird zum Naturgebiet erklärt. Jeder Villenbesitzer dieses Feriengebiets und jeder Hotelbesitzer im Zentrum erhält für jedes seiner Häuser eine Prämie von 10 Paras.



Villa oder Hotel bauen

Villa

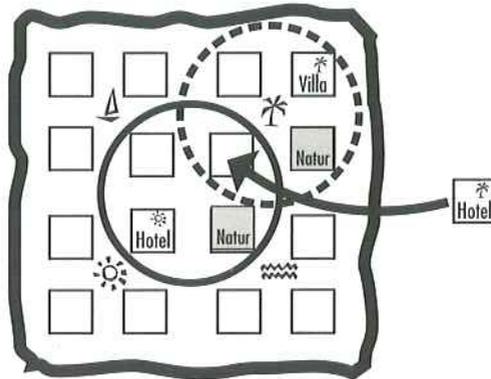


Hotel

Baut der Spieler ein Haus, so legt er einen seiner Besitzsteine auf das offen abgelegte Kärtchen.

Für jedes im selben Feriengebiet bereits abgelegte Naturkärtchen erhält der Bauherr eine Prämie von 10 Paras aus der Kasse. Bei einem Hotel erhält er **zusätzlich** 10 Paras für jede Naturfläche im Zentrum.

Wichtig: Freie Bauplätze sind zwar auch Natur, können aber noch bebaut werden; darum wird für sie keine Prämie gezahlt.



Beispiel: Der Bauherr des Hotels erhält eine Prämie von 20 Paras (10 für die angelegte Fläche im Feriengebiet und 10 für die Fläche im Zentrum).

Verhandlungen

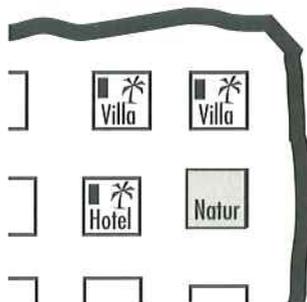
Bevor sich ein Spieler für eine der beiden Ablagemöglichkeiten entscheidet, sollte er mit den anderen Spielern **Verhandlungen** führen. Immerhin profitieren Villen- und Hotelbesitzer, wenn er ein Naturgebiet anlegt, und erhalten eine Prämie. Also wird der Spieler versuchen, von den Hausbesitzern einen Anteil dieser Prämie zu kassieren.

Verhandelt werden kann nur über Geldgeschäfte; Besitztümer oder Bäumchen dürfen nicht gehandelt werden. Absprachen aus Verhandlungen müssen eingehalten werden.

Erfolgsprämien

Bauherren kassieren während des Spiels zusätzliche Prämien, wenn sie ein Gebiet allein bebaut haben (Exklusivprämie) oder in jedem Gebiet mit einem Haus vertreten sind (Inselprämie).

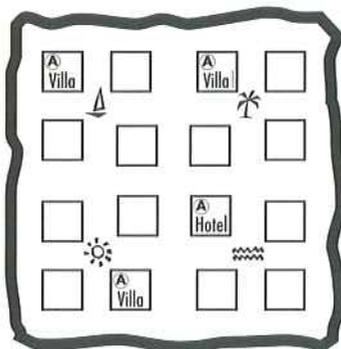
- Exklusivprämie



Sobald in einem Feriengebiet oder im Zentrum alle Felder mit Kärtchen belegt sind, erhält ein Spieler eine Prämie von 20 Paras aus der Kasse, wenn ihm alle Villen und Hotels in diesem Gebiets gehören.

- Inselprämie

Sobald ein Spieler in jedem Feriengebiet und im Zentrum wenigstens eine Villa oder ein Hotel gebaut hat, erhält er ebenfalls eine Prämie von 20 Paras aus der Kasse.



Zur Erinnerung: Da jedes Feld des Zentrums gleichzeitig zu einem Feriengebiet gehört, genügt es beispielsweise, in drei Feriengebieten jeweils eine Villa und im vierten ein Hotel zu bauen, um die Inselprämie zu kassieren.

Spielende

Sobald das letzte Baukärtchen einen Käufer gefunden hat und auf dem Spielplan abgelegt wurde, endet das Spiel. Vor der Entscheidung über den Spielausgang findet jedoch noch eine Preisverleihung statt.

Umweltpreise

Die beiden erfolgreichsten Naturschützer werden mit Umweltpreisen ausgezeichnet. Der Spieler mit den meisten Bäumchen erhält den Ersten, der nächste den Zweiten Umweltpreis. Die Höhe der Prämie hängt davon ab, wieviel Naturflächen auf der Insel erhalten wurden: je weniger, desto höher fällt die Prämie aus:

Naturflächen	1	2	3	4	5	6	7	8	mehr als 8
Erster Preis	200	90	80	60	40	30	20	10	0
Zweiter Preis	-	90	40	30	20	15	10	5	0

Haben mehrere Spieler die meisten Bäumchen, werden die Prämien für den Ersten und Zweiten Preis addiert und die Summe unter diesen Spielern gleichmäßig aufgeteilt. Gibt es mehrere Anwärter auf den Zweiten Umweltpreis, wird die Prämie dafür unter diesen Spielern aufgeteilt. Hat nur ein Spieler Bäumchen gesammelt, erhält er beide Umweltpreise.

Spielwertung

Alle Spieler, die weniger Paras als zu Beginn des Spiels besitzen, haben verloren. Von den übrigen Spielern gewinnt, wer die meisten Paras besitzt.

Tips zur Spieltaktik

Es ist nicht einfach, auf der Gewinnerseite zu bleiben. Besonders in der ersten Partie passiert es häufig, daß alle Spieler verlieren, weil sie die Baukärtchen zu teuer einkaufen. Bieten Sie also nicht zu hoch, denn jeder Kauf verringert Ihr Vermögen! Ein Kaufpreis von mehr als 10 Paras muß sich erst einmal bezahlt machen.

Spielidee und Text: Dr. Reiner Knizia
Regelbearbeitung: Knut-Michael Wolf
Grafik: Franz Vohwinkel

© 1993 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH + Co., Stuttgart
Das Spiel einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.