



Die Siedler von Luxemburg

Variante mit Würfeln / Die Würfelvariante

Anstelle der Würfeltabelle wird mit zwei W6, sowie einem Marker gespielt.

Regeländerungen:

1. Privilegkartentexte

In dieser Variante zählen (falls vorhanden) die blauen Texte auf den Privilegkarten. Gibt es keine blauen Texte, so zählt der normale Kartentext.

2. Der Siegpunktzähler

Da es in dieser Variante keine Tabellenphase gibt, nach welcher die Karten neu gemischt, Privilege neu verteilt werden,... ; kommt hier ein neues Element dazu: Der Siegpunktzähler.

Der **Zähler**, welcher die **unterste Reihe der Würfeltabelle** ist, funktioniert folgendermassen:

Bei Spielanfang wird ein Marker auf die 3 gelegt. (Da jeder mit einem Dorf und einer Burg anfängt, startet jeder Spieler mit 3 Siegpunkten).

Der Marker wird immer auf die Zahl gelegt, welche die Siegpunkte des führenden Spielers darstellt. (Baut z.Bsp. ein Spieler sein erstes Dorf, so hat er 4 Siegpunkte – der Marker wird auf die „4“ gelegt). Der Marker wird sofort nach Erhalt eines Siegpunktes verschoben (nicht erst am Ende eines Zuges).

Wird der Marker verschoben und liegt dann auf einer blauen Zahl (**6,8,10**), so wird der Zug noch zu Ende gespielt. Anschliessend werden alle Aktionen durchgeführt welche am Ende einer Tabellenphase fällig wären. (Entwicklungskarten neu mischen, Einziehen der Privilegkarten, Verteilen der neuen Privilegkarten,...).

Erhält der führende Spieler mehrere Siegpunkte in einem Zug (Siegpunktkarte, usw), und der Marker überspringt eine blaue Zahl, so werden die Aktionen, welche am Ende einer Tabellenphase fällig wären, so ausgeführt als läge der Marker auf der blauen Zahl. Der Marker bleibt jedoch liegen und wird nicht auf die kleinere blaue Zahl verschoben.

Verliert der führende Spieler Siegpunkte, so bleibt der Marker liegen. Er wird erst wieder verschoben wenn ein Mitspieler mehr Siegpunkte hat, als die aktuell-zugelegte Zahl.