

# VILLA PALETTI

## Spielanleitung

Ein architektonischer  
Höhenrausch  
für 2-4 schwindelfreie  
Baukünstler ab 8 Jahren  
von Bill Payne.

Im Land wo die Zitronen blühen, lebte einst ein lustiger junger  
Bursche, den seine Freunde schlicht "Paletti" nannten.  
Der hatte nur eines im Kopf: Das prächtige Luftschloss fertig zu  
bauen, das sein etwas schrulliger Großvater einst begonnen,  
aber mangels Dukaten nie vollendet hatte.  
Dukaten hatte Paletti zwar auch keine, dafür aber einen genialen  
Plan: Wozu neue Säulen kaufen,  
wo doch in den unteren Etagen so viele nutzlos  
rumstehen?! Die werden ausgebaut, höher gestellt und ganz  
oben wieder eingebaut!

„Excellente, Paletti“ riefen seine Freunde und machten sich ans  
Werk. So entstand ein waghalsiger Prachtbau: DIE VILLA  
PALETTI!

Heute weiß leider niemand mehr, welcher  
Windstoß oder welches Lüftchen die  
VILLA PALETTI der Nachwelt vorenthielt.  
Unter Fachleuten gilt allerdings als gesichert,  
dass Paletti – seiner Zeit weit voraus – damals eine Erfindung  
gelang, deren volle Tragweite erst heute richtig eingeschätzt  
werden kann: Die Europalette!

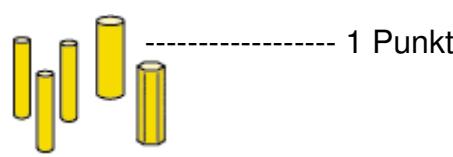
Alles Paletti?

### Material

- 1 Fundament
- 5 Plateaus aus Holz in 5 verschiedenen Farben
- 20 Säulen in 3 Größen und 4 Farben
- 1 Baumeistersiegel
- 1 Häkchen
- Diese Spielregel

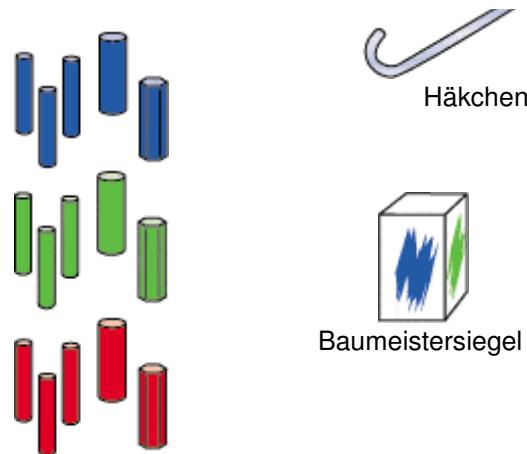
Die Reihenfolge der Plateaus von unten nach oben

Punktwerte der Säulen:



----- 1 Punkt





Fundament

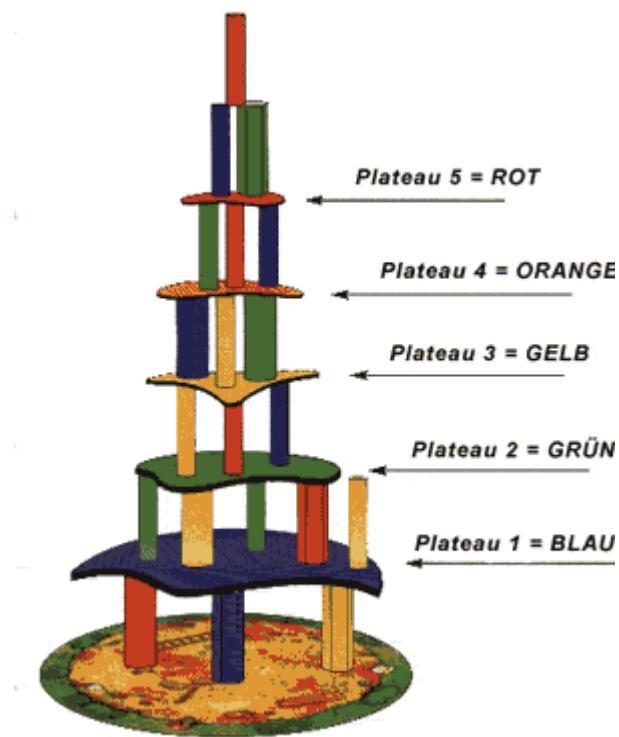
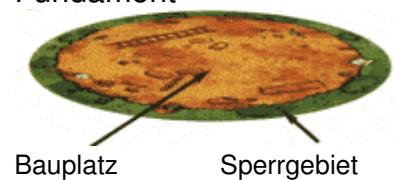


Abb.1

Die Reihenfolge der Plateaus von unten nach oben

### Ziel des Spiels

Die Spieler wetteifern darum, ihre Säulen auf die höchste Ebene der VILLA PALETTI zu bringen. Immer wenn ein Spieler keine

Säule mehr höher bauen kann, darf er ein neues Plateau auf das Bauwerk auflegen. So wird der Prachtbau immer höher und fragiler. Neuer Chefbaumeister wird, wer die meisten und wertvollsten Säulen seiner Farbe sicher auf die höchste Ebene hinauf schafft. In tiefste Ungnade fällt hingegen, wer die VILLA PALETTI zum Einsturz bringt.

### Vorbereitung

Das Fundament wird in die Tischmitte gelegt. Die fünf Plateaus, das vierfarbige Baumeistersiegel und das Häkchen werden bereit gelegt. Die Spieler stellen nun gemeinsam und nach Belieben die Säulen auf den Bauplatz des Fundaments. Danach wird das blaue Plateau so auf die Säulen gesetzt, dass die Fläche des Plateaus nicht seitlich über das Fundament hinausragt (vgl. Abb. 2 und 3).

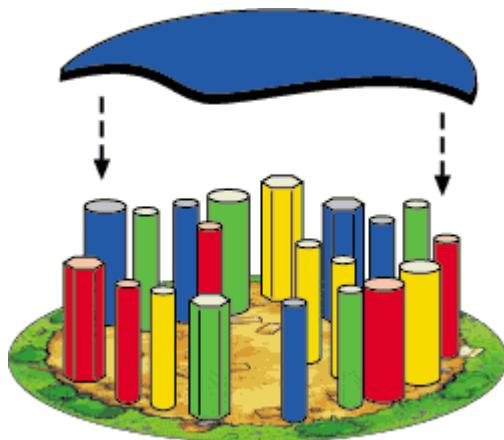


Abb.2

Das blaue Plateau wird aufgelegt, sobald alle Säulen auf dem Bauplatz stehen. Im Sperrgebiet dürfen keine Säulen stehen.



Abb.3

Das blaue Plateau darf nicht seitlich über die Fläche des Fundaments hinausragen.

### Der Spielablauf (für 4 Personen)

#### A. Startspieler und Farbzuzuordnung

Der jüngste Spieler würfelt mit dem Meistersiegel seine Säulenfarbe aus. Anschließend wählen die übrigen Spieler reihum eine noch nicht vergebene Säulenfarbe aus. Jedem Spieler gehören alle fünf Säulen seiner Farbe. Startspieler ist der Spieler, der die zuletzt übriggebliebene Säulenfarbe nehmen musste.

### B. Das Bauen

Gebaut wird reihum. Während jedes Bauvorgangs müssen die Allgemeinen Bauvorschriften (siehe Seite 6) eingehalten werden.

#### Das gelungene Bauvorhaben

Wer am Zug ist, nimmt eine beliebige eigene (freistehende oder überbaute) Säule und stellt sie auf das derzeit oberste Plateau. Von welcher Ebene aus die Säule höher gesetzt wird, ist dabei egal (vgl. Abb.4). Gelingt das Höhersetzen der Säule, ist der Spielzug beendet.

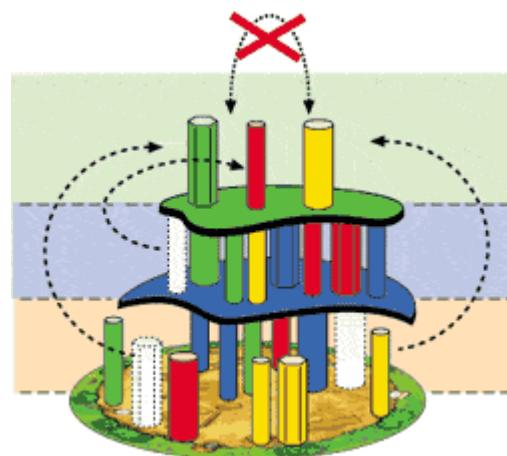


Abb.4

Säulen, die sich bereits auf der derzeit obersten Ebene befinden, dürfen nicht zum Bauen verwendet werden.

#### Das abgebrochene Bauvorhaben

- Ein Bauversuch, der zu scheitern droht, darf jederzeit abgebrochen werden (vgl. Abb. 5a).
- Die Säule muss an ihren alten Platz zurückgestellt werden und darf bis zum Spielende für kein weiteres Bauvorhaben ausgewählt werden (vgl. Abb. 5b).
- Der Spielzug ist beendet.

#### Ein neues Plateau aufsetzen

- Wer zum Beginn seines Zuges behauptet, dass er keine seiner Säulen auf das oberste Plateau stellen kann, ohne dabei die VILLA PALETTI zum Einsturz zu bringen, stellt den Antrag, das nächste Plateau auf das Bauwerk aufzusetzen zu dürfen (siehe zur festgelegten Reihenfolge der Plateaus: Abb. 1).
- Die Mitspieler dürfen dagegen Widerspruch einlegen.

- Der zuerst widersprechende Mitspieler muss nun selbst eine beliebige Säule des Antragstellers auf das oberste Plateau stellen. Gelingt ihm dies, wird anschließend diese Säule aus dem Spiel genommen. Schlägt sein Versuch jedoch fehl, darf der Antragsteller eine beliebige Säule des Widersprechenden aus der Villa entfernen und aus dem Spiel nehmen.
- Gibt es keinen Widerspruch, darf der Antragsteller das nächste Plateau auf die obersten Säulen legen.
- Das neu aufgelegte Plateau darf seitlich über den Rand des Fundaments hinausragen.
- Das aufgelegte Plateau muss in jedem Fall mindestens drei Säulen bedecken. Ist dies unmöglich, muss der Spieler auf das Aufsetzen des Plateaus verzichten. Sein Spielzug ist beendet.
- Ein Antragsteller darf während seines Spielzugs in keinem Fall eine Säule höherstellen.

*Alternativ können Sie beim Aufsetzen eines neuen Plateaus auch folgende Regelvariante spielen:*

*Beim Höhersetzen von Plateaus ist es ab der vierten Ebene (= ab dem Aufsetzen des orangefarbenen Plateaus) erlaubt, dass das betreffende Plateau nur auf zwei oder weniger Säulen abgesetzt werden darf.*

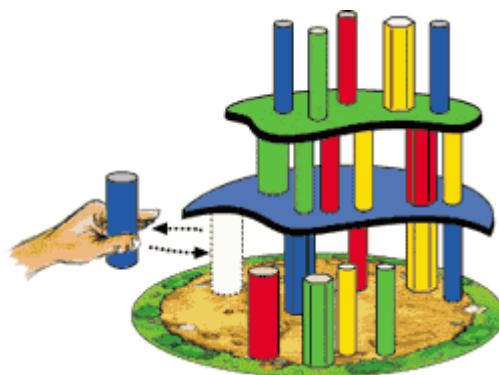


Abb.5a

Blanca Blau möchte ihre dicke Rundsäule auf die oberste Ebene stellen. Aber beim Herausziehen stellt sie fest, dass die Villa Paletti einzustürzen droht. Deshalb stellt Blanca BLAU die Säule sofort zurück. Ihr Spielzug ist beendet.

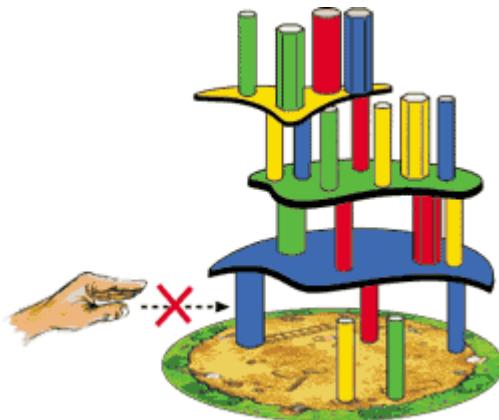


Abb.5b

Blanca BLAU darf die Säule, die sie zurückstellen musste, bis zum Spielende nicht mehr verbauen.

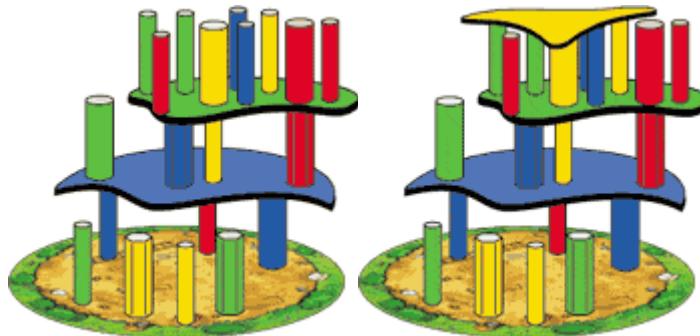


Abb.6a

Abb.6b

Rüdiger ROT ist am Zug. Er behauptet, dass er keine Säule mehr auf das oberste Plateau setzen kann, ohne dabei den Einsturz der Villa herbeizuführen. Niemand widerspricht ihm. Folglich legt er nun das nächste (gelbe) Plateau auf. Er muss dabei mindestens drei Säulen bedecken.

### **ALLGEMEINE BAUVORSCHRIFTEN**

1. Beim Herausziehen der Säulen dürfen die Plateaus festgehalten und auch leicht angehoben werden. Die Plateaus müssen aber immer wieder in ihre vorangegangene Position gebracht werden, so dass keine zuvor freistehenden Säulen nun plötzlich bedeckt sind (und auch keine zuvor bedeckten nun plötzlich frei stehen).
2. Beim Abstellen der Säulen darf kein Plateau festgehalten werden.
3. Keine Säule darf über den Rand des Plateaus hinausragen, auf dem sie abgestellt wird.
4. Die Baureihenfolge der Plateaus (von unten nach oben) ist immer dieselbe: Blau – Grün – Gelb – Orange – Rot (vgl. Abb. 1).
5. Das Hähnchen darf beim Herausziehen der Säulen benutzt werden.
6. Bei jedem Bauvorhaben darf immer nur eine Säule ausgewählt und angefasst, bzw. mit dem Hähnchen gezogen werden. Verboten sind Zweitversuche (mit anderen Säulen) und das Verschieben (anderer Säulen).
7. Säulen, die sich bereits auf der derzeit obersten Ebene befinden, dürfen nicht zum Bauen verwendet werden.
8. Säulen dürfen nicht direkt aufeinandergestellt werden. Die einzige Ausnahme gibt es auf dem roten Plateau: Dort dürfen Säulen beliebig aufeinander gestellt werden (vgl. Abb. 1).

#### **C. Das Baumeistersiegel.**

Ab dem grünen Plateau beginnt der Wettbewerb um das Baumeistersiegel.

Wer zuerst eine Säule auf das grüne Plateau stellt, nimmt das Baumeistersiegel an sich. Das Siegel wechselt immer sofort den Besitzer, wenn ein Spieler den bisherigen Inhaber des Siegels an

Siegpunkten übertrifft.

So viel sind die Säulen wert:

Dicke runde Säule 3 Punkte

Sechskantsäule 2 Punkte

Dünne runde Säule 1 Punkt

Bei Punktgleichheit bleibt das Baumeistersiegel beim bisherigen Besitzer.

Siegpunkte erhält man für jede eigene Säule, die sich momentan auf dem obersten Plateau befindet. Wird ein neues Plateau bebaut, so verfallen alle bis dahin gesammelten Punkte. Das Siegel erhält sofort der Spieler, der auf das neue Plateau die erste Säule stellt.

Übernimmt ein neuer Spieler das Baumeistersiegel, legt er es grundsätzlich so vor sich ab, dass die Spielerfarbe des Vorbesitzers (von dem er das Siegel übernommen hat) nach oben zeigt (vgl. Abb. 7a und 7b).

D. Spielende und Sieger

Das Spiel endet, wenn die VILLA PALETTI einstürzt oder wenn kein Spieler eine (weitere) Säule oder ein weiteres Plateau auf die oberste Ebene bauen kann.

Sieger ist, wer am Spielende das Baumeistersiegel besitzt, es sei denn der Inhaber des Siegels bringt das Bauwerk selbst zum Einsturz. In diesem Fall zeigt das Baumeistersiegel die Spielerfarbe des Siegers, d.h. der Vorbesitzer des Siegels gewinnt.

Beispiel

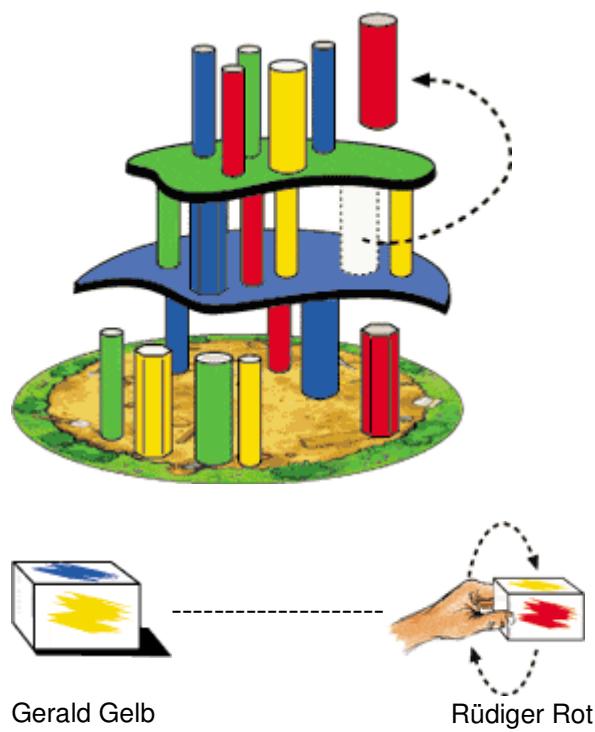


Abb.7a

Gerald Gelb führte mit 3 Punkten. Er hatte das Siegel zuvor von Blanca Blau erhalten. Jetzt stellt Rüdiger ROT seine dicke Rundsäule nach oben.

Gerald Gelb muss das Siegel an Rüdiger ROT übergeben, der nun 4 Punkte hat. Rüdiger ROT legt das Siegel mit der Farbe von Gerald (gelb) nach oben vor sich ab.

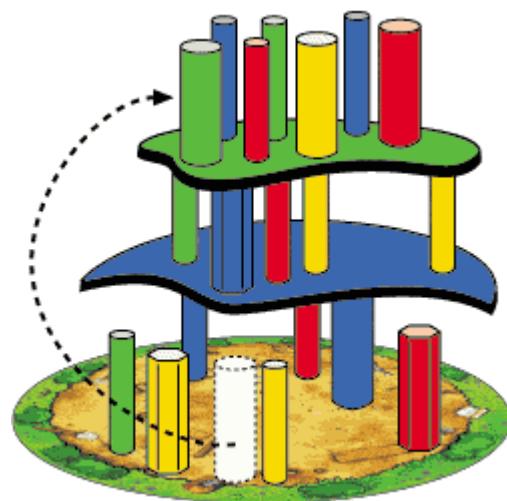
Punktestand:

Vor dem Spielzug von Rüdiger ROT:

ROT: 1 – GELB: 3 – BLAU: 2 – GRÜN: 1

Nach dem Spielzug von Rüdiger ROT:

ROT: 4 – GELB: 3 – BLAU: 2 – GRÜN: 1



Rüdiger Rot behält das Siegel

Abb.7b

Als nächstes stellt Giovanna GRÜN ihre dicke Rundsäule nach oben. Sie hat jetzt 4 Punkte, also mit Rüdiger ROT gleichgezogen, ihn aber nicht übertroffen. Deshalb behält Rüdiger ROT das Siegel.

Punktestand:

Vor dem Spielzug von Giovanna GRÜN:

ROT: 4 – GELB: 3 – BLAU: 2 – GRÜN: 1

Nach dem Spielzug von Giovanna GRÜN:

ROT: 4 – GELB: 3 – BLAU: 2 – GRÜN: 4

### **VILLA PALETTI**

für 2 Baumeister

Jeder Spieler wählt noch eine zweite Farbe aus. Bei jedem Bauvorhaben darf er sich wahlweise für eine seiner beiden Farben entscheiden. Die Punkte der beiden Farben werden addiert. Der Spielablauf entspricht ansonsten dem Spiel für 4 Personen.

### **VILLA PALETTI**

für 3 Baumeister

Wie beim 4-Personenspiel werden zunächst die Spielerfarben vergeben. Die Säulen der übrig gebliebenen vierten Farbe werden als „NEUTRALE SÄULEN“ wie folgt behandelt:  
Wer am Zug ist, muss zunächst eine NEUTRALE SÄULE auf das oberste Plateau stellen – erst danach darf die gewünschte eigene Säule nach oben gestellt werden (vgl. Abb. 8a).  
Auf dem Fundament und auf jedem Plateau wird im Spielverlauf jeweils eine NEUTRALE SÄULE zurückgelassen. Steht also auf einem Plateau nur noch eine NEUTRALE SÄULE, so darf diese nicht versetzt werden.

Das abgebrochene Bauvorhaben mit einer neutralen Säule

Droht das Gebäude beim Versetzen einer NEUTRALEN SÄULE einzustürzen, darf der Spieler diesen Versuch abbrechen.  
Stattdessen darf er nun sofort eine eigene Säule nach oben setzen. Kann ihm allerdings ein Mitspieler (mittels Versuch) nachweisen, dass er eine andere NEUTRALE SÄULE hätte höher setzen können, wird diese NEUTRALE SÄULE höher gesetzt, und der Zug des Spielers entfällt (vgl. Abb. 8b).  
Der Spielablauf entspricht ansonsten dem Spiel für 4 Personen.

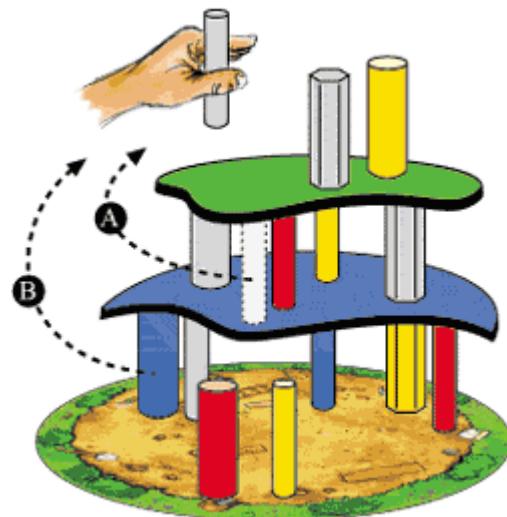


Abb.8a

Blanca BLAU ist am Zug. Sie muss zunächst eine neutrale Säule nach oben stellen (Pfeil A) – anschließend eine eigene Säule (Pfeil B).

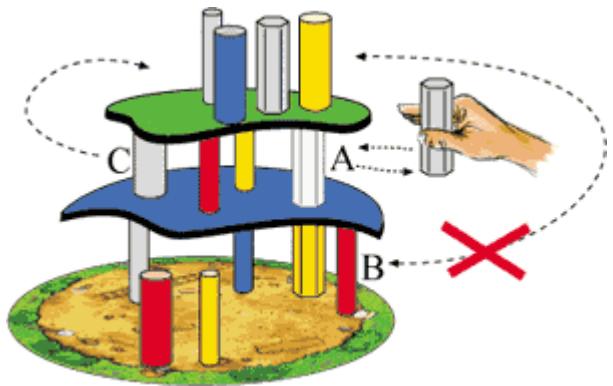


Abb.8b

Jetzt ist Rüdiger ROT am Zug. Er versucht die neutrale Säule (A) nach oben zu stellen. Dabei droht die VILLA jedoch einzustürzen. Deshalb stellt er die Säule zurück. Normalerweise dürfte er nun eine eigene Säule (B) nach oben stellen.

ABER: Giovanna GRÜN bemerkt, dass Rüdiger ROT eine andere neutrale Säule (C) hätte höherstellen können. Sie beweist (tut) dies. Deshalb darf Rüdiger ROT die eigene Säule (B) nicht höherstellen.

Erschienen im Zoch Verlag • © 2001 • Autor: Bill Payne  
Lizenzgeber: Bar David Licensing Agency (1989) Ltd. • 1, Hashahar Street •  
P.O. Box 29860 • Tel Aviv, Israel  
Illustration: Victor Boden • Layout: Stefan Sälzer

[Drucken](#)