[AURENT ESCOFFIER > SYLVIE EDER OLUMBIA OLUMBI

SPIELREGEL

Damals, in den Zeiten der Feudalherrschaft war ein Taubenschlag ein eindrucksvoller Steinturm zum Beherbergen und Züchten von Tauben. Ihr Besitz war das ausschließliche Privileg des Adels. Solch außergewöhnliche Gebäude, die noch heute in England, Schottland und vor Allem im Südwesten Frankreichs weit verbreitet und schon von Weitem erkennbar sind, bestechen vor allem durch ihre vielfältigen Bauweisen, und sind ungewöhnliche Zeitzeugen der Geschichte ihrer Orte.

ZIEL DES SPIELS

Wir befinden uns im 17. Jahrhundert.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Gutsherren, die Taubenschläge auf ihren Ländereien errichten, um damit Ansehen zu gewinnen.

Derjenige Spieler, der am Ende der Partie die meisten Tauben auf seinen Gütern besitzt, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL



16 Taubenschlag-Spielsteine: 4 große Taubenschläge (mit Arkade) und 12 kleine Taubenschläge

4 Spielertableaus



34 Karten (mit wilden Tauben auf 4 verschiedenen Feldarten) davon 4 Start-Karten mit besonderer Rückseite für den Spielbeginn











60 Plättchen mit Haus-Tauben und 12 mit Falken

VORBEREITUNG

- 1. Jeder Spieler erhält ein Spielertableau und legt es vor sich.
- 2. Die Taubenschlag-Spielsteine werden entsprechend der Spieleranzahl und der jeweiligen Farbe des Spielertableaus verteilt und rechts darauf bereitgestellt.
- Für ein Spiel mit 2 Spielern: 1 großer Taubenschlag und 3 kleine Taubenschläge pro Spieler.
- Für ein Spiel mit 3 Spielern: 1 großer Taubenschlag und 2 kleine Taubenschläge pro Spieler.
- Für ein Spiel mit 4 Spielern (2 Teams zu je 2 Spielern, siehe Ende der Regeln): 1 großer Taubenschlag und 1 kleiner Taubenschlag pro Spieler.
- 3. Jeder Spieler bekommt eine Start-Karte und legt sie für alle sichtbar auf das dafür vorgesehene Feld links auf seinem Spielertableau.

Diese Karte zeigt seine Aufgabe: Diese wilden Tauben muss er einfangen, um seine Zucht zu erweitern.

Bei weniger als 4 Spielern werde die überzähligen Start-Karten zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden nicht benötigt.

4. Die 30 übrigen Karten werden gemischt und verdeckt als Nachziehstapel bereitgelegt.

Die erste Karte wird gemeinsam aufgedeckt und für alle sichtbar und leicht zu erreichen in die Tischmitte gelegt: Sie stellt einen Teil der Landschaft dar, in der die wilden Tauben leben.

Während des Spiels vergrößern die Spieler gemeinsam diese Landschaft, indem sie ihr Karten hinzufügen - und beanspruchen dann darauf Güter aus Feldern gleicher Art.

- 5. Die Haus-Tauben-Plättchen werden entsprechend der Farbe getrennt und mit den Falken-Plättchen als Reserve bereitgelegt.
- 6. Der Spieler, der am besten eine Taube nachahmen kann, beginnt das Spiel. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

EIN SPIELZUG

Landschaft erweitern

Der aktive Spieler <u>muss</u> zu Beginn seiner Runde zunächst eine Karte ziehen und sie der Landschaft hinzufügen:

- Der aktive Spieler kann entweder mit ihr 1 bis 4 wilde Tauben abdecken, um seine Aufgaben-Karte zu erfüllen (siehe Bild 3).
- Oder er kann nichts abdecken und die Karte einfach mit mindestens einem Feld an eine Landschaftskarte anlegen (siehe Bild 5).

Der Spieler darf die Karte wie gewünscht drehen und ausrichten.

Zusatzaktionen

(Vom jeweiligen Spieler in beliebiger Reihenfolge durchführbar)

- Taubenschlag auslegen und Gut gründen: Ein Gebäude auf eine Gruppe gleicher und aneinandergrenzender Landschaftsfelder stellen, um dadurch ein Gut zu gründen (siehe Bild 6).
- Haus-Tauben-Plättchen auslegen: Ein oder mehrere Haus-Tauben-Plättchen auf die Landschaft legen (siehe Bild 6).
- Einen Falken zur Jagd aufziehen: Haus-Tauben-Plättchen gegen ein Falkenküken oder einen ausgewachsenen Falken eintauschen.
- Ein Falken-Plättchen auf die Landschaft legen.

Sobald der aktive Spieler keine weitere Zusatzaktion mehr durchführen möchte, ist seine Runde beendet und der Spieler zu seiner Linken ist an der Reihe.

1. Tauben einfangen und die Aufgaben-Karte erfüllen

Tauben werden eingefangen, indem ein Spieler sie mit der von ihm gezogenen Karte auf der Landschaft abdeckt. Für jedes so abgedeckte Feld erhält der Spieler ein Haus-Tauben-Plättchen in der Farbe dieses Feldes.

Sie werden auf die entsprechenden Felder seiner Aufgaben-Karte gelegt.

Wichtig:

- Tauben, die man nicht zum Vervollständigen seiner Karte benötigt, dürfen auch nicht gefangen werden.
- Es ist nicht gestattet, Tauben eines gegnerischen Gutes zu fansen.

- Haus-Tauben-Plättchen dürfen abgedeckt werden.

- Sie werden gefangen, indem das Plättchen von der Landschaft genommen wird.
- Es gibt 3 Situationen, in denen ein Spieler eine Haus-Taube fangen darf:
 Die Haus-Taube ist auf einem seiner Güter. Sie muss sich dort seit
- mindestens einer Runde befinden, falls er sie selbst ausgelegt hat.
 Die Haus-Taube ist auf einem Gut seines Mitspielers (nur im Spiel
- Die Haus-Taube wurde durch das Auslegen eines Falken isoliert und wurde dadurch wieder wild.
- Die Anzahl der Plättchen auf dem Spielertableau ist nicht begrenzt.

Sobald eine Aufgaben-Karte vervollständigt wurde:

Der Spieler schiebt die 4 Haus-Tauben-Plättchen auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielertableau. Anschließend nimmt er die Aufgaben-Karte, um sie sofort wie eine Karte aus dem Nachziehstapel der Landschaft hinzuzufügen.

Der Spieler hat jedoch die Möglichkeit, vorher eine Karte zu ziehen und sie auf sein Spielertableau zu legen: Dies ist nun seine neue Aufgaben-Karte.

Die alte Aufgaben-Karte kann sofort zum Fang von neuen Tauben eingesetzt werden, um so die neue Aufgaben-Karte zu erfüllen.

Wenn es dem Spieler mit einem Schlag gelingt, die 4 Tauben zu fangen, mit denen die neue Aufgaben-Karte vervollständigt werden kann, wird auf die gleiche Weise vorgegangen (immer noch während der gleichen Spielrunde):

Ablegen der Plättchen auf dem dafür vorgesehenen Platz des Spielertableaus, mögliches Ziehen einer neuen Aufgaben-Karte bevor die alte der Landschaft hinzugefügt wird.

Wenn der Spieler keine neue Aufgaben-Karte ziehen möchte (da er befürchtet, sie vor Ende des Spiels nicht mehr erfüllen zu können), kann er bis zum Ende des Spiels keine Tauben mehr fangen.

Er muss sich damit begnügen, die Landschaft zu vergrößern, ohne etwas abdecken zu können.

Wichtig: Ein Spieler kann immer nur eine Aufgaben-Karte auf einmal besitzen.

2. Landschaft und eigene Güter erweitern

Die Landschaft besteht aus allen in der Tischmitte ausgelegten Karten.

Ein Gut ist ein Teil der Landschaft mit gleicher Farbe, auf dem ein Taubenschlag steht.

Es kann durch das Auslegen von neuen Karten oder Plättchen erweitert werden. Auch die anderen Spieler können dies tun, aber nur der Spieler im Besitz des Gutes profitiert davon.

Wichtig: Güter dürfen nicht miteinander verbunden werden.

3. Taubenschlag auslegen und Gut gründen

Der Spieler kann ein Gebäude auf eine Gruppe von Feldern mit gleichen Tauben bzw. Farben stellen, die sich alle mit mindestens einer Seite berühren (nicht über die Ecken).

Der ganze Bereich wird zu einem geschützten Gut des Spielers und bringt am Ende des Spiels Prestigepunkte ein (1 Punkt pro Taube eines kleinen Taubenschlags, 2 Punkte pro Taube eines Großen Taubenschlags).

Nur der Besitzer des Gutes kann dort wilde Tauben fangen.

Wichtig

- Ein Taubenschlag wird auf ein bestimmtes Feld des Gutes gestellt und bleibt dort bis zum Spielende.
- Ein Gebäude darf nicht auf das Gut eines anderen Spielers gestellt werden.
 Ein Spieler muss sein Gebäude nicht auf die Karte stellen,
- die gerade der Landschaft hinzugefügt wurde.
- Pro Runde darf ein Spieler nur ein Gebäude einsetzen, um damit ein Gut zu gründen.

4. Haus-Tauben-Plättchen auslegen



Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Aufgaben-Karte erfüllt und bevor sie sofort der Landschaft hinzugefügt wird behält er die darauf befindlichen 4 Plättchen, indem er sie auf die dafür vorgesehenen Felder auf seinem Spielertableau legt.

Dies sin d seine nun domestizierten Haus-Tauben, mit denen er (sofort oder während einer kommenden

Runde) seine Güter erweitert, z.B. indem er sie mit isolierten wilden Tauben verbindet.

Wichtig:

Eine Haus-Taube <u>muss</u> am Ende der Runde in der sie auf die Landschaft gelegt wurde, zu einem Gut gehören.

Eine Haus-Taube <u>darf</u>:

- eine wilde Taube abdecken, solange diese nicht Teil eines gegnerischen Gutes ist (in diesem Fall wird keine wilde Taube gefangen).
- direkt auf den Tisch gelegt werden. Sie muss dabei an den Rand eines der Felder eines Gutes angelegt werden.
- zur Zucht von Falken dienen (2 Tauben für 1 Falkenküken oder 2 Tauben um ein Falkenküken in einen jagdbereiten Falken zu verwandeln).

Eine Haus-Taube darf nicht:

- eine Taube in einem gegnerischen Gut abdecken.
- ein anderes Haus-Tauben-Plättchen abdecken.
- zum Verbinden von Gütern dienen.
- zum Erfüllen einer Aufgaben-Karte dienen.

5. Einen Falken zur Jagd aufziehen



Züchten Sie Falken um ihren Nachbarn Kopfschmerzen zu bereiten.

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt seines Zugs kann ein Spieler 2 Haus-Tauben-Plättchen gegen 1 Falken-Plättchen

eintauschen und diese mit der Falkenkükenseite nach oben auf sein Spielertableau legen.

Während einer der folgenden Runden kann er den Falken auf seine ausgewachsene Seite umdrehen, indem er 2 weitere Haus-Tauben-Plättchen abwirft. Der Falke darf anschließend sofort oder später eingesetzt werden.

Indem ein Spieler einen Falken auf eine Taube legt, kann er ein Gut in zwei Teile trennen.

Dadurch gehören die Tauben, die nicht mehr einem Gut angeschlossen sind, wieder zur Landschaft.

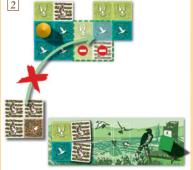
Wichtig:

- Ein Spieler kann pro Runde stets nur einen Falken aufziehen. Er kann nicht in derselben Runde einen Falken großziehen, ihn ausspielen und dann ein neues Falkenküken nehmen.
- Ein Falke kann eine beliebige Taube eines gegnerischen Gutes abdecken (Tauben unter den Taubenschlägen ausgenommen).
- Eine von einem Falken abgedeckte Taube ist nicht gefangen.
- Ein auf der Landschaft ausgelegter Falke kann nicht mehr bewegt werden.
- Ein Falke bringt am Ende des Spiels keine Punkte, kann aber seinen Gegnern viele Punkte wegnehmen!
- Ein Falke kann nicht einen anderen Falken aufheben.

Beispiel der Spielrunde eines Spielers



Der grüne Spieler kann seine Karte hier nicht ablegen, denn sie würde eine Taube des Gutes des gelben Spielers abdecken.



Auch hier kann er sie nicht ablegen, denn er würde zwei Tauben fangen, die er nicht braucht.



Hier kann er sie ablegen. Er fängt zwei Tauben und erfüllt seine Aufgaben-Karte.



Er legt die 4 Plättchen zur Seite (die nun Haus-Tauben sind) und nimmt seine alte Aufgaben-Karte in die Hand. Bevor er sie jedoch auf die Landschaft legt, zieht er einen Karte, die zu seiner neuen Aufgaben-Karte wird.



Er legt seine alte Aufgaben-Karte ab, indem er sie um 90° nach links dreht und sie an die Landschaft anlegt, ohne dadurch Tauben zu fangen.



Er beendet seine Runde mit dem Auslegen von 2 Haus-Tauben und nimmt mit seinem Taubenschlag das von ihm gebildete 9 Felder große Gut in Besitz.

SPIEL MIT 4 SPIELERN

Beim Spiel mit 4 Spielern wird *Columba* in Teams gespielt. Die Spieler bilden 2 Gruppen zu je 2 Spielern die sich diagonal gegenübersetzen.

Vorzugsweise spielen rot und grün zusammen gegen gelb und violett, um sich als Teamkollegen zu ergänzen (Farben und Taubenschlagformen).

Dies ist aber kein Zwang. Teams können mit beliebigen Farben gebildet werden.

Ein Spieler kann Tauben der Güter seines Verbündeten fangen und ihm seine Güter vergrößern, kann ihm jedoch nicht beim Vervollständigen seiner Aufgaben-Karten helfen.

Jedes Team zählt seine Punkte am Ende des Spiels zusammen

SPIELENDE

Das Spiel endet am Ende der Runde desjenigen Spielers, der die letzte Karte gezogen hat.

Wenn ein Spieler die letzte Karte zieht, darf er also seine Runde normal spielen und möglicherweise ein Gebäude, seine Haus-Tauben-Plättchen und ein Falken-Plättchen auslegen.

Daraufhin werden die Siegpunkte berechnet.

Jeder Spieler erhält Punkte für seine Güter:

- 1 Punkt pro Taube, die zu einem kleinen Taubenschlag gehört,
- 2 Punkte pro Taube, die zu einem großen Taubenschlag gehört.

Die auf den Spielertableaus verbliebenen Gebäude und Plättchen bringen keine Punkte.

Unerfüllte Aufgaben-Karten werden mit 4 Punkten Abzug gestraft.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige von ihnen mit dem größten Gut.

Beispiel des Spielendes und Auszählen



Der rote Spieler zieht die letzte Karte und spielt sie aus. Da er keine Aufgaben-Karte auf seinem Spielertableau hat, fügt er die gezogene Karte einfach der Landschaft hinzu. Daraufhin stellt er seinen Taubenschlag-Spielstein auf ein Gut mit 6 Feldern.

Ihm bleiben 3 Haus-Tauben.

Mit zwei von ihnen verwandelt er ein Falkenküken in einen Falken, den er auf das Gut des gelben Spielers legt und somit zwei ihm zugängliche Felder isoliert.

Mit der letzten Haus-Taube kann er so sein Gut mit einer Gruppe von 5 Feldern der Landschaft verbinden.



JUNIOR-REGELN

Ab 6 Jahren / Spieldauer 15 Minuten Verwendetes Spielmaterial: die Taubenschlag-Spielsteine und die 30 Karten

(Die Spielertableaus, Start-Karten und alle Plättchen bleiben in der Schachtel)

Die Taubenschlag-Spielsteine werden je nach Anzahl der Spieler verteilt.

- Für ein Spiel mit 2 Spielern: 1 großer Taubenschlag und 3 kleine Taubenschläge pro Spieler.
- Für ein Spiel mit 3 Spielern: 1 großer Taubenschlag und 2 kleine Taubenschläge pro Spieler
- Für ein Spiel mit 4 Spielern (2 Teams mit je 2 Spielern):
 großer Taubenschlag und 1 kleiner Taubenschlag pro Spieler.

Die 30 Karten werden gemischt und bilden verdeckt den Nachziehstapel.

Die oberste Karte wird nun aufgedeckt in die Tischmitte gelegt: Sie ist ein Teil der Landschaft, in der die wilden Tauben leben.

Der Spieler, der am besten eine Taube nachahmen kann, beginnt das Spiel. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielrunde

- 1. Eine Karte ziehen und sie auslegen.
- Entweder werden dadurch 1 bis 4 Felder abgedeckt, die jedoch nicht zu den Gütern anderer Spieler gehören dürfen,
- oder sie deckt nichts ab in diesem Fall muss die Karte mit mindestens einem Feld an mindestens ein Feld einer Karte der Landschaft angelegt werden.
- 2. (Wahlweise) Einen Taubenschlag auf eine Gruppe gleicher aneinander grenzender Felder stellen, um ein Gut zu gründen.

Wichtig: Es ist nicht erlaubt Güter miteinander zu verhinden.

Spielende

Wenn alle Karten ausgelegt wurden, werden die Tauben auf den Gütern gezählt.

Jeder Spieler gewinnt 1 Punkt pro Taube, die zu einem kleinen Taubenschlag gehört und 2 Punkte pro Taube, die zu einem großen Taubenschlag gehört.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige von ihnen mit dem größten Gut.