

Blason

ein taktisches Spiel
über mittelalterliche
Heraldik



2-5



10+



45 min

ein Spiel von Dave Conklin & Christoph Scheibelhofer

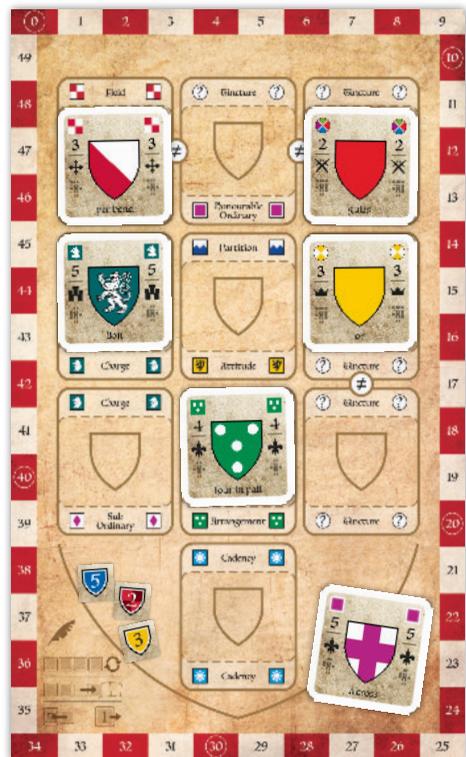
Sammelt Wappenelemente und gestaltet mit ihnen euer Wappenschild (frz. Blason). Platziert sie wohl überlegt, um euch zusätzliche Auszeichnungen zu verdienen.

Ziel

Spieler erhalten **Prestigepunkte**, wenn sie **Elemente** auf ihre **Schilder** platzieren. Sie können Bonuspunkte sammeln, indem sie für bestimmte Kombinationen **Auszeichnungen** erhalten. Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt.

Material

- 120 Elemente (quadratische Karten)
- 18 Auszeichnungen (Pokerkarten)
- 5 Schilde (Spielbretter)
- 5 Zählsteine
- 41 Prestigemarker
- 19 Heroldmarker



Aufbau

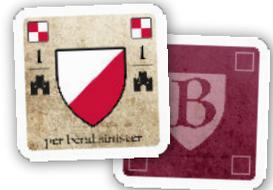
Schilde

- Jeder Spieler erhält ein Schild. Legt diese vor euch ab.
- Platziert den Zählstein auf der „0“ eurer Zählleiste.

Elemente

Die Karten repräsentieren 9 heraldische Elemente und bestehen aus Tinkturen (rundes Symbol) und Figuren (eckiges Symbol). Sie zeigen den Elementtyp (farbiges **Elementsymbol**), den Wert (**Prestigepunkte**) und eine von 5 **Wappenbesserungen** (schwarzes Symbol). Nur Elemente zählen als Handkarten.

- Mischt die **Tinkturen** und bildet einen verdeckten Stapel, von dem jeder Spieler zwei Karten erhält.
- Mischt die **Figuren** und bildet einen verdeckten Stapel, von dem jeder Spieler zwei Karten erhält.
- Wenn ein Spieler weniger als 5 Prestigepunkte in der Hand hält, muss er 4 neue Karten ziehen.
- Legt 2 Tinkturen und 4 Figuren, mit der Bildseite nach oben, als Auslage auf den Tisch.
- Wird ein Stapel während des Spiels aufgebraucht, wird der jeweilige Ablagestapel neu gemischt.



Figur-Element vom Typ „Feld“, mit Prestigewert 1 und Wappenbesserung „Stand“



Tinkturen - 1. Zeile:

Metal, Farbe, Pelzwerk

Figuren - 2. Zeile:

Feld, Heroldsbild, Gemeine

Figur, Teilung

Figuren - 3. Zeile:

Wappenfigur, Haltung, Anordnung, Beizeichen

Auszeichnungen

Auszeichnungen bringen zusätzliche **Prestigepunkte**, wenn alle auf der Karte abgebildeten Elemente und/oder eine Anzahl bestimmter Karten auf dem eigenen Schild vorhanden sind.

- Mischt die Auszeichnungen und legt 5 Karten, mit der Bildseite nach oben, in einer Reihe aus.
- Legt auf jede Karte 5 Prestigemarker einer Farbe, mit dem Wappen nach oben. Beginnt dabei mit dem Marker „1“ und endet mit dem Marker „7“.
- Legt die restlichen Prestigemarker, mit dem Wappen nach unten, auf den Tisch.



Auszeichnung „questing“, mit Prestigemarker „5“, benötigt 1 Wappentier, 1 Feld und mindestens 3 Elemente mit Wappenbesserung „Tugend“ auf dem Schild

Heroldmarker

Heroldmarker ermöglichen es einem Spieler die Auslage auszutauschen, ein zusätzliches Element zu nehmen oder ein Element zum Preis von einem Punkt zu spielen.



- Jeder Spieler erhält einen Heroldmarker.

Spielzug

Heroldmarker spielen (optional)

- Spielt zu einem beliebigen Zeitpunkt eures Zugs einen *Heroldmarker* und legt ihn in den Vorrat zurück, um eine seiner Aktionen zu nutzen.

Erwerben

A

- Nehmt **2 Elemente** aus der Auslage oder von einem der beiden Element-Stapel.
- Füllt die Auslage nach jeder genommenen Karte wieder auf.

oder

Platzieren

B

- Legt *Elemente* auf euer Schild.
- Bezahlt dafür mit Handkarten (die Summe ihrer Werte muss größer/gleich dem gespielten Kartenwert sein).

Punkten

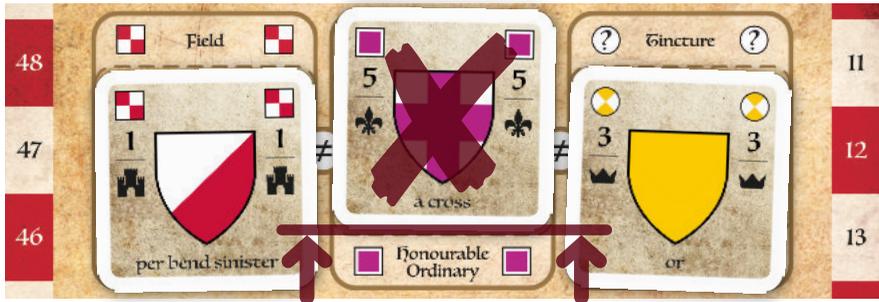
- Erhaltet pro Zug den obersten *Prestigemarker* von genau einer erfüllten *Auszeichnung*. Sterne zählen für jede *Wappenbesserung*. Einmal erhaltene Marker gehören für immer euch, auch wenn sich euer Schild später ändern sollte.
- Zählt die Punkte für jedes *platzierte Element* sofort auf eurer Zählleiste.
- Passiert euer Zählstein als erstes ein *Vielfaches von 10*, erhaltet ihr den jeweiligen *Prestigemarker* (10, 20, 30, ...). Alle anderen Spieler erhalten einen *Heroldmarker*.
- Alle *Marker* werden verdeckt abgelegt und noch nicht gewertet!

Handkarten kontrollieren

- Reduziert eure Handkarten auf 5 wenn ihr mehr als 7 Karten haltet.

Platzieren

- Elemente müssen auf dem Platz unter/über ihrem Symbol platziert werden und dürfen danach nicht mehr bewegt werden.
- Eine **Tinktur** darf von oben nach unten oder umgekehrt verschoben werden, so lange noch keine andere Karte in dieser Reihe platziert wurde.
- Jeder Platz einer Reihe kann zuerst belegt werden. Alle anderen Elemente müssen sich aber nach dieser Karte ausrichten (oberer oder unterer Platz).



- Elemente können auf Elemente gelegt werden (Platzsymbol beachten!).
- Gleiche **Tinkturen** dürfen nicht in der 2. und 3. Reihe oder innerhalb der 1. Reihe liegen.

Spielende

Sobald ein Spieler alle Plätze seines Schildes belegt hat, endet das Spiel und er erhält den **Prestigemarker „I“**. Alle anderen Spieler haben einen letzten Zug.

Finale Wertung

- Für jede **Wappenbesserung**, von der ihr die meisten Karten von allen Spielern platziert habt, erhaltet ihr den **Prestigemarker** mit ihrem Symbol. Haben zwei von euch gleich viele Karten platziert, erhalten beide einen Marker. Bei drei Spielern erhält keiner von euch einen Marker.



Wappenbesserungen:
Stand, Macht, Tugend,
Reichtum, Abstammung,
Joker (nur für
Auszeichnungen)

- Wertet alle **Prestigemarker** und nicht verwendeten **Heroldmarker**.
- Der Spieler mit den meisten **Prestigepunkten** gewinnt.
- Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten **Prestigepunkten** in der Hand, gefolgt von der höheren Anzahl an gewonnenen **Prestigemarkern**.