



## Spielidee

Wenn der Landadlige Don Quixote sein Fürstentum errichtet, dann spielen Windmühlen und Ritter natürlich eine zentrale Rolle. Dass dabei nicht immer alles so klappt, wie es geplant ist, macht ihm nicht viel aus – denn er hat seine ganz eigenen Vorstellungen von der Wirklichkeit.

Jeder Spieler besitzt einen identischen Satz von 24 Plättchen und legt diese im Spielverlauf auf bestimmte Felder seines (anfänglich noch leeren) Fürstentums. Auch die Reihenfolge der zu belegenden Felder ist bei jedem Spieler identisch.

Wer die Felder seines Fürstentums am geschicktesten mit Wegen verbindet und seine Burgen und Landesgrenzen durch Ritter schützt, wird dafür die meisten Punkte erhalten und das Spiel siegreich beenden.

*Hinweis: Solltet ihr Dulcinea, Sancho Pansa und den guten alten Don auf den Plättchen vermissen, dann seid gespannt auf das, was zukünftig mit Don Quixote und seinen Fürstentümern noch alles geplant ist ...*

## Spielmaterial



**4 Fürstentümer**  
(in 4 Spielerfarben)



**1 Punkteleiste**



**4 Übersichtstafeln**  
(in 4 Spielerfarben)



**96 Plättchen**  
(je 24 in 4 Spielerfarben)



**4 Punktanzeiger**  
(in 4 Spielerfarben)



**24 Positionskarten**

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält **1 Fürstentum**, **1 Übersichtstafel** und **1 Satz mit 24 Plättchen** in derselben Farbe. Die **Punkteleiste** legt ihr in die Tischmitte, den **Punktanzeiger** eurer Farbe platziert ihr dort auf der Burg, zwischen den Feldern 60 und 1.

Mischt alle **24 Positionskarten** und legt sie als verdeckten **Stapel** neben die Punkteleiste. Deckt die oberste Karte des Stapels auf: Diese Koordinaten bestimmen ein Feld in euren Fürstentümern. Auf dieses Feld legt nun jeder Spieler offen sein **Burgplättchen** mit dem **Wert 6**.

Anschließend deckt ihr eine weitere Karte auf: Diese bestimmt das Feld, auf dem ihr eure **Burg** mit dem **Wert 4** ablegt.

**Achtung:** Zwischen den beiden Burgen muss **mindestens 1 Feld frei** bleiben, sie dürfen nicht unmittelbar aneinander grenzen, auch nicht diagonal. Gegebenenfalls deckt ihr für die 4er-Burg eine neue Karte vom Stapel auf und mischt die alte wieder in den Stapel zurück.

Eure verbliebenen **22 Plättchen** legt ihr verdeckt vor euch ab und mischt sie gut durch.

**Beispiel:** Nachdem jeder Spieler ein Fürstentum, eine Übersichtstafel und einen 24er-Plättchensatz erhalten hat, deckt Vanessa die obersten beiden Positionskarten auf: zuerst F1, danach C2. Jeder Spieler legt seine 6er-Burg offen auf F1 und seine 4er-Burg offen auf C2. Nun legt jeder Spieler seine verbliebenen 22 Plättchen verdeckt und gut gemischt vor sich ab.

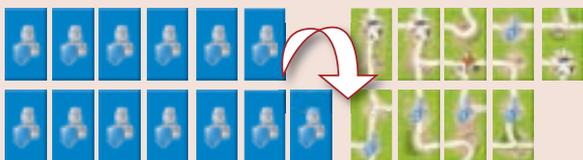


# Spielablauf

Das Spiel verläuft über **3 Durchgänge**. Im **1. Durchgang** legt jeder Spieler **9 Plättchen** in sein Fürstentum, im **2. Durchgang** **7 Plättchen**, und im **3. Durchgang** seine restlichen **5 (+1) Plättchen**. Nach jedem Durchgang erfolgt eine **Punktwertung**.

## 1. DURCHGANG

Jeder Spieler deckt **9 zufällige** seiner 22 **Plättchen** auf. (Ihr habt im Normalfall also für den ersten Durchgang nicht dieselben 9 Plättchen wie eure Mitspieler zur Verfügung.)



**Beispiel:** Vanessa deckt zufällig 9 Plättchen auf, mit denen sie den ersten Durchgang absolviert.

Nun deckt ihr die **oberste Positionskarte** des Stapels auf. Jeder Spieler wählt **1 beliebiges** seiner offenen **9 Plättchen** und legt dieses offen auf das **angegebene Feld** seines Fürstentums. Das Plättchen **darf** vor dem Ablegen um **180° gedreht** werden. (Eine genaue Erläuterung zum **Ablegen der Plättchen** folgt weiter unten.)



**Beispiel:** Die Positionskarte gibt an, dass alle Spieler eines ihrer offenen Plättchen auf ihr Feld G3 legen müssen. Vanessa entscheidet sich für eines der Ritter-Plättchen. Bevor sie es auf G3 legt, dreht sie es um 180°.

Deckt die **nächste Positionskarte** auf. Ihr habt jetzt noch 8 offene Plättchen zur Verfügung, von denen ihr auf dieselbe Weise 1 beliebiges auf das angegebene Feld legt. Auf diese Weise spielt ihr so lange, bis ihr nach 9 aufgedeckten Positionskarten **alle 9 offenen Plättchen** in eurem **Fürstentum** platziert habt. Bei jeder Positionskarte könnt ihr frei entscheiden, welches eurer aufgedeckten Plättchen ihr legt. Einmal im Fürstentum gelegte Plättchen dürft ihr später **nicht mehr versetzen oder drehen**.

Nach dem Legen des 9. Plättchens erfolgt die **1. Punktwertung**. (Eine genaue Erläuterung der **Punktwertungen** folgt auf Seite 3.)

## 2. DURCHGANG

Nach der 1. Punktwertung folgt der **2. Durchgang**. Jeder Spieler deckt dazu **7 zufällige** seiner verbliebenen 13 **Plättchen** auf.



**Beispiel:** Vanessa deckt zufällig 7 weitere Plättchen auf. Mit diesen absolviert sie den zweiten Durchgang.

Auf die bereits beschriebene Weise spielt ihr nun den 2. Durchgang, bis ihr **alle 7 Plättchen** gelegt habt. Danach erfolgt die **2. Punktwertung**.

## 3. DURCHGANG

Nach der 2. Punktwertung folgt der **3. und somit letzte Durchgang**. Hierzu deckt zunächst jeder Spieler **5 zufällige** seiner verbliebenen 6 **Plättchen** auf. Anschließend deckt ihr auch euer **letztes Plättchen** auf, legt es aber **separat**. Am besten dreht ihr es zur Kennzeichnung um 90°, denn dieses müsst ihr als **letztes Plättchen** in euer Fürstentum legen.



**Beispiel:** Vanessa deckt zunächst 5 weitere Plättchen auf. Das 6. Plättchen legt sie dann etwas abseits und dreht es um 90° – dieses Plättchen muss sie zuletzt in ihr Fürstentum legen.

Wie in den ersten beiden Durchgängen platziert ihr nun zunächst die 5 Plättchen nacheinander in eurem Fürstentum. Auch hier könnt ihr wieder völlig frei entscheiden, welches Plättchen ihr wann legt. Abschließend platziert ihr dann das **separat** gelegte Plättchen auf das **letzte freie Feld** eures Fürstentums. Nun folgt die **3. Punktwertung**.

Danach **endet** das Spiel, und der Spieler mit den meisten Punkten aus allen 3 Wertungen **gewinnt**.

## Ablegen der Plättchen

Ihr solltet versuchen, euer Fürstentum so zu gestalten, dass ein **gut zusammenhängendes Wegenetz** entsteht. Das ist allerdings nicht immer möglich. Deshalb laufen manche Wege ins Leere oder Felder werden isoliert.

Es ist **erlaubt** (und wird auch häufig vorkommen), dass Wege **nicht miteinander verbunden** sind. Aber mit etwas Glück und Geschick können die Wege über viele Plättchen hinweg ein Wegenetz bilden, das möglichst viele Kirchen, Windmühlen, Ritter und die beiden Burgen miteinander verbindet. (Welche Verbindungen euch wie viele Punkte einbringen, erfahrt ihr unter **Punktwertungen**.)

Folgende Dinge sind zu beachten:

- **Burgen trennen Wege!** Jede Burg verfügt über **2 Weg-Anfänge**. Die Wege führen aber **nicht** durch die Burgen hindurch, die Burgen **trennen** grundsätzlich **alles** voneinander!
- **Jedes Plättchen besteht aus 2 Hälften!** Diese sind durch einen kleinen Strich in der Mitte voneinander getrennt.
- **Landesverteidigung:** Alle Ritter, die **am Rand** des Fürstentums liegen und gleichzeitig von ihrer **Plättchenhälfte** aus **direkt** mit dem äußeren Rand des Fürstentums verbunden sind (also nicht über die andere Plättchenhälfte oder über andere Plättchen), tragen zur **Landesverteidigung** bei, und zwar mit dem **Wert ihres Schildes**. Diese Ritter müssen nicht miteinander verbunden sein.



**Beispiel:** Hier ein paar Beispiele für Verbindungen in Vanessas Fürstentum nach dem ersten Durchgang:

- 2 Ritter (auf B2 und D3) sind mit Vanessas 4er Burg verbunden. Diese beiden Ritter sind jedoch nicht miteinander verbunden, da die Burg sie voneinander trennt.
- Die 6er Burg ist mit keinem Ritter verbunden.
- 2 Windmühlen (auf D2 und C3) sind miteinander verbunden. Die Windmühle auf B1 wird jedoch durch die Burg von diesen Windmühlen getrennt.
- Vanessas Fürstentum hat nur 1 Kirche, die zur Zeit mit nichts verbunden ist.
- Zur Landesverteidigung tragen nur die beiden Ritter auf D3 und G3 bei – mit ihren Schildwerten 1 und 2, also insgesamt mit dem Wert 3. Die Ritter auf B2 und G2 liegen nicht am Rand. Der Ritter auf H2 liegt zwar am Rand, aber er ist nicht von seiner Plättchenhälfte aus direkt mit dem Rand des Fürstentums verbunden, seine Verbindung läuft über die andere Plättchenhälfte.

## Punktwertungen

Jede der **3 Punktwertungen** läuft gleich ab. Die einzige **Ausnahme** bildet die Wertung für die **wertvollste zusammenhängende Rittergruppe**; diese wertet ihr nur **einmal**, nach dem 3. Durchgang.



Die **6er-Burg** bringt euch in jeder Wertung **6 Punkte**, wenn ihr

- in der **1. Wertung** mindestens **1 beliebigen Ritter** damit verbunden habt,
- in der **2. Wertung** mindestens **2 beliebige Ritter** damit verbunden habt,
- in der **3. Wertung** mindestens **3 beliebige Ritter** damit verbunden habt.

Die Werte der Ritter sind hierbei ohne Belang.



Die **4er-Burg** wertet ihr **genau wie die 6er-Burg**, sie bringt euch aber nur **4 Punkte**.

Es ist durchaus erlaubt (und sogar sehr sinnvoll), einen oder mehrere Ritter sowohl mit der 6er-Burg als auch mit der 4er-Burg zu verbinden. Solche Ritter zählen für **beide** Burgen!



**Kirchen** bringen euch Punkte, wenn sie **mit anderen Kirchen verbunden** sind:

- Eine **einzelne** Kirche bringt **keine Punkte**.
- **Genau 2** miteinander verbundene Kirchen bringen **1 Punkt je Kirche**, also insgesamt 2 Punkte.
- Für **3 oder mehr** miteinander verbundene Kirchen erhaltet ihr **2 Punkte pro Kirche**.  
(Also z. B. 12 Punkte für 6 verbundene Kirchen.)

Hat ein Spieler **mehrere** getrennte Kirchengruppen, bekommt er für **jede** dieser Gruppen Punkte.  
(Hierzu findet ihr ein ausführliches *Wertungsbeispiel* auf Seite 4.)



**Windmühlen** bringen euch Punkte, wenn sie **mit anderen Windmühlen verbunden** sind. Berechnet die Punkte genau **wie bei den Kirchen**. (Es gibt keine Punkte dafür, wenn Windmühlen mit Kirchen verbunden sind.)



Die **Landesverteidigung** bringt euch in jeder Wertung **5 Punkte**, wenn

- in der **1. Wertung** Ritter mit dem Gesamtwert von **mindestens 4** (Summe der Schilde) zur Landesverteidigung beitragen,
- in der **2. Wertung** Ritter mit dem Gesamtwert von **mindestens 8** (Summe der Schilde) zur Landesverteidigung beitragen,
- in der **3. Wertung** Ritter mit dem Gesamtwert von **mindestens 12** (Summe der Schilde) zur Landesverteidigung beitragen.



**Nur bei der 3. Wertung** bekommt jeder Spieler **einmalig** Punkte für seine **wertvollste zusammenhängende Rittergruppe**. Die Gruppe muss irgendwie über Wege miteinander verbunden sein und aus **mindestens 2 Rittern** bestehen. (Falls nirgends mindestens 2 Ritter miteinander verbunden sind, bekommt ihr hierfür keine Punkte.) Die Anzahl der **Punkte**, die ihr dafür bekommt, entspricht der **Summe der Schildwerte** dieser Ritter. (Hierzu findet ihr ein ausführliches *Wertungsbeispiel* auf Seite 4.) Hat ein Spieler **mehrere** getrennte Rittergruppen, bekommt er **nur einmal** Punkte, nämlich für seine wertvollste Gruppe.

Eure Punkte zählt ihr mit euren **Punktanzeigern** auf der **Punkteiste**. Falls jemand dabei den Wert 60 überschreitet, zählt er einfach ab 1 weiter und addiert am Ende 60 Punkte zu seinem Ergebnis. Wer **nach der 3. Wertung** insgesamt die meisten Punkte hat, **gewinnt** das Spiel. (Vergesst dabei die wertvollste Rittergruppe nicht!) Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

## Wertungsbeispiel



Nach dem 3. Durchgang hat Peter sein Fürstentum fertig gestellt. In der 1. Wertung hatte Peter 6 Punkte erhalten, in der 2. Wertung 18 Punkte. Insgesamt hat Peter bislang also 24 Punkte gesammelt.



In der 3. Wertung, die das Spiel abschließt, bekommt Peter folgende Punkte:



Um 6 Punkte für seine **6er-Burg** zu erhalten, müsste Peter mindestens 3 beliebige Ritter mit seiner 6er-Burg verbunden haben. Er hat jedoch nur einen Ritter mit dieser Burg verbunden, deshalb bekommt er hierfür **keine Punkte**. Mit der **4er-Burg** hat Peter 4 Ritter verbunden, also die mindestens erforderlichen 3 Ritter erfüllt. Somit bekommt er **4 Punkte**.



Peter hat **4 Kirchen** miteinander verbunden. Das bringt ihm **8 Punkte** (2 pro Kirche). Für die 3 einzelnen Kirchen gibt es keine weiteren Punkte.



Peter hat einmal genau **2 Windmühlen** miteinander verbunden (oben mittig), das bringt **2 Punkte** (1 pro Windmühle). Außerdem hat er getrennt davon noch **5 Windmühlen** miteinander verbunden. Dafür erhält er **10 Punkte** (2 pro Windmühle), **insgesamt also 12 Punkte** für seine Windmühlen.



Um die 5 Punkte für seine **Landesverteidigung** zu bekommen, werden in der 3. Wertung Ritterschilde mit dem Gesamtwert von mindestens 12 benötigt. Peter kann nur eine Schildsumme von 3 aufbringen (die beiden Ritter mit den Werten 1 und 2 am rechten Rand). Alle anderen Ritter sind entweder nicht am Rand oder nicht direkt von ihrer Plättchenhälfte aus mit dem Rand verbunden. Also bekommt Peter hierfür **keine Punkte**.



Für seine **wertvollste zusammenhängende Rittergruppe**, die 4 Ritter in der linken Hälfte seines Fürstentums, bekommt Peter **9 Punkte** (2+3+1+3).

In der 3. Wertung erzielt Peter somit insgesamt 33 Punkte. Zusammen mit den 24 Punkten aus den ersten beiden Wertungen beträgt Peters Gesamtergebnis 57 Punkte.



## Solitärspiel

Ihr könnt *Don Quixote* auch alleine spielen. Regeländerungen sind dazu nicht erforderlich. Notiert euch einfach euer Endergebnis und versucht, euer persönliches Höchstergebnis zu verbessern.

Ein Resultat über 70 Punkten ist sehr gut, über 85 schon äußerst selten und ab 100 wirklich fantastisch!

## Impressum

**Autor:** Reinhard Staupe ([www.staupe.com](http://www.staupe.com))

**Illustration:** Oliver Freudenreich ([www.freudenreich-grafik.de](http://www.freudenreich-grafik.de))

**Grafikdesign:** Oliver Freudenreich, Hans-Georg Schneider

**Realisation:** Thygra Spiele-Agentur ([www.thygra.de](http://www.thygra.de))

© 2010 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg  
Alle Rechte vorbehalten.  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



**Pegasus Spiele**