

Spielvorbereitung:

- Der **Spielplan** wird mit **Münster** ausgelegt.
- Die **Stadtwappen** werden gemischt darauf gelegt.
- 3x3 beliebige **Aktionssteine** werden auf das Münsterfeld, und ein Aktionsstein pro Farbe werden auf den Umschlagplatz gelegt.
- Jeder Spieler stellt seine **Zille** auf Donau-Feld 0, ein **Siegel** auf 5 Punkte und erhält 12 weitere Siegel, 3 **Stadtwappen**, 2 **Münzen** und 1 beliebigen **Aktionsstein**.
- Der Startspieler erhält den Schwörbrief und stapelt darauf 10 der 12 **Turmplättchen**.

Spielablauf:

Spiel verläuft über 10 Runden. Zu Beginn jeder Runde legt der Startspieler ein Turmplättchen auf das Münster. Dann führt jeder Spieler reihum seinen Spielzug aus:

- **1 Aktionsstein ziehen und einschieben:**
 - Der Spieler zieht einen Aktionsstein aus dem Beutel.
 - Diesen schiebt er in eine freie Reihe (bei der an keinem Ende bereits ein Aktionsstein liegt) ein. Der herausgeschobene Aktionsstein bleibt liegen.
- **3 Aktionen ausführen:**
 - Er führt die Aktionen der 3 Aktionssteine, die sich nun im inneren Bereich der Reihe befinden, aus: Der Spieler wählt ...
 - **Geldaktion:** ... erhält 1 Münze.
 - **Abräumaktion:** ... erhält alle herausgeschobenen Plättchen von einer Seite.
 - **Kartenaktion:** ... darf eine Handkarte ausspielen oder eine Karte ziehen.
 - Neue Karten kosten 2 Aktionssteine.
 - Bei 2 gleichen Steinen, darf der Spieler 2 Karten ziehen und 1 auswählen.
 - **Flussaktion:** ... darf seine Zille ein Donau-Feld vorwärts fahren (besetzte Felder werden übersprungen)
 - **Siegelaktion:** ... darf zwei Münzen zahlen und ein Siegel benachbart zu seiner Zille in ein Stadtviertel einsetzen und die entsprechenden Aktionen ausführen.
- **1 Handkarte ausspielen:**
 - Der Spieler darf (zu beliebiger Zeit in seinem Zug) eine Handkarte ausspielen: Als
 - **Sofortaktion:** Er führt die Aktion aus und legt die Karte auf den Ablagestapel.
 - **Spieleendwertung:** Er legt die Karte vor sich aus.

Ulmer Spatzen:

- Ein Spieler erhält einen Spatzen, wenn ein **Aktionsstein** auf eines ihrer zuvor erworbenen **Stadtwappen** geschoben wird.
- Spatzen können ausgegeben werden, um den **gezogenen Aktionsstein gegen** einen vom **Umschlagplatz** zu **tauschen**, oder sind am Spielende 1 Punkt wert.

Spielende:

- Das Spiel endet nach **10 Runden**.
- Die Spieler erhalten nun Punkte für ihre **Spatzen, Zillenposition** und erfüllten **Karten**.
- Der Spieler mit den **meisten Punkten** ist der Sieger.

Siegpunktsammler

Der sympathische Spieleshop

Ulm – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- **Spielplan** wird mit **Münster**, **Stadtwappen** und **Aktionssteinen** (3x3 auf Münsterfeld + 5 verschiedene am Umschlagplatz) ausgelegt.
- Pro Spieler: **Zille** auf Donau-Feld 0, **Siegel** auf 5 Punkte, 12 weitere Siegel, 3 **Stadtwappen**, 2 **Münzen** und 1 beliebigen **Aktionsstein**.
- Startspieler erhält Schwörbrief und mit verdeckten 10 der 12 **Turmplättchen**.

Spielablauf:

Das Spiel verläuft über 10 Runden. Startspieler legt ein Turmplättchen auf Münster, dann führt jeder Spieler reihum seinen Spielzug aus:

- **1 Aktionsstein ziehen und einschieben:** 1 Aktionssteine aus dem Beutel ziehen und in freie Reihe schieben
- **3 Aktionen ausführen:** Aktionen der 3 Aktionssteine im Inneren ausführen
 - **Geldaktion:** ... 1 Münze erhalten
 - **Abräumaktion:** ... alle herausgeschobenen Plättchen von einer Seite erhalten
 - **Kartenaktion:** ... eine Handkarte ausspielen oder eine Karte ziehen (Karten kosten 2 Aktionssteine, bei 2 gleichen, 2 ziehen eine wählen, andere ablegen)
 - **Flussaktion:** ... Zille ein Feld vorwärts fahren (besetzte Felder überspringen!)
 - **Siegelaktion:** ... ein Siegel benachbart zur Zille einsetzen. (kostet: 2 Münzen)
 - **1 Handkarte ausspielen:** Zu beliebiger Zeit eine Handkarte ausspielen: (als Sofortaktion: Karte auf Ablagestapel oder als Spieleendekarte vor sich)

Ulmer Spatzen:

- Spieler erhält 1 Spatzen, wenn **Aktionsstein auf** eines seiner **Wappen** geschoben wird
- Spatzen sind Joker, um **gezogenen Aktionsstein gegen** einen vom **Umschlagplatz** zu **tauschen**, oder am Spielende 1 Punkt wert.

Spielende:

- Das Spiel endet nach **10 Runde**, Spieler erhalten nun Punkte für ihre **Spatzen**, **Zillenposition** und erfüllten **Karten**, Spieler mit den **meisten Punkten** ist Sieger.

Variante: Die Turmplättchen

- Startspieler legt **Turmplättchen offen** auf Münster und deckt nächstes auf.
- Turmplättchen auf Münster legt Sonderregeln für aktuelle Runde vor