OBERASBACH evangelisch

DIE SIEDLER VON OBERASBACH

EJott Oberasbach



Konfi-Samstag

14.11.2026

Start: 11 Uhr

Gemeindehaus St.Markus


Redcastle Stream
Frankys Tower
Cave of the old Men
Tavern of the Ripplemakers
Ruins of Al'Dee
Schwarze Zitadelle von Bonhöffyn
Saalingen
Erfurth
Al'Dee Badlands
Kurdschumis Deep
Dörensche Meerenge
Gothic Village
Saalhenfelde
Wagnfeldorf
Bonhor
Markus Feste
Luthersheim
Sonneberge
Markersheim
Whymar
Highroad
Ärztingen
Hochstedt
Konrads Mühle
Forsaken Highroad Waters
The Double Maelstrom
Settlers of
Oberasbach

Siedler von Oberasbach

Der verzweifelte Versuch einer Spielerklärung



Start

Zu Beginn wird reihum **einmal gewürfelt** – das entscheidet nur die **Startreihenfolge**

Erste Siedlung

Die Gruppen dürfen **der Reihe nach** ihre **erste Siedlung** setzen und erhalten die entsprechenden **Rohstoffkarten der angrenzenden Felder**. Außerdem darf **eine Straße** gesetzt werden.



Rohstoffe

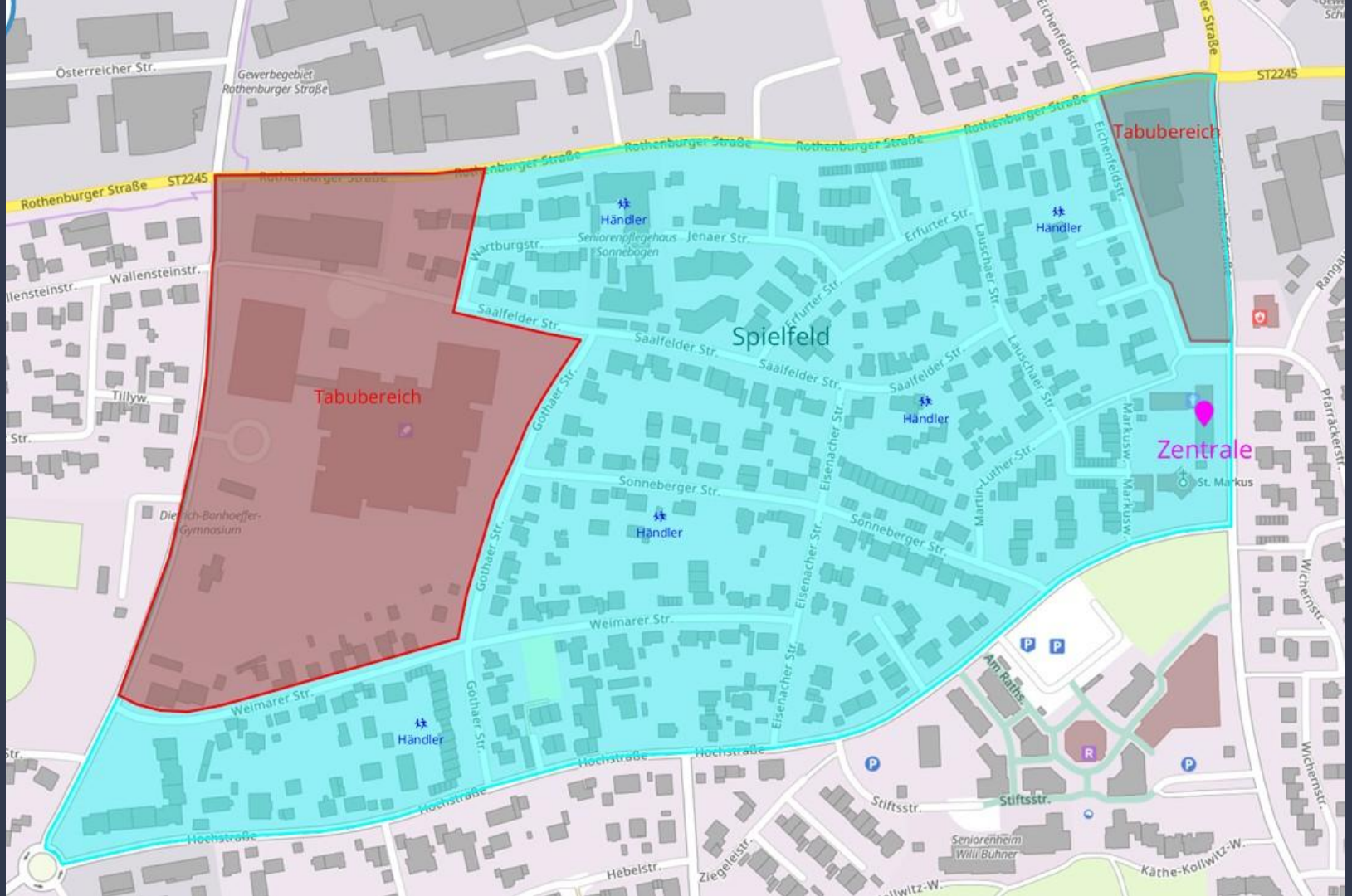
Es gibt **fünf** verschiedene Rohstoffe:
Holz, Lehm, Schafe, Getreide und Erz



Jagd nach Rohstoffen

Rohstoffe gibt’s **im Stadtgebiet** bei den Händlern. Das Stadtgebiet ist klar definiert. **Händler** sind in der **Nähe** der eingezeichneten Symbole zu finden. …

es gibt aber vermutlich mehr… und haben vielleicht “bessere” Rohstoffe oder bessere Tauschpreise


Tabubereich
Tabubereich
Spielfeld
Zentrale
Händler
Händler
Händler
Händler
Händler
Rothenburger Straße
ST2245
Rothenburger Straße
ST2245
Österreicher Str.
Gewerbegebiet Rothenburger Straße
Wartburgstr.
Seniorenpflegehaus Sonnenbogen
Jenaer Str.
Erfurter Str.
Lauschaer Str.
Eichenfeldstr.
Wallensteinstr.
Saalfelder Str.
Gothaer Str.
Eisenacher Str.
Martin-Luther Str.
Markusw.
Sonneberger Str.
Weimarer Str.
Hochstraße
Stiftsstr.
Am Raths.
Seniorenheim Willi Bühner
Käthe-Kollwitz-W.
Hebelstr.
Ziegeleistr.
Pfarräckerstr.
Wichernstr.
St. Markus
Tillyw.
Str.
Dietrich-Bonhoeffer-Gymnasium


Redcastle Stream
Frankys Tower
Cave of the old Men
Tavern of the Ripplemakers
Ruins of Al'Dee
Schwarze Zitadelle von Bonhöffyn
Saalingen
Erfurth
Al'Dee Badlands
Kurdschumis Deep
Dörensche Meerenge
Gothic Village
Saalhenfelde
Wagnfeldorf
Bonhor
Markus Feste
Luthersheim
Sonneberge
Markersheim
Whymar
Highroad
Ärztingen
Hochstedt
Konrads Mühle
Forsaken Highroad Waters
The Double Maelstrom
Settlers of
Oberasbach

Handeln / Tauschen

Bei den Händlern müsst ihr **Aufgaben lösen** um Rohstoffe zu erhalten **ODER** um Rohstoffe zu tauschen. Beides **beim selben Händler** geht nicht!

Wie viel ihr bekommt, hängt von **Angebot und** eurem **Verhandlungsgeschick** ab

Achtung: Räuber!

Räuber schleichen durch das ganze Gebiet! Wenn sie **EINE*N** fangen, ist **die ganze Gruppe** gefangen.

Gefangen?

Mehr als **sieben** Karten dabei? Dann müsst ihr die **Hälfte** eurer Rohstoffe abgeben.
Manchmal sind die Räuber gnädig und man kann versuchen ihnen einen **Deal anzubieten**

Das kommt vielleicht auch darauf an, wie ihr euch benehmt…

Bauen!

Wenn ihr ausreichend Rohstoffe habt könnt ihr zurück zur “Festung”. Dort könnt ihr **Straßen, Dörfer und Städte** bauen.
Hortet also vielleicht nicht zu viel…

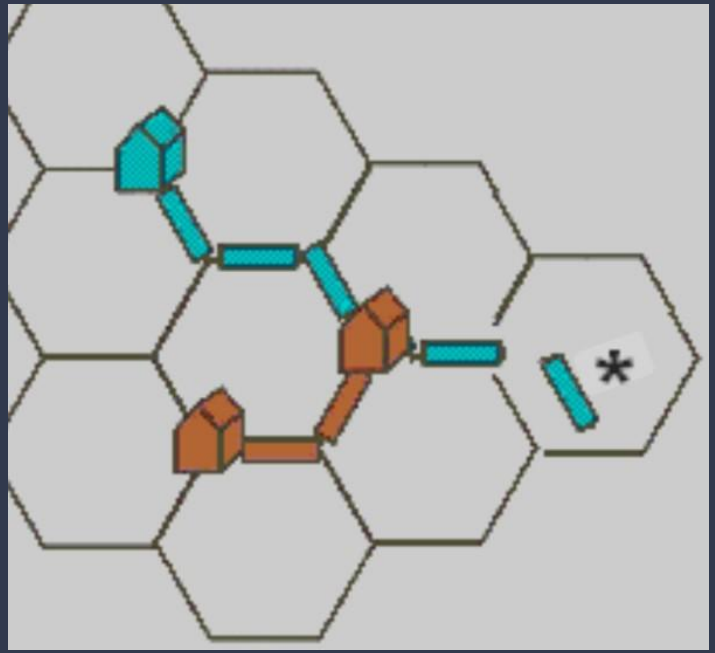
Baukosten

Jede Gruppe hat eine **Baukosten-Karte**. Eure Rohstoffe solltet ihr dabei haben (nicht verlieren!) und ihr solltet euch **vorher überlegen**, was ihr bauen wollt!



Bauregeln!

Bis zu **drei Straßen unterschiedlicher Farbe nebeneinander** sind erlaubt; **eigene Dörfer/Städte** brauchen **zwei Straßen Abstand**.



Anders als beim Brettspiel:
Du darfst **direkt neben einem feindlichen Dorf** ein eigenes Dorf (oder Stadt) bauen.

Dorf und Stadt

Eine **Stadt** kann nur dort entstehen, wo ihr bereits **ein Dorf gebaut** habt. Das Dorf wird durch die Stadt **ersetzt**.

Längste Straße

Ab **fünf zusammenhängenden Straßen** kannst du als Gruppe die Karte mit der **längsten Handelsstraße** erhalten (2 Siegpunkte). Du verlierst sie, sollte eine Gruppe **gleichziehen** oder musst sie an die Gruppe **übergeben**, die dich in der längsten zusammenhängenden Straße **überholt** hat.



Sieg – Spielende

Gewonnen hat, wer **10 Siegpunkte** erreicht – oder bei verkündetem Spielende **die meisten Punkte** hat!

Was erlaubt ist...

Handeln - Verhandeln - suchen - wegrennen - fair bleiben - als Gruppe **zusammenbleiben** und das Beste geben - **Spaß am Spiel** haben...

Was **nicht** erlaubt ist...

Schummeln - **unfair** spielen - **die verbotenen Zonen betreten** (DBG-Gelände, Aldi), **private Grundstücke betreten** (auch dein eigenes oder das vom “Kumpel” nicht, solltest du im Spielgebiet wohnen) - die **Straßenverkehrsordnung** missachten - sich **aufteilen - rumbrüllen** und sich verhalten wie der **“Rotz am Ärmel”** (keine Klingelstreiche, lasst die parkenden Autos in Ruhe, schmeißt euren Müll nicht irgendwo hin...! usw...) → sonst kommt noch die **Tatütataa** und wir haben Ärger. Oder ihr!

Wichtige Hinweise

- beachtet den Verkehr! Das **Auto** “gewinnt”
- bleibt **zusammen**
- mind. 1 aus der Gruppe hat das **Handy** aufgeladen und auf laut gestellt
- wir spielen in **Wohngegenden**: benehmt euch!

Alle **Klarheiten** beseitigt?

Fragen, Wünsche, Proteste?
Ansonsten kanns losgehen…

Viel
Erfolg!

