

[RF] Titicaca  
Autor: Wolfgang Ziemer  
Datum: 14.04.03 09:03 (Beitrag Nr. 65474)

Hallo zusammen!

Wir haben am Wochenende seit langer Zeit mal wieder Titicaca gespielt und dabei ist folgende Frage aufgetaucht:

Zur 2. Aktion "Nachbarland anbinden":

Im Spielverlauf können ja durch das Legen der Grenzsteine, mit denen man sein neu gegründetes Land markiert, vorübergehend auch abgeschlossene Gebiete/Länder (bestehend aus einem oder mehreren Landfeldern an die rund herum Grenzsteine und/oder Seen grenzen) entstehen, in denen sich kein Haus befindet.

Darf ein Spieler sein neugegründetes Land auch mit einem solchen leeren Gebiet/Land verbinden (wenn die sonstigen Voraussetzungen, wie gemeinsamer Grenzstein usw.) erfüllt sind?

Wir sind der Meinung, dass man nur Gebiete/Länder, in denen sich Häuser befinden, mit seinem neu gegründeten Land verbinden darf?

Wer kann weiterhelfen?

Gruß Wolfgang

Re: [RF] Titicaca  
Autor: Michael Andersch  
Datum: 14.04.03 09:41 (Beitrag Nr. 65478)

Hallo Wolfgang,

- > Zur 2. Aktion "Nachbarland anbinden":
- >
- > Im Spielverlauf können ja durch das Legen der Grenzsteine,
- > mit denen man sein neu gegründetes Land markiert,
- > vorübergehend auch abgeschlossene Gebiete/Länder (bestehend
- > aus einem oder mehreren Landfeldern an die rund herum
- > Grenzsteine und/oder Seen grenzen) entstehen, in denen sich
- > kein Haus befindet.
- >
- > Darf ein Spieler sein neugegründetes Land auch mit einem
- > solchen leeren Gebiet/Land verbinden (wenn die sonstigen
- > Voraussetzungen, wie gemeinsamer Grenzstein usw.) erfüllt sind?

Nein.

- > Wir sind der Meinung, dass man nur Gebiete/Länder, in denen
- > sich Häuser befinden, mit seinem neu gegründeten Land
- > verbinden darf?

Sehe ich auch so. Ein Land wird erst in dem Moment ein Land, wenn Grenzen drum herum und mindestens ein Haus innen drin ist. Und es dürfen nur Länder miteinander fusioniert werden.

Viele Grüße,  
Micha

Regelfrage Titicaca

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 07.11.01 17:37 (Beitrag Nr. 29513)

Hallo,

nach Runde 5 und 10 gibt es Wertungen. Werden in Runde 5 nur die Länder um See #5 gewertet, oder auch die um See #10 (falls da schon was los ist)?

Die gleiche Frage haben wir uns auch gestellt für die Wertung nach See 10.

Und betreffend der Häuserkette: Zählen da nur unmittelbar (also über Grenzsteine) benachbarte Häuser, oder auch solche die über einen gemeinsamen See hinweg benachbart sind zur Kette dazu?

Fragt sich

Micha

Re: Regelfrage Titicaca

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 07.11.01 17:42 (Beitrag Nr. 29515)

Michael Andersch schrieb:

>

> Hallo,

>

> nach Runde 5 und 10 gibt es Wertungen. Werden in Runde 5 nur

> die Länder um See #5 gewertet, oder auch die um See #10

> (falls da schon was los ist)?

>

> Die gleiche Frage haben wir uns auch gestellt für die Wertung

> nach See 10.

Jeweils **nur** die Laender, die unmittelbar an den betreffenden See angrenzen. (Wobei diese Laender durchaus so riesig werden koennen (vor allem bis Runde 10), dass dann doch fats alles gewertet wird )

> Und betreffend der Häuserkette: Zählen da nur unmittelbar

> (also über Grenzsteine) benachbarte Häuser, oder auch solche

> die über einen gemeinsamen See hinweg benachbart sind zur

> Kette dazu?

Oops, diese Frage kann ich dir nicht beantworten, wuerde instinktiv aber meinen, dass es **nicht** ueber einen See hinweg zaehlt.

Gruss, Volker

Re: Regelfrage Titicaca

Autor: [Roman Pelek](#)

Datum: 07.11.01 17:48 (Beitrag Nr. 29517)

Website: [www.pelek.de](http://www.pelek.de)

Hi Micha,

Michael Andersch schrieb:

- > nach Runde 5 und 10 gibt es Wertungen. Werden in Runde 5 nur
- > die Länder um See #5 gewertet, oder auch die um See #10
- > (falls da schon was los ist)?

Nur die um See 5. In der Anleitung steht "später See 10", was sich auf die Wertung nach See 10 bezieht.

- > Die gleiche Frage haben wir uns auch gestellt für die Wertung
- > nach See 10.

Die Regel ist für mich so zu interpretieren, dass auch hier nur See 10 gewertet wird, da See 5 bereits gewertet wurde...

- > Und betreffend der Häuserkette: Zählen da nur unmittelbar
- > (also über Grenzsteine) benachbarte Häuser, oder auch solche
- > die über einen gemeinsamen See hinweg benachbart sind zur
- > Kette dazu?

Hm, auf die Frage kamen wir gar nicht, aber ich denke mal zu 99,9% nicht, das wäre zu ungewöhnlich. Sonst wäre es explizit erwähnt, außerdem würde es Kettenbildung zu einfach machen.

Ciao,  
Roman

Re: Regelfrage Titicaca

Autor: [Bernd Eisen](#)

Datum: 07.11.01 18:35 (Beitrag Nr. 29519)

Hallo Michael!

Zu den Häuserketten:

Es zählen nur unmittelbar benachbarte Häuser dazu.  
Über einen See rüber war nur die Rede von Benachbarten Gebieten im Zusammenhang mit der Aktion 3 (verbinden zweier anderer Gebiete).

Viel Spaß noch mit diesem tollen Spiel

Grüße

Bernd

Re: Regelfrage Titicaca

Autor: [erik](#)

Datum: 08.11.01 20:28 (Beitrag Nr. 29605)

Hallo Bernd,

- > Über einen See rüber war nur die Rede von Benachbarten
- > Gebieten im Zusammenhang mit der Aktion 3 (verbinden zweier
- > anderer Gebiete).

Dazu ein kleiner Nachtrag:  
Diese Nachbarschaftsregel übern See gilt auch bei Aktion 4 (Tempel setzen).

Viele Grüsse,

Erik

Re: Regelfrage Titicaca

Autor: [Uwe Hackenberg](#)

Datum: 07.11.01 18:41 (Beitrag Nr. 29520)

Hallo Michael,

keine neuen Einsichten, aber mit durch mehrfaches Studium der Regel nach jedem Spiel mit mehr Entschiedenheit als Volker und Roman vertreten:

#### 1. Wertungen im Spiel

Ganz klar: Nach Runde 5 werden nur die Länder um See 5 und Runde 10 nur die Länder um See 10 gewertet.

Sehr wichtige Regelpassage, die gerne überlesen und in Essen gar nicht erklärt wurde. Nach den Wertungen (Runde 5 / Runde 10) werden aus gewerteten Ländern die Tempel an die Spieler zurückgegeben - sie bleiben nur in Ländern liegen, die nicht gewertet werden. D.h. zum einen, dass man geschickt gesetzte Tempel mehrfach einsetzen kann. Zum anderen können sich so Mehrheiten von Wertung zu Wertung verändern ohne dass sich Ländergrenzen verändert haben.

#### 2. Häuserketten

Hier zählen nur Häuser in direkt nebeneinander liegenden Landschaften - keine Nachbarschaften über Seen hinaus.

Die Nachbarschaft über Seen gilt nur für LÄNDER und hat einzig die Funktion, zu regeln, welche Länder man fusionieren darf und in welche Länder man Tempel setzen darf.

Abschließend für alle Noch-Nicht Titicaca Spieler zwei Hinweise, die hier vielleicht schon gefallen sind:

1. Die Regel ist nicht sehr gut aufgebaut und bietet einige Fallstricke für Missverständnisse.

2. In der Regel steht als strategischer Hinweis, man soll genau abwägen, wie man seine Waffen einsetzt. Hilfreicher wäre ein Hinweis gewesen, dass von den zwei Wertungsarten im Durchschnitt die Mehrheit pro Landtyp mehr Punkte gibt als die Mehrheit von Häusern im Land. Bei den meisten Spielern ist nämlich die Erwartungshaltung gerade umgekehrt.

Grüsse Uwe

Re: Regelfrage Titicaca

Autor: [Frank Gartner](#)

Datum: 08.11.01 12:47 (Beitrag Nr. 29559)

Website: [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hallo Uwe,

> 1. Die Regel ist nicht sehr gut aufgebaut und bietet einige  
> Fallstricke für Missverständnisse.

Wenn man die Beispiele zuerst durchliest, geht es eigentlich relativ gut. Allerdings sind die Beispiele teilweise etwas wirr, da die Bildausschnitte so knapp gewählt worden sind, dass man den Randbereich kaum noch erkennen kann, obwohl dieser für das Beispiel sehr wichtig ist.

Offen ist allerdings, wer den Start-Chip bekommt. Wir haben es so gemacht, dass diesen der Spieler bekommt, der zuletzt gebaut hat. Spieler, die nicht gebaut haben, bekommen den Chip nicht.

- > 2. In der Regel steht als strategischer Hinweis, man soll
- > genau abwägen, wie man seine Waffen einsetzt. Hilfreicher
- > wäre ein Hinweis gewesen, dass von den zwei Wertungsarten im
- > Durchschnitt die Mehrheit pro Landtyp mehr Punkte gibt als
- > die Mehrheit von Häusern im Land. Bei den meisten Spielern
- > ist nämlich die Erwartungshaltung gerade umgekehrt.

Ich denke das bekommt man während des Spiels raus. Man sollte sich auch überlegen, ob es nicht klüger ist, manchmal auf ein Gebot zu verzichten und das Geld zu behalten. Immerhin gibt es bei jeder Wertung hierfür Siegpunkte. Das kann sich teilweise ganz schön auswirken. Eine lange Straße zu haben kann evtl. mehr Punkte bringen, als Landes- oder Landtyp-Punkte.

Das dauert, bis man die richtige Taktik raus hat.  
Ich bin selbst arbeite auch noch an der richtigen Taktik.

MfG,  
Frank

Re: Regelfrage Titicaca

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 08.11.01 12:53 (Beitrag Nr. 29561)

Frank Gartner schrieb:

- > Offen ist allerdings, wer den Start-Chip bekommt. Wir haben
- > es so gemacht, dass diesen der Spieler bekommt, der zuletzt
- > gebaut hat. Spieler, die nicht gebaut haben, bekommen den
- > Chip nicht.

Das ist korrekt, Corne' hat es uns auf der Messe genauso erklärt (allerdings - wie ich mich dunkel erinnere - wohl erst auf Nachfrage meinerseits hin).

Das bedeutet uebrigens auch, dass in Faellen, wo es nur ein einziges Feld gibt, der Sieger des Bietens auch noch mit dem Chip zusaetzlich belohnt wird, was man bei der Gebotshoehe durchaus beruecksichtigen sollte.

Gruss, Volker

Re: Regelfrage Titicaca

Autor: [Frank Gartner](#)

Datum: 08.11.01 17:01 (Beitrag Nr. 29588)

Website: [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hallo Volker,

- > > Offen ist allerdings, wer den Start-Chip bekommt. Wir haben
- > > es so gemacht, dass diesen der Spieler bekommt, der zuletzt
- > > gebaut hat. Spieler, die nicht gebaut haben, bekommen den
- > > Chip nicht.
- > Das ist korrekt, Corne' hat es uns auf der Messe genauso
- > erklärt (allerdings - wie ich mich dunkel erinnere - wohl erst
- > auf Nachfrage meinerseits hin).

Steht leider nicht eindeutig in der Regel.

Aber danke, für die Bestätigung, dann wissen wir jetzt wenigstens, wie es gedacht

ist.

- > Das bedeutet uebrigens auch, dass in Faellen, wo es nur ein
- > einziges Feld gibt, der Sieger des Bietens auch noch mit dem
- > Chip zusaetzlich belohnt wird, was man bei der Gebotshoehe
- > durchaus beruecksichtigen sollte.

Klingt auf den ersten Blick zwar unfair, aber es ist ein ein taktisches Element, das man einplanen kann und das vor allem ALLE einplanen können. Von daher ist es wiederum fair und m.E. gar keine schlechte Idee.

MfG  
Frank

Titicaca - Regelfrage

Autor: [Holger](#)

Datum: 22.10.01 14:50 (Beitrag Nr. 27689)

Hallo,

weiß jemand, was bei Titicaca passiert, wenn weniger Spieler an der Vergabe der Felder beteiligt sind, als Felder an einem See liegen? Bleiben die übrigen Felder bis zum Endphase des Spiels leer? Alternativ könnten sie in der Reihenfolge der Waffen weiterverteilt werden, bis alle Felder besetzt sind. Passiert vor allem beim Spiel zu zweit.

Holger

Re: Titicaca - Regelfrage

Autor: [günter](#)

Datum: 22.10.01 15:27 (Beitrag Nr. 27701)

... kann mich an eine einführungsrunde auf der messe erinnern. da hieß es, dass am ende noch leere felder ersteigert (mit waffen) werden. allerdings ist mir dabei nicht klar, ob dabei zuerst ein leeres feld gewählt wird und dann wird dafür geboten oder ob zuerst geboten wird und der/die meistbietende wählt dann ein feld.

leider - aus der antwort ist noch eine frage entstanden.  
sicher erbarmt sich jemand und hilft.

danke  
günter

Re: Titicaca - Regelfrage

Autor: [erik](#)

Datum: 22.10.01 15:50 (Beitrag Nr. 27709)

Freie Felder bleiben zunächst frei.

Das Spiel endet, wenn nach einer Spielrunde keine freien Felder mehr vorhanden sind. Sollten nach See 15 noch freie Felder vorhanden sein, wird so lange weitergespielt, bis alle Felder belegt sind oder kein Spieler mehr Waffen in seinem Bestand hat. In diesen zusätzlichen Spielrunden kann der jeweilige Spieler am Zug jedes beliebige noch freie Feld auswählen.

Was ansonsten noch auftreten kann, ist, dass kein Spieler mehr bieten will, wenn zB das verbleibene Feld absehbar nur einen Siegpunkt bringt. (Tritt aber nicht so oft auf, da öfters noch, zB. durch Verbindungen von Ländern oder Häuserketten, mehr als dieser eine Punkt drin sind. Sollte so ein Fall aber doch auftreten, sollte das Spielende definiert werden als: "bis alle Felder belegt sind oder kein Spieler mehr Waffen bieten will oder kann."

Viele Grüsse,

Erik

Re: Titicaca - Endphase-theory

Autor: [Cwali](#)

Datum: 22.10.01 21:31 (Beitrag Nr. 27815)

Website: [www.cwali.com/titicaca/titicaca.htm](http://www.cwali.com/titicaca/titicaca.htm)

- > Was ansonsten noch auftreten kann, ist, dass kein Spieler
- > mehr bieten will,
- > wenn zB das verbleibene Feld absehbar nur einen Siegpunkt
- > bringt. (Tritt aber nicht so oft auf, da öfters noch, zB. durch
- > Verbindungen von Ländern oder Häuserketten, mehr als
- > dieser eine Punkt drin sind.

Such an end will never happen (as long as at least one player with weapons in stock plays rational).

Because you can make sure to get at least 2 points with a new settlement when you have the last turn in the game (one point for 1 more house at the end and 1 point for a 1-field-country in case of a field without adjacent lakes (when you can't add your new field to an other country for more points)). And you can get those 2 points by choosing only 1 weaponpoint if no other player wants to bid anymore.

When you follow this strategy at the end you run the risc that other players do get a turn later than your turn (because you don't know if other players will choose any more weapons to occupy fields). In extremely extreme situations the value of your new field which you got near the end of the game can be reduced to 1 point (only the point for your extra house at the end) by other players in following turns. At least 2 more turns by other players are nescecary for that reduction and you must have chosen an inferior place for your settlement self.

Conclusion:

By choosing at least one weapon point you can put yourself in a position that brings you at least 2 points at the end.

So that brings 2 points and costs 1 point (because your weapons in stock are points at the end too).

When others make your position worth less in next turns it is still worth 1 point and did cost 1 point.

So the strategy of choosing 1 weaponpoint is always superior to choosing 0 weaponpoints at the end of the

game.

(And normally a number of weaponpoints higher than 1 is a better choice than 1 weaponpoint. Normally you can get more than 2 points with your settlement at the end of the game.)

Do you find this theoretical story long?? Then start to think about the strategies of choosing weapons before the endphase of the game, especially before the gamerounds for the fields around lake 5 or 10. In that phase the theory about the strategies in choosing weapons and also in the parts of your turns is much much longer. Maybe I will describe such theories once on the website about Titicaca (is <http://www.cwali.com/titicaca/titicaca.htm>).

At the moment I'm interested what players of Titicaca think are the key-aspects to win Titicaca.

Groeten,  
Corné

Re: Titicaca - Endphase-theory

Autor: [erik](#)

Datum: 22.10.01 21:47 (Beitrag Nr. 27818)

Cwali schrieb:

>

> > Was ansonsten noch auftreten kann, ist, dass kein Spieler  
> > mehr bieten will,  
> > wenn zB das verbleibene Feld absehbar nur einen Siegpunkt  
> > bringt. (Tritt aber nicht so oft auf, da öfters noch, zB.  
> > durch  
> > Verbindungen von Ländern oder Häuserketten, mehr als  
> > dieser eine Punkt drin sind.

>

> Such an end will never happen (as long as at least one player  
> with weapons in stock plays rational).  
> Because you can make sure to get at least 2 points with a new  
> settlement when you have the last turn in the game (one point  
> for 1 more house at the end and 1 point for a 1-field-country  
> in  
> case of a field without adjacent lakes (when you can't add  
> your  
> new field to an other country for more points)). And you can  
> get those 2 points by choosing only 1 weaponpoint if no other  
> player wants to bid anymore.

geesh, now I did more than a lot of endgame counts, all of them correctly as I guess, and then this...

Maybe I am still a bit exhausted after all...

Greetings,

Erik

Re: Titicaca - Endphase-theory

Autor: [Christof Tisch](#)

Datum: 23.10.01 09:30 (Beitrag Nr. 27850)

Cwali schrieb:

- > Such an end will never happen (as long as at least one player
- > with weapons in stock plays rational).
- > Because you can make sure to get at least 2 points with a new
- > settlement when you have the last turn in the game (one point
- > for 1 more house at the end and 1 point for a 1-field-country
- > in
- > case of a field without adjacent lakes (when you can't add
- > your
- > new field to an other country for more points)). And you can
- > get those 2 points by choosing only 1 weaponpoint if no other
- > player wants to bid anymore.

Warum bekommt man 2 Punkte für ein 1-Feld-Land ohne angrenzenden See? 1 Punkt für das neue Haus ist klar, aber bei Mehrheit im Land bekommt man doch nur die Anzahl der angrenzenden Seen als Punkte. Wenn kein See da ist, bekommt man also keinen Punkt für die Mehrheit. Oder gibt es noch eine andere Regel?

Why do you get 2 points for a 1-field-country without adjacent Lake? 1 point for the house is ok, but for the majority you get the number of the of lake hexes surrounding your land, so this makes zero points for that, altogether only 1 point. Or is there some other rule?

Greetings

Christof

Re: Titicaca - Endphase-theory

Autor: [Marcel Sagel](#)

Datum: 23.10.01 10:39 (Beitrag Nr. 27856)

Christof Tisch schrieb:

- > Warum bekommt man 2 Punkte für ein 1-Feld-Land ohne
- > angrenzenden See? 1 Punkt für das neue Haus ist klar, aber
- > bei Mehrheit im Land bekommt man doch nur die Anzahl der
- > angrenzenden Seen als Punkte. Wenn kein See da ist, bekommt
- > man also keinen Punkt für die Mehrheit. Oder gibt es noch
- > eine andere Regel?
- >

Wenn man die Mehrheit in einen Art Gebiet hat, bekommt man soviel Punkte wie es Sechsecke ins Land gibt, also mindestens 1.

Und jetzt nochmal in Englisch weil ich nicht sicher bin dass das richtiges Deutsch war...

If you have the majority of a given land type in a country, you get a number of points equal to the size of the country, at least 1.

Marcel aus die Niederlaende

Re: Titicaca - Endphase-theory

Autor: [Christian Frank](#)

Datum: 23.10.01 11:46 (Beitrag Nr. 27884)

Hallo,

bisher habe ich Titicaca leider nur einmal spielen können, aber wenn ich mich recht entsinne gab es am Ende nochmal Punkte für die Anzahl der Waffen, die ich produzieren würde (also 1 pro Haus und 3 für jedes Haus in der längsten Kette). Daher bringt jedes gesetzte Haus auf jeden Fall 1 Punkt am Ende.

And now in English:

I could play Titicaca only once, but I remember that at the end you get points equal to the number of weapons you WOULD produce this turn. So each house is worth at least 1 point at the end of the game.

Gruß Christian

Re: Titicaca - Endphase-theory

Autor: [christof Tisch](#)

Datum: 23.10.01 15:39 (Beitrag Nr. 27930)

Jetzt hab ich's auch.

Also man bekommt für eine 1-Feld-Land ohne angrenzenden See:  
1 Punkt fürs Haus, und 1 Punkt für die Mehrheit im Landtyp und 0 Punkte für die Mehrheit im Land selbst.

And for the english version I don't have any time.

OK, danke an alle.

Christof

Re: Titicaca - Endphase-theory

Autor: [Roman Pelek](#)

Datum: 23.10.01 16:03 (Beitrag Nr. 27938)

Website: [www.pelek.de](http://www.pelek.de)

Hi Corné,

>At the moment I'm interested what players of Titicaca think are the key-aspects to win Titicaca.<

It is very early to discuss these aspects, this requires repeated playing. But I think chains of houses can be very mighty, since they bring a lot of weapons and victory points. And a large amount of weapons makes it easier to pursue own goals in the game. Nevertheless, as you have this betting system in the game, there's always room for surprises during the game, so that I don't think you can definitely count on that. Yet letting a player get a large chain of houses very early can bring him in a superior position for winning - but that's the other player's (a beginner's) fault then. Apart from that, at least I have to play Titicaca a lot more to learn, which situations cause which effects. For a beginner, it is quite hard to decide what a favourable move, especially when connecting regions, is and how much weapons to bet, so this takes some calculation and repeated playing.

Ciao,  
Roman

Autor: [Bernd Eisen](#)

Datum: 20.10.01 20:17 (Beitrag Nr. 27477)

Hallo zusammen!

Kaum aus Essen zurück mußten wir gleich Titicaca ausprobieren. Leider konnten wir es auf der Messe nicht Probespielen, nur einem Teil der Regelerklärungen beiwohnen. Jetzt nach der ersten Runde sind uns aber einige Sachen unklar:

Wenn man nach Runde 5 bzw. 10 Waffen zurückbekommt, wird dann für jeden Spieler separat ermittelt, wie lange seine längst Häuserkette ist? Und dementsprechend erhält er seine Waffen zurück? Dann kann man ja fast davon ausgehen, daß man sowieso immer seine ganzen Waffen zurückbekommt...

Was ist eine Häuserkette? Drei Häuser in einem Dreieck? Wie ist das mit Abzweigungen?

Mir erscheint das ganze Spiel bei guten Ansätzen bei weitem nicht ganz ausgereift. Warum wertet man ganz am Ende nicht einfach alle Länder? Denn so wie es ist, kann man sicher sein, daß einem 70 % aller Felder nicht wirklich etwas bringen. Da hält man sich lieber beim Bieten zurück und kassiert immer schön "Waffen"-Punkte, oder?

Vielleicht hat schon jemand eine Meinung oder Idee.

Tschau+Grüße

Bernd

Re: Titicaca

Autor: [Christof Tisch](#)

Datum: 20.10.01 21:10 (Beitrag Nr. 27479)

Bernd Eisen schrieb:

- > Wenn man nach Runde 5 bzw. 10 Waffen zurückbekommt, wird dann
- > für jeden Spieler separat ermittelt, wie lange seine längst
- > Häuserkette ist? Und dementsprechend erhält er seine Waffen
- > zurück? Dann kann man ja fast davon ausgehen, daß man sowieso
- > immer seine ganzen Waffen zurückbekommt...

Man bekommt nicht »seine« Waffen zurück, sondern man bekommt wieder Waffen (im Grunde sind die Waffe hier ja die Währung). Die neuen Waffen nach See 5 und See 10 werden für jeden separat berechnet. Jeder bekommt die Anzahl der Häuser auf dem Feld + die längste Häuserkette mal drei. Wenn alle Häuser einzeln stehen also 1 x 3 für die längste Kette.

Nach 5 Runden (See 5) kann man nicht mehr als 5 Häuser gesetzt haben und die längste Kette ist höchstens 5 Häuser lang. Das wären dann im optimalen Fall alle 20 Waffen vom Anfang zurück. Die längste Kette ist aber meist 1 bis (höchstens) 3 Häuser lang was dann 8 bis 14 Häuser ergibt (wenn man 5 Häuser eingesetzt hat).

- > Was ist eine Häuserkette? Drei Häuser in einem Dreieck? Wie
- > ist das mit Abzweigungen?

Habe ich in den Regeln und Beispielen grade nicht gefunden, aber ich denke eine Kette ist wenn man Häuser »in einem Zug abfahren könnte« (mir fällt kein bessere

Ausdruck ein. Also sind drei Häuser im Dreieck eine 3er-Kette. Abzweigungen können nicht mitgezählt werden.

>

- > Mir erscheint das ganze Spiel bei guten Ansätzen bei weitem
- > nicht ganz ausgereift.

Ich bin der Meinung, dass das Spiel ziemlich gut ausgereift ist, dass aber der Einstieg nicht ganz leicht fällt, weil es viele kleine Regeln gibt, die man bei der ersten Partie nicht immer gleich parat hat. Wir haben in Essen die erste Partie nach 5 Seen abgebrochen, weil wir falsch gespielt hatten. Kurz vor Schluss haben wir bemerkt, dass wir eine Art von Wertung vergessen hatte (was das Ergebnis aber nicht wesentlich verändert hat).

Dein folgender Punkt bestätigt mir das:

- > Warum wertet man ganz am Ende nicht einfach alle Länder?
- > Denn so wie es ist, kann man sicher sein, daß einem 70 %
- > aller Felder nicht wirklich etwas bringen.
- > Da hält man sich lieber beim Bieten zurück und kassiert immer
- > schön "Waffen"-Punkte, oder?

Es gibt dreimal Siegpunkte im Spiel:

1. nach See 5 werden angrenzenden Länder abgerechnet+ Waffen auf der Hand
1. nach See 10 werden angrenzenden Länder abgerechnet+ Waffen auf der Hand
3. am Schluss (nach See 15) werden ALLE Länder abgerechnet + Waffen auf der Hand + Längste Häuserkette x 3 (für jeden separat gezählt) + Anzahl aller Häuser auf dem Brett  
(d.h. das die Sachen für die man bei ersten und zweitenmal Waffen bekommen hat nun als Siegpunkte zählen)

Es ist also nicht so dass 70 % der Felder nichts bringen, sondern, dass die Länder um See 5 und 10 zweimal gewertet werden (falls ein Land an beide grenzt gar dreimal) und die restlichen einmal. Jedes Feld ist also etwas wert (und die Häuschen die drauf stehen sowieso).

Mein Eindruck vom Spiel ist eher der, dass es recht gut durchdacht ist, sich aber nicht unbedingt beim erstenmal erschließt (zumal wenn man nicht ganz regelgerecht spielt). Es wird auch nicht alles ausführlich in den Spielregeln erklärt, man muss die Beispiele auch gut durchlesen.

Wenn man die Wertungen dann drauf hat, kann man sein Gebot viel besser einschätzen, und recht einfach nachrechnen, wieviel man für einen »Bauplatz« bieten sollte. Da nicht ausgegebene Waffen ja auch Siegpunkte sind sollte man also nicht mehr bieten, als man Siegpunkte dafür bekommt.

Ich hoffe das hilft weiter und bringt in der nächsten Partie den erwünschten Spielspass.

Viele Grüße  
Christof Tisch

Re: Titicaca

Autor: [Bernd Eisen](#)

Datum: 21.10.01 00:35 (Beitrag Nr. 27494)

Hallo Christof!

Danke für Deine ausführliche Antwort. Manche Details sind wirklich nur sehr schwer aus den Regeln rauszulesen. Gerade, daß am Ende doch alle Länder abgerechnet werden konnten wir nirgends finden, aber so dürfte das Spiel schon erheblich interessanter sein.

Bei den neuen Waffen hatte bei uns immer jeder seine 20 nach der 5. bzw. 10. Runde, da wir nicht wild alles verbraucht haben, sondern stets 4-8 Waffen zurückbehalten haben.

Aber wir werden es natürlich noch öfter ausprobieren.

Gut Spiel

tschau

Bernd

Re: Titicaca

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 22.10.01 18:54 (Beitrag Nr. 27774)

Bernd Eisen schrieb:

- > Bei den neuen Waffen hatte bei uns immer jeder seine 20 nach
- > der 5. bzw. 10. Runde, da wir nicht wild alles verbraucht
- > haben, sondern stets 4-8 Waffen zurückbehalten haben.

Um es nochmal ausdruecklich zu sagen (andere hatten das auch schon indirekt getan): Du bekommst nicht nur **Deine** Waffen zurueck. Wenn Du z.B. eine Dreierkette und ein viertes Einzelhaus hast, bekommst Du  $3 \times 3 + 4 \times 1 = 13$  Waffen zurueck. Sollte es Dir gelungen sein, diese 4 Bauplaetze mit dem Einsatz von nur 12 Waffen zu ersteigern, dann hast Du nach der Wertung 21 Waffen.

Gruss, volker

Re: Titicaca

Autor: [Roman Pelek](#)

Datum: 21.10.01 22:44 (Beitrag Nr. 27564)

Website: [www.pelek.de](http://www.pelek.de)

Hi Bernd,

Bernd Eisen schrieb:

- > Wenn man nach Runde 5 bzw. 10 Waffen zurückbekommt, wird dann
- > für jeden Spieler separat ermittelt, wie lange seine längst
- > Häuserkette ist? Und dementsprechend erhält er seine Waffen

Ja - es heisst "...in der längsten zusammenhängenden Kette **eigener Häuser.**" in der Regel.

- > zurück? Dann kann man ja fast davon ausgehen, daß man sowieso
- > immer seine ganzen Waffen zurückbekommt...

Teilweise sogar noch mehr, je nachdem, wie hoch die Spieler bieten. Dann gehen aber auch die Gebote meist wieder in die Höhe, so dass sich das reguliert.

> Was ist eine Häuserkette? Drei Häuser in einem Dreieck? Wie ist das mit Abzweigungen?

Hm, eine Kette ist eine durchgehende Reihe an Häusern - ohne Abzweigungen. Dabei ist die Form allerdings egal. Auch ein Dreieck ist eine 3er-Kette. Das ist analog zu den üblichen Kettenregelungen in Spielen.

> Mir erscheint das ganze Spiel bei guten Ansätzen bei weitem > nicht ganz ausgereift.

Hm, wieso? Mir ist in drei Partien bisher kein Manko aufgefallen, das als "nicht ausgereift" gelten könnte, es dauert allerdings ein wenig, bis man ins Spiel findet und mitbekommt, welche Strategien/Aktionen was bringen. Bei anderen anspruchsvollen Spielen ist das jedoch nicht anders.

> Warum wertet man ganz am Ende nicht einfach alle Länder?

? Tut man doch, siehe "Siegpunkte zu Spielende" auf der letzten Seite. Es werden Häuseranzahl, Häuserketten, Waffen sowie **alle** Länder gewertet.

> Denn so wie es ist, kann man sicher sein, daß einem 70 % > aller Felder nicht wirklich etwas bringen.

100% der Felder bringen was, die Frage ist nur: wieviel

> Da hält man sich lieber beim Bieten zurück und kassiert immer > schön "Waffen"-Punkte, oder?

Diese Strategie funktioniert eigentlich nur, wenn man das Spiel noch nicht kennt. Zum einen gibt's weitaus mehr Punkte zu holen als nur die Waffenpunkte. Zum anderen bringt gute Platzierung der Häuser (gerade Ketten) wieder viele Waffen. Heute hatten wir eine Spielerin mit 6 Häusern in einer Kette (3 Spieler), die hat allein dafür 18 Waffen bei See 10 bekommen. Das ist mit Sparen allein nicht wettzumachen.

> Vielleicht hat schon jemand eine Meinung oder Idee.

Ich denke, dass es bei Titicaca schlichtweg etwas dauert, bis man alle Feinheiten des Spiels durchschaut. Auf jeden Fall wird's bei uns von Mal zu Mal besser, aber ein bissl Geduld erfordert's schon. Erinnert mich ein wenig an ein "Kardinal & König", bei dem man zu Beginn auch von den verschiedenen Möglichkeiten, Punkte zu machen, überrumpelt wird und erst nach und nach die Taktiken und Strategien durchschaut. Aber das ist bei jedem guten, anspruchsvollen Spiel so. M.E. lohnt sich das "Reinspielen" in Titicaca auf jeden Fall. Zumindest lassen sich alle von Dir angesprochenen Punkte auf Missverständnisse oder "Anfängerfehler" zurückführen - uns ging's nämlich zu Beginn genauso...

Ciao,  
Roman

Re: Titicaca

Autor: [Bernd Eisen](#)

Datum: 22.10.01 19:20 (Beitrag Nr. 27789)

Hallo Roman + die anderen!

Mir ist inzwischen einiges klarer und wir werden das Spiel natürlich noch öfter auf den Tisch bringen.

Was mich aber bei den Waffen dann interessiert: wo bekomme ich die Mehrwaffen her, wenn nur 5x20 Stück im Spiel sind?  
Soll ich mir dann Zettel basteln, oder wie soll das gehen? Oder werden die reihum verteilt und der letzte bekommt eben weniger?

Ansonsten freue ich mich inzwischen schon auf die nächste Runde.

Grüße + ciao

Bernd

Re: Titicaca

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 22.10.01 19:26 (Beitrag Nr. 27791)

Bernd Eisen schrieb:

>

> Hallo Roman + die anderen!

>

> Mir ist inzwischen einiges klarer und wir werden das Spiel

> natürlich noch öfter auf den Tisch bringen.

> Was mich aber bei den Waffen dann interessiert: wo bekomme

> ich die Mehrwaffen her, wenn nur 5x20 Stück im Spiel sind?

> Soll ich mir dann Zettel basteln, oder wie soll das gehen?

> Oder werden die reihum verteilt und der letzte bekommt eben

> weniger?

Wieso nur 5x20? Mein Exemplar wartet zuhause noch darauf, ausgepackt zu werden, aber sowohl in dem Musterexemplar fuer die Probepartie als auch in dem Exemplar, das wir am Sonnabend beim Spieletreff gespielt haben, waren mehr drin.

Nach dem Verteilen blieben noch ca. 5 6er und je 1-2 1er und 2er uebrig (wenngleich ich zugeben muss, dass gerade die kleinen Werte ruhig in groesserer Anzahl haetten sein koennen - dafuer haette ich dann lieber 5DM mehr bezahlt.

Gruss, Volker

Re: Titicaca

Autor: [Bernd Eisen](#)

Datum: 22.10.01 19:48 (Beitrag Nr. 27804)

Hallo Volker!

OK OK, ich hab die Waffen jetzt auch nochmal nachgezählt - es sind tatsächlich etwas mehr drinnen, wie benötigt.

Aber da fällt mir noch eine Frage ein:

Setze ich die Tempel verdeckt, oder werden die vorher gezeigt?

Gruß

Bernd

Re: Titicaca

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 22.10.01 20:12 (Beitrag Nr. 27808)

Bernd Eisen schrieb:

> Setze ich die Tempel verdeckt, oder werden die vorher gezeigt?  
Verdeckt.

Und zurueck bekommst du sie, sobald das Land, in dem der Tempel stand, abgerechnet wurde, egal, ob Du den Tempel brauchtest oder nicht (um schonmal einer moeglichen weiteren Frage zuvorzukommen ).

Gruss, Volker (der **jedesmal**, wenn er spaet abends aus dem Urlaub oder von einer Dienstreise nach Hause kommt und naechsten Tag wieder arbeiten muss, vergisst, die Schluessel fuer's Institut wieder an seinem Schluesselbund zu befestigen, aber auch wirklich **jedesmal** )

Titicaca: Frage zur Kettenwertung

Autor: [Ingo Kasprzak](#)

Datum: 26.10.01 14:33 (Beitrag Nr. 28431)

Hallo zusammen!

Wie genau werden eigentlich die Häuserketten bei Titicaca gewertet? Alle Häuser einer Kette inkl. Abzweigungen oder ohne Abzweigungen?

Danke, ciao,  
Ingo

Re: Titicaca: Frage zur Kettenwertung

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 26.10.01 14:42 (Beitrag Nr. 28434)

Ingo Kasprzak schrieb:

> Wie genau werden eigentlich die Häuserketten bei Titicaca  
> gewertet? Alle Häuser einer Kette inkl. Abzweigungen oder  
> ohne Abzweigungen?

Ohne Abzweigungen; etwa so, wie die laengste Handelsstrasse bei Siedler (ist also wohl doch kein Zufall, dass die beiden Spiele sich so aehnlich sehen )  
Gruss, Volker

Re: Titicaca: Frage zur Kettenwertung

Autor: [Carsten Wesel](#)

Datum: 26.10.01 14:53 (Beitrag Nr. 28438)

Website: [www.fairspielt.de/Berichte/essen2oo1.html](http://www.fairspielt.de/Berichte/essen2oo1.html)

Ingo Kasprzak schrieb:

>  
> Wie genau werden eigentlich die Häuserketten bei Titicaca  
> gewertet? Alle Häuser einer Kette inkl. Abzweigungen oder  
> ohne Abzweigungen?

Wie bei Siedler die Straßen - so haben wir es gespielt.  
Wobei: So lang, daß wir Teile hätten mehrfach zählen können, wurden die Ketten gar nicht und Abzweigungen. Da fällt mir noch der Stern mit einem Mittelpunkt und 3 Spitzen ein, der ist dann eine 3er-Kette, obwohl er aus 4 Häusern besteht.

Gruß Carsten (3 im Kreis sind keine endlose Kette)

Re: Titicaca: Frage zur Kettenwertung

Autor: [erik](#)

Datum: 26.10.01 18:57 (Beitrag Nr. 28461)

Moin Mitspieler,

die Intention des Autors lag in "zusammenhängender Gruppe von Häusern", d. h. auch eventuelle Abzweigungen zählen mit. Wenn man es anders, also siedler-like, besser mag, kann es ja so belassen. Bei all den Spielen während der Messe spielte das auch meiner Erinnerung nach nur in einer der Partien eine Rolle.

Viele Grüsse,

Erik

Re: Titicaca: Frage zur Kettenwertung

Autor: [Cwali](#)

Datum: 26.10.01 19:07 (Beitrag Nr. 28462)

Website: [www.cwali.com/titicaca/titicaca.htm](http://www.cwali.com/titicaca/titicaca.htm)

Ingo Kasprzak schrieb:

>

- > Wie genau werden eigentlich die Häuserketten bei Titicaca
- > gewertet? Alle Häuser einer Kette inkl. Abzweigungen oder
- > ohne Abzweigungen?

All the adjacent houses, so incl. abzweigungen.

Seems logic to me, but now I see it can be taken different.

The rules say:

Three points for each house in your longest chain of adjacent houses

And the rules say:

These houses may be in different countries.

That was not the question but I just want to write all the rules here, but that would be too long.

(Your question is clearly the number-1-question for an FAQ-site (which I didn't make yet).

Groeten,

Corné, who is very happy with the latest inventive break-through in world history, the real smilies