

# MARTYN F LIMES

Ein spannendes Legespiel  
für 1-2 Spieler



## SPIELMATERIAL

### 48 Landschaftskarten

2 gleiche Sets bestehend aus je 24 Karten  
mit Rückseiten in Rot und Schwarz



...



...



### 14 Arbeiter

je 7 in den Farben  
Rot und Schwarz



## SPIELZIEL

Bei Limes legt jeder Spieler eine Landschaft aus 16 Karten aus und setzt seine Arbeiter in die verschiedenen Gebiete. Je nach Landschaftsart des Gebiets übt jeder Arbeiter einen bestimmten Beruf aus und bringt bei Spielende Siegpunkte. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich die Landschaftskarten und Arbeiter einer Farbe. Der ältere Spieler wird zum Vorgabespieler ernannt. Er mischt **seine** Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit. Der andere Spieler sortiert seine Karten nach der Nummerierung auf der Vorderseite (1-24), um die vorgegebenen Karten später leicht heraussuchen zu können. Er legt seine Karten als offenen Stapel bereit.

Beide Spieler stellen Ihre Arbeiter als Vorrat neben ihren jeweiligen Kartenstapel.



## SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 16 Runden. In jeder Runde werden folgende Aktionen durchgeführt:

- 1. Karte ziehen**
- 2. Karte auslegen**
- 3. Arbeiter setzen oder bewegen**

### 1. Karte ziehen

Der Vorgabespieler zieht die oberste Karte von seinem Nachziehstapel, deckt sie auf und liest die Nummer auf der Vorderseite laut vor. Die Karte mit dieser Nummer ist die vorgegebene Karte für diese Runde. Nun sucht der andere Spieler die Karte mit dieser Nummer aus seinem Stapel heraus.



### 2. Karte auslegen

Jeder Spieler bildet eine eigene Auslage. In der ersten Runde legt jeder Spieler die Karte als Startkarte seiner Auslage offen vor sich ab. In den weiteren Runden muss jede Karte so platziert werden, dass sie senkrecht oder waagerecht mit mindestens einer kompletten Kante an bereits ausliegende Karten des Spielers angrenzt. Die zu platzierende Karte darf dabei beliebig ausgerichtet werden.



## Größe der Auslage

Beim Auslegen der Karten ist zu beachten, dass die Auslage jedes Spielers maximal 4 Karten in der Länge und 4 Karten in der Breite haben darf. Somit entsteht im Verlauf des Spiels eine quadratische Auslage aus 4x4 (=16) Karten.

## Felder

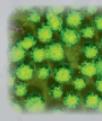
Jede Karte ist in 4 Felder unterteilt. Jedes Feld ist einer der folgenden 4 Landschaftsarten zugeordnet: Acker, Wasser, Wald oder Fels mit einem Turm. Auf einigen Feldern sind zusätzlich Fischerhütten abgebildet, die mit blauen Dächern markiert sind.



Acker



Wasser



Wald



Fels mit Turm



Fischerhütte

## Gebiete

Für Acker-, Wasser- und Waldfelder gilt: Senkrecht oder waagerecht benachbarte Felder der selben Landschaftsart bilden zusammen ein Gebiet. Ein Gebiet kann auch aus nur einem Feld bestehen, wenn keine Felder der selben Landschaftsart benachbart sind.

Die Felsenfelder mit einem Turm sind speziell: Jedes dieser Turmfelder gilt immer als eigenes Gebiet, unabhängig davon, ob andere Turmfelder benachbart sind oder nicht.



### 3. Arbeiter setzen oder bewegen

Nach dem Legen der Karte darf der Spieler entweder 1 Arbeiter setzen oder 1 Arbeiter bewegen.

#### Setzen

Der Spieler setzt 1 Arbeiter aus seinem Vorrat auf eines der Felder der gerade gelegten Karte.

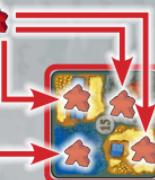
Je nachdem auf welche Landschaftsart ein Arbeiter gesetzt wird, übt er einen bestimmten Beruf aus:



Acker → Bauer



Wasser → Fischer



Wald → Holzfäller



Turm → Wächter

#### Bewegen

Der Spieler bewegt 1 Arbeiter, der bereits in seiner Auslage steht, in ein beliebiges waagerecht oder senkrecht an sein Gebiet angrenzendes Gebiet. Dort stellt er den Arbeiter auf ein beliebiges Feld. Wird der Arbeiter in ein Gebiet einer anderen Landschaftsart bewegt, wechselt er auch seinen Beruf.

Es dürfen mehrere Arbeiter in dem selben Gebiet stehen.

Der Spieler muss keinen Arbeiter setzen oder bewegen, wenn er das nicht möchte.

Hat jeder Spieler seine Karte gelegt und eventuell einen Arbeiter gesetzt oder bewegt, ist die Runde zu Ende. Der Vorgabspieler beginnt die neue Runde mit dem Ziehen einer neuen Karte.



## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler 16 Karten in seiner Auslage hat. Die jeweils 8 restlichen Karten der Spieler werden nicht benötigt und spielen für die nun folgende Wertung keine Rolle.

## WERTUNG

Je nach Beruf bringen die gesetzten Arbeiter folgende Siegpunkte:



### Bauer

Jeder Bauer bringt 1 Siegpunkt für jedes Feld seines Ackergebiets.

*Beispiel: Dieser Bauer bringt 5 Punkte.*



### Fischer

Jeder Fischer bringt 1 Siegpunkt für jede Fischerhütte, die direkt an das Ufer seines Wassergebiets angrenzt.

*Beispiel: Dieser Fischer bringt 6 Punkte.*



### Holzfäller

Jeder Holzfäller bringt 1 Siegpunkt für jedes senkrecht oder waagerecht zu seinem Waldgebiet angrenzende Gebiet.

**Achtung:** Jedes Turmfeld gilt immer als 1 eigenes Gebiet

**Beispiel:** Dieser Holzfäller bringt 5 Punkte.



### Wächter

Jeder Wächter bringt 1 Siegpunkt für jedes Waldfeld, das er in waagerechter und senkrechter Linie von seinem Turmfeld aus sehen kann.

**Achtung:** Liegen andere Turmfelder in seiner Sichtlinie wird seine Sicht blockiert und dahinter liegende Waldfelder zählen nicht mit.

**Beispiel:** Dieser Wächter bringt 5 Punkte.

**Wichtig:** Pro Gebiet wird nur 1 Arbeiter gewertet. Stehen in einem Gebiet mehrere Arbeiter, bringt nur 1 von ihnen Siegpunkte.

Zur besseren Übersicht sollten die Spieler die Arbeiter der verschiedenen Berufe nacheinander werten und bereits gewertete Arbeiter flach hinlegen.

Die Spieler zählen die Siegpunkte ihrer Arbeiter zusammen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Im Fall eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit dem besten Arbeiter, also dem Arbeiter, der am meisten Siegpunkte gebracht hat. Ist auch hier die Siegpunktzahl gleich, wird die Siegpunktzahl des zweitbesten Arbeiters verglichen, usw.

Herrscht bei allen Arbeitern Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

## TIPP

Spielen ist kreativ: Wer die Auslage seines Mitspielers kopiert, kann nicht gewinnen!

## SOLOSPIEL

Limes kann auch alleine gespielt werden. Die Spielregeln ändern sich dadurch nicht. Ziel des Spiels ist es so viele Siegpunkte wie möglich zu erreichen:

<b>unter 28</b>	Punkte sind ausbaufähig
<b>28 – 34</b>	Punkte sind in Ordnung
<b>35 – 41</b>	Punkte sind gut
<b>42 – 48</b>	Punkte sind sehr gut
<b>49 oder mehr</b>	Punkte sind herausragend

## MEHR ALS 2 SPIELER

Ist mehr als 1 Spiel vorhanden, kann Limes auch mit mehr als 2 Spielern gespielt werden. Die grundsätzlichen Spielregeln ändern sich dadurch nicht. Theoretisch sind der Spielerzahl keine Grenzen gesetzt.

## VARIANTE 1: DIAGONALES ANLEGEN

Bei dieser Variante darf die zu legende Karte auch diagonal angelegt werden, sodass sie nur über Eck an bereits ausliegende Karten angrenzt.



## VARIANTE 2: DER FISCHER ALS FÄHRMANN

Diese Variante ergänzt die Bewegungsregel für die Arbeiter. Grenzt an das Gebiet des Arbeiters, der bewegen werden soll ein Wassergebiet mit Fischer an, darf der Arbeiter darüber hinaus in ein beliebiges Gebiet bewegt werden, das waagerecht oder senkrecht an dieses Wassergebiet angrenzt.



Weitere spannende Varianten finden Sie auf [www.martynf.com](http://www.martynf.com)

Der Autor dankt allen Testspielern. Besonderer Dank geht an Maartje, Carly, Els, Floris, Joop, Kyrill, Roderik, Scott und Susanne. Der Verlag dankt Klaus Hubert für die vielen Testspiele.



**Autor:** Martyn F

**Illustration:** Claus Stephan

**Distribution in der Schweiz:** Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2014 **ABACUS SPIELE** Verlags GmbH & Co. KG  
Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany  
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.



[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

# MARTYN F LIMES



An exciting card-laying game  
for 1-2 players

## GAME MATERIALS

48 landscape cards

2 identical sets, one with black backs,  
one with red, each consisting of 24 cards



14 workers

7 each in red  
and in black



## OBJECT OF THE GAME

In Limes, each player lays out a landscape of 16 cards and places his workers in the different territories. Depending on the landscape type of the territory, each worker pursues a specific profession and gives you victory points in the end. The player with the most victory points wins.

## SET-UP OF THE GAME

Each player takes the landscape cards and the workers of one color. The older player is declared the initiating player. He shuffles his cards and puts them out ready as a face-down draw pile. The other player sorts his cards according to the numbering on the front side (1-24), in order to make it easy to pick out the default cards later on. He lays them out ready as a face-up pile.

Each player puts his workers next to his card pile as a supply.



## COURSE OF THE GAME

The game proceeds over 16 rounds. In each round, the following actions are carried out:

1. Drawing a card
2. Laying out a card
3. Placing or moving a worker

### 1. Drawing a card

The initiating player takes the top card from his draw pile, reveals it and reads the number on the front out loud. The card with this number will be laid out this round. Now the other player picks out the card with this number from his pile.



### 2. Laying out a card

Each player forms his own display. In the first round, you put the card you have drawn face up in front of you, as the starting card of your display. In the following rounds you have to place every card in such a way that it is vertically or horizontally adjacent to at least one complete side of cards you have already laid out.

The placed card may be oriented in any direction.



## Size of the display

For laying out the cards, it has to be considered that the display of each player may have a maximum length of 4 cards and a maximum width of 4 cards. This way, in the course of the game, a  $4 \times 4$  (=16) square display is built up.

## Zones

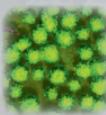
Each card is divided into 4 zones. Each zone is assigned to one of the following 4 types of landscape: field, water, forest, rock with a tower. Some zones additionally show fishermen's huts marked by blue roofs.



Field



Water



Forest



Rock with a tower



Fisherman's hut

## Territories

For field, water, and forest zones, the following applies:  
Vertically or horizontally adjacent zones of the same type of landscape together form a territory. A territory can also consist of just one zone if it is not adjacent to any zones of the same landscape type.

The rock zones with the tower are special: Each of these tower zones is always considered a territory of its own, independent of whether or not other tower zones are adjacent to it.



### 3. Placing or moving a worker

After laying out the card, you may either place 1 worker or move 1 worker.

#### Placing

You place 1 worker from your supply on one of the zones of the card you have just played.

Depending on the landscape type on which a worker is placed, he pursues a particular profession:



Field → Farmer



Water → Fisherman



Forest → Woodcutter



Tower → Watchman

#### Moving

You move 1 worker that is already standing in your display to any horizontally or vertically adjacent territory, and put him on any zone there. If the worker is moved to a zone of a different type of landscape, he also changes his profession.

There may be several workers in the same territory.

You do not have to place or move a worker if you don't want to.

When each player has laid out one of his cards and, if desired, placed or moved a worker, the round ends. The initiating player begins the new round by drawing a new card.



## END OF THE GAME

The game ends when each player has 16 cards in his display. The 8 remaining cards of each player are not needed; they don't play a role in the scoring to follow.

## SCORING

Depending on their profession, the placed workers give you the following victory points:



### Farmer

1 victory point for each zone of his field territory.

*Example: This farmer scores 5 points.*



### Fisherman

1 victory point for each fisherman's hut that is directly adjacent to the shore of his water territory.

*Example: This fisherman scores 6 points.*



### Woodcutter

1 victory point for each territory that is vertically or horizontally adjacent to his forest territory.

**Attention:** Each tower zone is always considered a territory of its own.

*Example: This woodcutter scores 5 points.*



### Watchman

1 victory point for each forest zone that the watchman can see in a horizontal or vertical direction from his tower zone.

**Attention:** Other tower zones in his line of view block his view, so forest zones beyond this obstruction don't count.

*Example: This watchman scores 5 points.*

**Important:** Only 1 worker can be scored per territory. If there are several workers in one territory, only one of them gives you victory points.

For a better overview, the players should score the workers of the different professions one after another and lay down the workers that have already been scored.

The players add up the victory points for their workers. The player with the most victory points wins. In case of a tie, the player with the best worker wins, i.e., the worker who has scored the most victory points. If the number of victory points is the same here as well, players compare the number of victory points for the second best worker, and so on.

If there is a tie for all workers, the players share the win.

### TIP

Playing is creative: Whoever copies the display of his opponent cannot win!

### SOLITAIRE GAME

You can also play Limes alone. The rules are the same. The object of the game is to earn as many victory points as possible:

**A score of less than 28**      points is capable of improvement

**A score of 28 – 34**      points is OK

**A score of 35 – 41**      points is good

**A score of 42 – 48**      points is very good

**A score of 49 or more**      points is excellent.

### MORE THAN 2 PLAYERS

If you have more than one copy of the game, you can play Limes also with more than 2 players. The basic rules are the same. Theoretically, there is no limit to the number of players.

## VARIANT 1: LAYING OUT ON THE DIAGONAL

In this variant, you may also place the card (that you are about to play) on the diagonal so that it is only diagonally adjacent to already laid-out cards.



## VARIANT 2: THE FISHERMAN AS FERRYMAN

This variant adds to the movement rule for the workers. If a water territory with a fisherman borders the territory of the worker that is going to be moved, the worker may be moved to any territory beyond this that is horizontally or vertically adjacent to this water territory.



Find additional exciting variants at [www.martynf.com](http://www.martynf.com)

The author thanks all playtesters; special thanks go to Maartje, Carly, Els, Floris, Joop, Kyrill, Roderik, Scott, and Susanne.

The publisher thanks Klaus Bubert for the numerous test games.



**Designer:** Martyn F

**Artist:** Claus Stephan

**English translation:** Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“

**Distribution in Switzerland:** Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2014 **ABACUS SPIELE** Verlags GmbH & Co. KG  
Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany  
All rights reserved. Made in Germany.



[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)



# MARTYN F LIMES



Een spannend legspel voor  
1-2 speler(s)

## SPEELMATERIAAL

### 48 Landschapskaarten

2 Gelijke sets van ieder 24 kaarten  
met een rode en zwarte achterkant



...



...



### 14 Arbeiders

7 Rode en 7  
zwarte arbeiders



## DOEL VAN HET SPEL

In Limes bouwt iedere speler zijn eigen landschap van 16 kaarten en zet zijn arbeiders in. Afhankelijk van het type landschap, oefent de arbeider een bepaald beroep uit en levert aan het einde punten op. De speler met de meeste punten wint.

## VOORBEREIDING

Kies een kleur en pak de bijbehorende landschapskaarten en arbeiders. De oudste speler is de speelleider. Hij schudt **zijn** kaarten en legt ze verdekt neer. De andere speler sorteert **zijn** kaarten op nummer (1-24), zodat hij ze later gemakkelijk kan vinden. Hij legt **zijn** stapel open voor zich neer.

Beide spelers leggen hun arbeiders naast hun stapel kaarten.



## SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit 16 ronden. Iedere ronde worden de volgende acties uitgevoerd:

1. Kaart pakken
2. Kaart aanleggen
3. Arbeider plaatsen of bewegen

### 1. Kaart pakken

De spelleider pakt de bovenste kaart van zijn stapel. Hij draait hem om en leest het nummer van de kaart hardop voor. Deze kaart is de actuele kaart van deze ronde. De andere speler zoekt de kaart met ditzelfde nummer uit zijn stapel.



### 2. Kaart aanleggen

Iedere speler bouwt zijn eigen landschap. In de eerste ronde leg je de actuele kaart als startkaart van je landschap voor je op tafel. Alle andere kaarten moet je zodanig aanleggen dat ze horizontaal of verticaal met minimaal één complete zijde aan een kaart grenzen die al op tafel ligt. De actuele kaart mag je roteren, voordat je hem aanlegt.



## Grootte van het landschap

Let er bij het aanleggen van kaarten op, dat het landschap niet hoger of breder dan 4 kaarten mag worden. Aan het eind van het spel heeft iedere speler dus een landschap van 4x4 (=16) kaarten voor zich liggen.

### Velden

Iedere kaart heeft vier velden. Elk veld bestaat uit akker, water, bos of rots met toren. Op sommige velden staan ook nog vissershutten afgebeeld die met een blauw dak gemarkeerd zijn.



### Gebieden

Voor akker-, water- en bosvelden geldt: horizontaal of verticaal aan elkaar grenzende velden van hetzelfde landschapstype vormen samen één gebied. Een gebied kan ook uit één veld bestaan (als er geen velden van hetzelfde landschapstype aan grenzen).

De rotsvelden met toren zijn speciaal: Elk van deze torenvelden geldt altijd als een apart gebied. Ook als er andere torenvelden aan grenzen.



### 3. Arbeider plaatsen of bewegen

Nadat je een kaart gelegd hebt, mag je 1 arbeider plaatsen of 1 arbeider bewegen.

#### Plaatsen

Pak 1 arbeider uit je voorraad en plaats hem op één van de vier velden van de actuele kaart.

Per landschapstype oefent de arbeider een ander beroep uit:



Akker → Boer



Water → Visser



Bos → Houthakker



Toren → Wachter

#### Bewegen

Als je geen arbeider plaatst, mag je 1 arbeider bewegen die al op je landschap staat. Je mag deze arbeider naar een gebied bewegen, dat horizontaal of verticaal grenst aan het gebied waar de arbeider staat. Beweeg de arbeider naar een willekeurig veld in dit aangrenzende gebied. Uiteraard verandert het beroep dat de arbeider uitoefent, als je hem naar een ander gebied verplaatst.

Je mag meerdere arbeiders in hetzelfde gebied hebben staan.

Het is niet verplicht een arbeider te plaatsen of te bewegen.

Zodra iedere speler zijn kaart aangelegd heeft en zijn arbeider heeft geplaatst of bewogen, is de ronde afgelopen. De spelleider begint een nieuwe ronde, door een nieuwe kaart te trekken.



## EINDE

Het spel eindigt na 16 rondes. Iedere speler heeft nu (4x4=) 16 kaarten voor zich liggen. De overige 8 kaarten worden niet meer gebruikt en spelen bij de puntentelling geen rol.

## PUNTENTELLING

Afhankelijk van hun beroep leveren de arbeiders de volgende punten op:



### Boer

Iedere boer krijgt 1 punt per veld in zijn akkergebied.

*Voorbeeld: Deze boer brengt 5 punten.*



### Visser

Iedere visser krijgt 1 punt voor elke vissershut die direct aan de oever van zijn watergebied ligt.

*Voorbeeld: Deze Visser brengt 6 punten.*



### Houthakker

Iedere houthakker krijgt 1 punt voor elk gebied dat direct aan zijn bosgebied grenst.

**Belangrijk:** elke toren telt als 1 gebied

**Voorbeeld:** Deze Houthakker brengt 5 punten.



### Wachter

Iedere wachter krijgt 1 punt voor elk bosveld dat hij in horizontale of verticale richting vanaf zijn toren kan zien.

**Belangrijk:** Andere torenvelden blokkeren het zicht op daarachter liggende bosvelden. Deze bosvelden tellen niet mee.

**Voorbeeld:** Deze Wachter brengt 5 punten.

**Belangrijk:** Per gebied levert maar 1 arbeider punten op. Staan er meerdere arbeiders in 1 gebied, dan leveren de andere arbeiders geen punten op.

Om het tellen te vergemakkelijken, kun je het beste doortellen en elke arbeider die je geteld hebt, plat neerleggen. Iedere speler telt al de punten van zijn arbeiders bij elkaar op.

De speler met de meeste punten wint. Bij gelijkstand wint de speler met de arbeider die de meeste punten verdient.

Heerst ook hier gelijkstand, vergelijk dan de punten van de op-één-na beste arbeider. Enzovoort.

## TIP

Spelen is een creatieve bezigheid. Als je precies hetzelfde doet als je tegenstander, zul je niet winnen.

## SOLOSPEL

Limes kun je ook solo spelen. Er veranderd niets aan de spelregels. Doel van het spel is, om zoveel mogelijk punten te halen:

**Minder dan 28**    Dat kan beter

**28 – 34**            In orde

**35 – 41**            Goed

**42 – 48**            Heel goed

**49 of meer**        Geweldig, wat een score!

## MEER DAN 2 SPELERS

Heb je meerdere Limes-spellen, dan kun je met meer dan 2 mensen spelen. De regels zijn precies hetzelfde als voor 2 spelers. In theorie kun je met oneindig veel mensen spelen.

## VARIANT 1: DIAGONAAL AANLEGGEN

Bij deze variant mag je de actuele kaart ook diagonaal aanleggen.  
Oftewel punt aan punt.



## VARIANT 2: DE VISSER ALS VEERMAN

Deze variant maakt het gemakkelijker om je arbeiders te bewegen. Grenst het gebied van de arbeider die je wilt verplaatsen aan een watergebied met een visser erop, dan mag je de arbeider naar een gebied bewegen dat direct aan het watergebied van de visser grenst.



Nog meer spannende varianten vind je op: <http://martynf.com/nl/limes/varianten/>

Martyn F bedankt alle testspelers. Speciale dank aan: Maartje, Carly, Els, Floris, Joop, Kyrill, Roderik, Scott en Susanne.

De uitgever bedankt Klaus Bubert voor het vele testen.



**Auteur:** Martyn F

**Illustraties:** Claus Stephan

**Distributie in Benelux door:** HOT Games, Celsiusstraat 18b, 1704 RW Heerhugowaard

© 2014 **ABACUS SPIELE** Verlags GmbH & Co. KG  
Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany  
Alle rechten voorbehouden. Made in Germany.