



Villa Paletti ist ein Geschicklichkeits- und Bauspiel vom Zoch Spieleverlag. Ihr errichtet gemeinsam ein immer höheres Säulenbauwerk, indem ihr Säulen aus den unteren Ebenen herauszieht und weiter oben wieder aufstellt. Wer dabei ruhige Hände und Mut beweist, sammelt Punkte und kämpft um das Baumeistersiegel.

Spielziel

Ihr baut den Turm immer weiter in die Höhe. Am Ende soll das Baumeistersiegel in eurem Besitz sein.

Vorbereitung

Legt das Fundament in die Tischmitte und stellt die Säulen frei darauf. Darüber kommt das blaue Plateau. Der jüngste Mitspieler würfelt mit dem Meistersiegel seine Säulenfarbe aus, danach wählen die anderen reihum eine noch freie Farbe.

So spielt ihr

- 1 Reihum ist immer eine Person am Zug.
- 2 In deinem Zug nimmst du eine Säule aus dem unteren Plateau und stellst sie auf das darüberliegende.
- 3 Der Turm darf dabei nicht einstürzen.
- 4 Geht kein Umsetzen mehr, darfst du – wenn niemand widerspricht – das nächste Plateau auf die Säulen legen.
- 5 Ab dem grünen Plateau bringt jede gesetzte Säule Punkte, abhängig von ihrer Form.
- 6 Wer mehr Punkte hat als der aktuelle Inhaber, übernimmt das Baumeistersiegel.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, wenn der Turm einstürzt oder niemand mehr bauen kann. Es gewinnt, wer das Baumeistersiegel besitzt – außer diese Person hat den Turm umgeworfen, dann gewinnt der Punktweite.

Spielziel

Ihr wollt das gemeinsame Bauwerk Etage für Etage nach oben wachsen lassen, ohne dass es zusammenfällt. Ab dem grünen Plateau zählt jede von euch platzierte Säule Punkte, deren Höhe von der Form der Säule abhängt. Wer die meisten Punkte vorweisen kann, hält das Baumeistersiegel. Dieses Siegel am Spielende zu besitzen, ist das eigentliche Ziel.

Spielmaterial

1 Fundament

Säulen

Plateaus

1 Meistersiegel / Baumeistersiegel

Spielaufbau

- Legt das Fundament in die Mitte des Tisches.
- Stellt die Säulen beliebig auf das Fundament.
- Setzt das blaue Plateau auf diese Säulen.
- Der jüngste Mitspieler würfelt mit dem Meistersiegel seine Säulenfarbe aus.
- Die übrigen Mitspieler suchen sich reihum eine Farbe aus, die noch frei ist.

Spielbeginn

Wer als Letzter eine Säulenfarbe bekommen hat, eröffnet die Partie. Danach geht es reihum weiter.

Spielablauf

Bauen im eigenen Zug

Bist du an der Reihe, versetzt du genau eine Säule. Du nimmst sie aus dem unteren Plateau heraus und stellst sie auf das Plateau darüber. Dabei muss das Bauwerk stehen bleiben.

Wenn nichts mehr geht

Schaffst du es nicht, eine Säule zu bewegen, ohne dass der Turm einbricht, darfst du stattdessen das nächste Plateau auflegen. Voraussetzung ist, dass die Mitspieler keine Einwände erheben. Danach wird wie zuvor weitergebaut, nun eine Etage höher.

Der Wettbewerb um das Baumeistersiegel

- 1 Sobald das grüne Plateau ins Spiel kommt, beginnt das Rennen um das Siegel.
- 2 Wer als Erster eine Säule auf das grüne Plateau stellt, nimmt das Baumeistersiegel an sich.
- 3 Ab jetzt bringt jede platzierte Säule Punkte, deren Wert sich nach der Form der Säule richtet.
- 4 Übertrifft jemand die Punktzahl des aktuellen Siegelinhabers, wechselt das Baumeistersiegel zu dieser Person.

Der Spielzug

- 1 Du bist an der Reihe.
- 2 Du wählst eine Säule aus dem unteren Plateau.
- 3 Du hebst sie heraus und stellst sie auf das darüberliegende Plateau, ohne dass der Turm zusammenfällt.
- 4 Ist das nicht möglich, legst du – bei Zustimmung der Runde – das nächste Plateau auf.
- 5 Ab dem grünen Plateau wird die Punktzahl der gesetzten Säule gewertet, gegebenenfalls wechselt das Baumeistersiegel.
- 6 Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Ein neues Plateau darf nur auflegen, wer keine Säule mehr sicher versetzen kann – und nur, wenn die Mitspieler nicht widersprechen.
- Punkte gibt es erst ab dem grünen Plateau; der Punktwert hängt von der Form der Säule ab.
- Wer den Turm umwirft und dabei das Baumeistersiegel hält, verliert den Sieg an den Punktweiten.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet sofort, wenn der Turm einstürzt. Es endet ebenfalls, wenn niemand mehr eine Säule versetzen oder ein Plateau auflegen kann. Sieger ist, wer das Baumeistersiegel besitzt. Hat ausgerechnet diese Person den Turm zum Einsturz gebracht, gewinnt stattdessen der Spieler mit der nächsthöheren Punktzahl.

Tipps

- Versetze früh Säulen, solange der Turm noch breit steht und viele Säulen leicht erreichbar sind.
- Achte darauf, welche Säulen tragende Funktion haben, bevor du sie herausziehst.
- Ab dem grünen Plateau lohnt es sich, Säulen mit hohem Punktwert zu setzen, um das Baumeistersiegel zu übernehmen.
- Hast du das Siegel, spiele vorsichtig: Bringst du selbst den Turm zu Fall, verlierst du den Sieg.
- Überlege bei Einwänden gegen ein neues Plateau, ob der Gegner wirklich keinen sicheren Zug mehr hat.

Häufige Fragen

Wie viele Säulen darf ich pro Zug versetzen?

Genau eine. Du nimmst sie vom unteren Plateau und stellst sie auf das darüberliegende.

Was mache ich, wenn keine Säule mehr sicher zu bewegen ist?

Dann darfst du das nächste Plateau auf die Säulen legen, sofern die Mitspieler keine Einwände haben. Danach geht es normal weiter.

Ab wann gibt es Punkte?

Erst ab dem grünen Plateau. Von da an zählt jede platzierte Säule, ihr Wert richtet sich nach der Form.

Wer bekommt das Baumeistersiegel zuerst?

Wer als Erster eine Säule auf das grüne Plateau stellt, nimmt das Baumeistersiegel an sich.

Kann das Baumeistersiegel wechseln?

Ja. Sobald jemand mehr Punkte hat als der aktuelle Inhaber, geht das Siegel an diese Person über.

Was passiert, wenn der Turm einstürzt?

Das Spiel endet sofort. Es gewinnt der Besitzer des Baumeistersiegels – hat er selbst den Einsturz verursacht, gewinnt der Spieler mit den nächsthöchsten Punkten.

Wer fängt an?

Der Spieler, der als Letzter eine Säulenfarbe gewählt hat, ist Startspieler.

Wie werden die Farben verteilt?

Der jüngste Mitspieler würfelt mit dem Meistersiegel seine Farbe aus. Danach wählen die anderen reihum eine noch nicht vergebene Farbe.

Endet das Spiel nur durch einen Einsturz?

Nein. Es endet auch, wenn niemand mehr eine Säule versetzen oder ein Plateau auflegen kann.

Informationen zum Spiel

Verlag	Zoch Spieleverlag
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Zoch Spieleverlag, zuletzt geprüft am 23.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/villa-paletti/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/villa-paletti/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026