

Attika - KSR	Attika - KSR	Attika - KSR
<p>Spielzug:</p> <p>Auswahl der Aktion 1a ODER 1b.</p> <p>1. a) 2x Aufdecken Gebäude-Plättchen ENTWEDER <u>Ablage Gebäude-Plättchen auf eig. Ablagetafel</u> ODER <u>Bauen auf Spielplan</u> gegen Zahlung der Baukosten (Karten)</p> <p>b) 3x Bauen Gebäude von eigener Ablagetafel nehmen und gegen Kostenzahlung (Karten) <u>auf den Spielplan</u> bringen.</p> <p>2. Landschafts-Karten nachziehen (am Ende des Zuges) =je nicht genutzter Teilaktion 1a oder 1b: 1 Karte ziehen</p> <p>Baukosten:</p> <p>Kosten gesamt: Lt. Gebäude-Plättchen abzgl. auf Bauplatz und direkt angrenzenden Plätzen vorhandene Landschafts-Symbole</p> <p>Joker: 2 beliebige Karten => 1 Symbol freier Wahl</p> <p>Straßenbau: 5 beliebige Karten abzgl. vorhandener Symbole</p> <p>neue Siedlung: je bereits vorh. eigene Siedlung: 1 Karte abwerfen</p> <p>kostenlos: Bei direktem Anbau an Gebäude einer Gruppe, wenn: Ausgangsgebäude ist eigenes; neues Gebäude in Pfeilrichtung</p> <p>Bonus:</p> <p>Amphoren: je zusammenhäng. eig. Gebäude-Gruppe: 1 Amphore. Einsatz = 1 Zusatzzug innerhalb Phase 1a, 1b oder auch 2.</p> <p>Spielplan erweitern: =sobald ein Gebäudestapel eines Spielers leer ist und das letzte Gebäude daraus platziert wurde.</p> <p>Spielende: sofort, sobald ein Spieler 2 Heiligtümer lückenlos verbunden hat ODER alle 30 eig. Gebäude auf den Spielplan bringen konnte</p>	<p>Spielzug:</p> <p>Auswahl der Aktion 1a ODER 1b.</p> <p>1. a) 2x Aufdecken Gebäude-Plättchen ENTWEDER <u>Ablage Gebäude-Plättchen auf eig. Ablagetafel</u> ODER <u>Bauen auf Spielplan</u> gegen Zahlung der Baukosten (Karten)</p> <p>b) 3x Bauen Gebäude von eigener Ablagetafel nehmen und gegen Kostenzahlung (Karten) <u>auf den Spielplan</u> bringen.</p> <p>2. Landschafts-Karten nachziehen (am Ende des Zuges) =je nicht genutzter Teilaktion 1a oder 1b: 1 Karte ziehen</p> <p>Baukosten:</p> <p>Kosten gesamt: Lt. Gebäude-Plättchen abzgl. auf Bauplatz und direkt angrenzenden Plätzen vorhandene Landschafts-Symbole</p> <p>Joker: 2 beliebige Karten => 1 Symbol freier Wahl</p> <p>Straßenbau: 5 beliebige Karten abzgl. vorhandener Symbole</p> <p>neue Siedlung: je bereits vorh. eigene Siedlung: 1 Karte abwerfen</p> <p>kostenlos: Bei direktem Anbau an Gebäude einer Gruppe, wenn: Ausgangsgebäude ist eigenes; neues Gebäude in Pfeilrichtung</p> <p>Bonus:</p> <p>Amphoren: je zusammenhäng. eig. Gebäude-Gruppe: 1 Amphore. Einsatz = 1 Zusatzzug innerhalb Phase 1a, 1b oder auch 2.</p> <p>Spielplan erweitern: =sobald ein Gebäudestapel eines Spielers leer ist und das letzte Gebäude daraus platziert wurde.</p> <p>Spielende: sofort, sobald ein Spieler 2 Heiligtümer lückenlos verbunden hat ODER alle 30 eig. Gebäude auf den Spielplan bringen konnte</p>	<p>Spielzug:</p> <p>Auswahl der Aktion 1a ODER 1b.</p> <p>1. a) 2x Aufdecken Gebäude-Plättchen ENTWEDER <u>Ablage Gebäude-Plättchen auf eig. Ablagetafel</u> ODER <u>Bauen auf Spielplan</u> gegen Zahlung der Baukosten (Karten)</p> <p>b) 3x Bauen Gebäude von eigener Ablagetafel nehmen und gegen Kostenzahlung (Karten) <u>auf den Spielplan</u> bringen.</p> <p>2. Landschafts-Karten nachziehen (am Ende des Zuges) =je nicht genutzter Teilaktion 1a oder 1b: 1 Karte ziehen</p> <p>Baukosten:</p> <p>Kosten gesamt: Lt. Gebäude-Plättchen abzgl. auf Bauplatz und direkt angrenzenden Plätzen vorhandene Landschafts-Symbole</p> <p>Joker: 2 beliebige Karten => 1 Symbol freier Wahl</p> <p>Straßenbau: 5 beliebige Karten abzgl. vorhandener Symbole</p> <p>neue Siedlung: je bereits vorh. eigene Siedlung: 1 Karte abwerfen</p> <p>kostenlos: Bei direktem Anbau an Gebäude einer Gruppe, wenn: Ausgangsgebäude ist eigenes; neues Gebäude in Pfeilrichtung</p> <p>Bonus:</p> <p>Amphoren: je zusammenhäng. eig. Gebäude-Gruppe: 1 Amphore. Einsatz = 1 Zusatzzug innerhalb Phase 1a, 1b oder auch 2.</p> <p>Spielplan erweitern: =sobald ein Gebäudestapel eines Spielers leer ist und das letzte Gebäude daraus platziert wurde.</p> <p>Spielende: sofort, sobald ein Spieler 2 Heiligtümer lückenlos verbunden hat ODER alle 30 eig. Gebäude auf den Spielplan bringen konnte</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>