

Augsburg 1520 - KSR

Das Spiel verläuft über 2 Runden mehr als die Anzahl der Teilnehmer. Geld liegt verdeckt auf Tableau.

Phase 1.a - Besuche (5 Auktionen, 1 je Adligen):

- Jeder Adlige wird besucht, zuerst auf dem Tableau ganz links "Philipp" und dann so weiter.
- Die allererste Auktion im Spiel beginnt der Startspieler, weitere Auktionen jeweils der Gewinner der vorherigen Auktion. Höchster Wert eines Adligen = 17. Naturstein = aktueller Marker für Adlige. Also: Jede neue Auktion innerhalb einer Runde beginnt der Gewinner der vorherigen Auktion. Die 1. Auktion jeder neuen Runde beginnt ebenso der Gewinner der vorherigen Auktion.

Entweder GEBOT ABGEBEN:

- 1 u.m. Anzahl an Schuldscheinen des aktuellen Adligen (z.B. Louise) bieten - ohne aber diese zu zeigen - inkl. evtl. Joker. Joker allein (ohne mind. 1 Adligen) sind grundsätzlich nicht erlaubt. **Sonderfall:** Auktion auf 5. Adligen "Maximilian". Alle Schuldschein-Arten sind erlaubt, d.h., in beliebiger Menge und Zusammensetzung. Joker brauchen auch mind. 1 Adligen dazu.
- Im Uhrzeigersinn kann der nächste Spieler **HALTEN** = gleiche Kartenzahl wie Vorgänger bieten **ODER ERHÖHEN** = mind. 1 Karte mehr als Vorgänger ansagen.
- Ein Bieter darf nicht sein eigenes Gebot erhöhen. Kommt er wieder dran und sein letztes Gebot wurde nicht erhöht, endet die Auktion nun.

Generell geht die Auktion immer reihum, bis 1 von 2 Situationen eintritt:

- a) Hat nur ein Spieler das höchste Gebot (alle anderen haben gepasst), legt er die gebotenen Karten auf den Ablagestapel.
- b) Mehrere Spieler haben das Höchstgebot: Alle zeigen ihre Karten gleichzeitig vor und die Karte mit dem höchsten Wert gewinnt. Dieser Spieler legt die Karten => offene Ablage. Alle anderen nehmen ihre Karten wieder auf die Hand. Der Spieler mit der zweithöchsten Karte bekommt 100 Gulden und der Spieler mit der dritthöchsten Karte 50 Gulden Entschädigung. **Maximilian:** Bei mehreren gleich hohen Karten gilt der Adlige als höherwertiger, der auf dem Tableau näher an Maximilian liegt.

oder PASSEN:

- Der Spieler nimmt an der Auktion um den aktuellen Adligen nicht mehr teil, behält aber seine Karten. Passen alle Spieler, wird die Auktion beendet und mit dem nächsten Adligen begonnen.

Phase 1.b - Ausführen von Privilegien (nach jeder beendeten Auktion):

- Der Auktions-Gewinner nimmt sich SOFORT 1 beliebige der 5offen liegenden Privileg-Karten und führt diese aus, d.h., 2 von 3 angebotenen Privilegien. Die Reihenfolge ist beliebig.
- Je Privileg, auf das man verzichtet, kassiert man 2 Prestige-Punkte.

Mögliche Privilegien:

- Diese Privilegien können man nicht ersatzweise durch ein "Rechte"-Kärtchen nutzen: Gespielte Privilegkarten schiebt man unter den Privilegkartensapel oder legt sie beiseite.



+ 500 Gulden aus der Bank erhalten



+ 6 bzw. + 7 Prestige-Punkte vorrücken.



Obere 2 Schuldscheine aufnehmen, 1 belieb. von allen Handkarten offen abwerfen.

- Auf folgende Privilegien kann man verzichten und stattdessen ein "Rechte"-Kärtchen nehmen: Stufen-/Rechtekärtchen werden auf dem eigenen Tableau an passender Stelle abgelegt. Jedes Kärtchen darf nur 1x auf der vorgesehenen Ablagefläche liegen.

STUFEN: Erhält man die 4. Stufe, legt man die 3. Stufe zurück.

Fehlt ein Kärtchen der erlangten Stufe, nimmt man es einem beliebigen Mitspieler weg. Der Mitspieler nimmt sich als Entschädigung 100 Gulden aus der Bank oder rückt 1 Punkt vor. Bei Wegnahme der 4. Stufe erhält der Geschädigte die 3. Stufe.



Faktorei

ENTWEDER Kärtchen der nächsthöheren Stufe nehmen
ODER 300 Gulden von der Bank erhalten (ab Stufe 2 möglich).



Adel

ENTWEDER Kärtchen der nächsthöheren Stufe nehmen
ODER ein Rechte-Kärtchen nehmen.

Ab Stufe 3 (Graf) darf man oberstes Wappen nehmen.
Ab Stufe 4 (Fürst) darf man oberstes Wappen oder einen Adelsbrief nehmen.



Ämter

ENTWEDER Kärtchen der nächsthöheren Stufe nehmen
ODER ein Rechte-Kärtchen nehmen.

Ab Stufe 3 (Ratsherr) darf man das "Münzmeister"-Kärtchen nehmen.
Ab Stufe 4 (Bürgermeister) darf man "Münzmeister" / "Baumeister" nehmen.

KIRCHE / DOM:

Auf jeder Stufe darf anstelle des violetten Privilegs das oberste Kärtchen von Kirche oder Dom erworben werden. Es ist der jeweils gültige Preis zu zahlen (nimmt ab, je später gekauft wird). Nur mit der Kirche kann man über 25 Punkte kommen, mit dem Dom über 45. Die Kirche muss zwingend gebaut worden sein, wenn man einen Dom baut.

Phase 2 - Geld, Prestige-Punkte, Schuldscheine:

- Nach den 5 Auktionen erhalten die Spieler die Dinge unter a) bis c). In der letzten Runde wird nur b) ausgeführt.
 - a) **Geld** soviel aus der Bank, wie höchste Faktorei-Stufe einbringt (600 - 1600)
 - b) **Prestige-Pkt.** so wie höchste Adels-Stufe einbringt (3 - 12) + aus Wappen + aus Adelsbrief neu, wie die höchste Ämter-Stufe (4 - 7) + evtl. 1 Schuldschein aus Münzmeister. Mit letztem Auktionsgewinner anfangen, dann im Uhrzeiger. Kostenlose Karten zuerst geben, sobald entsprechende Spieler Karten erhalten. Aus den erhaltenen Schuldscheinen sucht sich jeder die aus, die er bezahlen will und somit behalten darf. Gleichzeitig werfen alle Spieler die nicht gewollten Karten auf die Ablage und zahlen den Preis in die Bank.
 - c) **Schuldscheine**
- **5 neue Privileg-Karten aufdecken. Alle 2 Runden werden die 10 Privileg-Karten gemischt.**
- **Rundenanzeiger 1 Feld weiter setzen.**

Spiel-Ende:

- Nach 4 - 7 Runden (Spieleranzahl+2) endet das Spiel und es gewinnt, wer die meisten Prestige-Punkte hat. Patt: Teuerster Dom geht vor, danach teuerste Kirche.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.01.12
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de