

Bangkok Klongs - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist,

setzt eines seiner Boote von der Hand auf ein freies Wasserfeld des Spielplanes ein.

Boote bestehen i.d.R. aus 3 Elementen:

Händler: Ist ein Händler auf einem Boot abgebildet, wird dieses von einem neutralen Händler gefahren. Das Boot kann nicht in Besitz genommen werden. Boote ohne Händler nimmt man in Besitz, indem man eine eigene Händlerfigur auf den leeren Platz darin setzt. Hat man bei Einsatz eines Bootes alle Händler schon im Spiel, muss man es ohne Händler belassen oder einen eigenen Händler von einem anderen Boot holen.

Ware: Jedes Boot (ausser mit Sonderfunktion) transportiert vorne eine von 7 Waren.

Wert: Es können 0 - 3 Körbe vorkommen. Ihre Anzahl bestimmt den **Wert** des Bootes.



Händler Körbe

Symbol "Luk Phat"  Viele Boote tragen dieses Symbol. Bringt man solch ein Boot auf den Plan, rückt der Marker auf der **Luk Phat-Leiste 1 Feld vor**. Der Marker zeigt an, wieviele Punkte der aktive Spieler erhält. Zieht der Marker auf ein Feld mit Luk Phat-Symbol, gibt es auch Punkte für den Auslöser und es findet eine **Markttag-Wertung** statt. **Kleiner** Markttag = 1 Symbol, **großer** Markttag = 2 Symbole.

Legeregeln: **In der 1. Runde** setzt jeder Spieler beginnend mit dem Startspieler 1 Boot auf eines der Eingangsfelder zum Schwimmenden Markt (zu zweit: nur die hellen).

Ab Runde 2 müssen neue Boote an schon platzierte Boote **angrenzend** ins Spiel gebracht werden. Das kann Seite an Seite oder diagonal sein. Stege hindern dabei nicht.

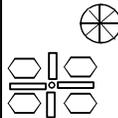
Der Spielplan ist in **Marktviertel** unterteilt = je 4 Wasserfelder. **Max. 3** Wasserfelder dürfen mit Booten belegt sein.



Während einer Partie darf jeder Spieler **zweimal** ein **eigenes Boot verschieben**. Dazu gibt er eine seiner **Bewegungskarten** ab und verschiebt das Boot auf ein angrenzendes Wasserfeld. Stege stören dabei nicht. Das Verschieben kann vor oder nach dem Einsetzen passieren, je Zug aber nur 1x. Verschobene Boote müssen nicht an andere Boote angrenzen.

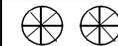
Ende eines Spielzuges: **Nach dem Legen** zieht man 1 Bootskarte nach, hat also nun 4 auf der Hand. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden weiterhin Boote eingesetzt, bis **der große Markttag** ausgelöst wird.

Kleiner Markttag:



- Der auslösende Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn, bis jeder Spieler **max. 2mal gewertet** hat. Man darf verzichten (man darf aber auch in der 1. Runde verzichten und dann doch noch in der 2. Runde werten).
- Zur Wertung nimmt man jeweils den Marktmeister und setzt ihn auf einen **Anlegeplatz**. Anlegeplätze befinden sich immer auf Stegen und müssen auf **allen 4 umgebenden** Feldern mit Booten besetzt sein, davon **mind. eines des wertenden** Spielers. **Punkte:** Menge der Körbe auf **allen 4 Booten** **MAL** Anzahl **eigener** Händler dort. Auf den Booten vertretene Mitspieler erhalten auch Punkte für **ihre** Händler.
- Nach jedem Werten **entfernt nur** der die Wertung per Marktmeister bestimmende Spieler **1 eigenes Boot** dort und legt es offen vor sich ab (für Schlusswertung!). Die Händlerfigur geht zurück in seinen Vorrat.
- Wichtig: Die mitprofitierenden Mitspieler entfernen keine Boote.

Großer Markttag:



- Hier beginnt der Spieler, der auf der Zählleiste **hinten** liegt, danach geht es reihum. Patt: Beteiligter mit weniger Händlern auf dem Plan beginnt (weiter Patt: Spielregel).
- Nun werden **solange Wertungen** ausgelöst, bis keine Wertung mehr möglich ist bzw. niemand mehr werten will.
- Nach jedem Werten **entfernt nur** der die Wertung per Marktmeister bestimmende Spieler **1 eigenes** ODER **neutrales Boot** und legt es offen or sich ab.
- Es folgt die Bewertung des **Warenlagers (Schlusswertung):** **Jede Warensorte** wird einzeln für jeden Spieler abgerechnet. Die 1. Warenkarte einer Sorte bringt 1 Punkt, die 2. Warenkarte gleicher Sorte 2 ... *Bsp: Ich habe ein Boot mit Bananen (1 Punkt), 3 Boote mit Fisch (1+2+3 Punkte) und 7 Boote mit Blumen (1+2+3+4+5+6+7 Punkte).*

Ende des Spiels:

Boote mit Sonderfunktionen (je 3x im Spiel):

Dieb:

liegender Mann, orangefarbenes Hemd

- Wer ihn legt, darf sofort ein beliebiges Boot aus der waagerechten Reihe entfernen. Die Pfeile auf dem Diebesboot zeigen an, aus welcher Reihe das sein darf.
- Der Dieb darf kein Aufseherboot entfernen.
- Händlerfiguren von entfernten Booten gehen an deren Besitzer zurück.
- Das entfernte Boot kann der Dieb-Spieler in sein Warenlager legen UND 1 Karte nachziehen ODER die Bootskarte auf die Hand nehmen.

Aufseher:

2 Männer mit gelber Mütze

- Alle Boote in der senkrechten Reihe des Aufsehers sind geschützt (siehe Pfeile).
- In eine geschützte Reihe darf der Dieb nicht gelegt werden.
- Liegt beim Einsetzen des Aufsehers schon ein Diebesboot in der Reihe, legt der Spieler des Aufseher dieses ENTWEDER vor sich ab UND zieht 1 Karte ODER er nimmt das entfernte Diebesboot auf die Hand
- Liegen in einer Senkrechten 2 Diebe: beide entfernen, d.h., nur 1 Dieb geht an den Spieler des Aufsehers, der andere Dieb ist aus dem Spiel.

Garküche:

Dampfende Töpfe auf Boot

- Gehört bei einer Wertung ein Garküchen-Boot zum Wertungsquartett, wird die dabei ermittelte Punktzahl verdoppelt. 2 Garküchen-Boote führen zur Vervierfachung.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.02.10

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Auf Seite 6 der Originalspielregel gibt es eine taktische Variante.