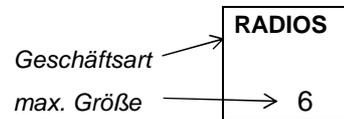


Chinatown - KSR

Es gibt 6 Spielrunden mit je 5 Phasen. Eigenes Geld darf man verdeckt halten.
Es ist stets erlaubt, Geld zu wechseln. Ausser in Phase 4 spielen alle Spieler immer gleichzeitig.

1) Gebäude-Karten verteilen:

- Gemäß Übersichtskarte (größere Zahl) Gebäude-Karten an alle Spieler verteilen. Die kleinere Zahl besagt, wieviele Karten man behalten darf. Die beiden abzugebenden Karten werden nach Ansicht verdeckt unter den Aufnahmestapel gelegt.
- Nachdem alle Spieler soweit sind, deckt jeder seine Karten auf und markiert die entsprechenden Gebäude auf dem Spielplan mit einem eigenen Marker.
- Aufnahmestapel mischen.
- Die benutzten Karten werden aus dem Spiel genommen.



2) Geschäftsplättchen verteilen:

- Jeder Spieler nimmt sich Geschäftsplättchen von beliebigen Aufnahmestapeln und legt diese gut sichtbar offen vor sich ab.
- In der 1. Runde erhält man soviele Plättchen wie die große Zahl (Übersichts-Karte), sonst immer wie die kleinere Zahl.

3) Handel treiben:

- Alle Spieler dürfen beliebig miteinander handeln. Gegenseitige Angebote können beliebig gestaltet werden.
- Geschäfte, Gebäude, Geld und Marker können Handelsgegenstand sein.
- Verboten ist es, bereits platzierte Plättchen zu entfernen.
- Erst wenn niemand mehr handeln will, ist diese Phase beendet.

4) Platzierung der Plättchen auf dem Spielplan:

- Nun sollte eine Setz-Reihenfolge eingehalten werden, die jede Runde bei einem anderen Spieler startet. Empfehlung: Startspieler-Plättchen nutzen.
- Der Spieler am Zug legt beliebig viele Plättchen aus seinem Vorrat auf den Spielplan.
- Alle weiteren Spieler verfahren in Reihenfolge ebenso.

5) Einnahmen verteilen:

- Oberste Konjunktur-Karte aufdecken und je nach Text handeln.
Fall A) Für jedes entsprechende eigene Plättchen auf dem Plan = 1000 \$ zusätzlich.
Fall B) Keine Extra-Einnahmen.
- Einnahmen gibt es lt. Tabelle der Übersichtskarte, fertige/unfertige Geschäfte separat.
- Konjunktur-Karte aus dem Spiel nehmen.

Spiel-Ende:

Nachdem die 6. Konjunktur-Karte aufgedeckt ist und alle Einnahmen ausbezahlt wurden, endet das Spiel. Es gewinnen der/die Spieler mit dem meisten Geld.

Bauregeln:

Es sind 90 Geschäfts-Plättchen im Spiel.

- Jedes Plättchen gehört zu einem der 12 Geschäftsbereiche und hat eine Zahl, die dessen max. Größe (3, 4, 5, 6) angibt. Jedes Plättchen gibt es 3mal mehr als die angegebene Zahl darauf.

So bedeutet zB "4", dass ein Geschäft fertig ist, wenn 4 gleiche Plättchen eines Spielers aneinandergrenzend ausliegen.



- Je Gebäude darf nur 1 Plättchen liegen.
- Liegen mehrere gleiche Plättchen eines Spielers mit mind. 1 vollen Seite nebeneinander oder gruppiert (nicht diagonal, Straßen trennen Plättchen), steigt die Größe des Geschäftes bis zur max. erlaubten Größe an.
- Max. Größe bringt mehr Einnahmen, da das Geschäft als "fertig" gilt.
- Fertige Geschäfte kann man nicht vergrößern. Umbau ist später möglich, man ordnet neu an: Dabei dürfen bereits liegende aber Plättchen nicht umgelegt werden.

zB: vorher:

3	3	
	3	

 nachher:

3	3	3
3	3	3

 Man reißt sozusagen Trennwände ein.

- Aus mehreren kleinen Geschäften derselben Art können größere Geschäfte werden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.07.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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