

Die Fugger - KSR
<p>Papier + Stift bereit legen. 9 Karten für die Preisskala im Kreis auslegen. Alle 5 Warenanzeiger an die Skala bei 5 Gulden anlegen. Karte "Jakob der Reiche" offen neben Kreis legen. Die 45 Warenkarten inkl. 4 Karten "Kaufleute" mischen. Jeder Spieler erhält 4 Karten davon auf die Hand. An "Jakob den Reichen" 2 Karten offen anlegen; *falls Kaufmann gezogen wird = Ablage. Ersatz ziehen.</p> <p>Ablauf:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mehrere Durchgänge werden gespielt. - Jeder Spieler hat pro Runde 1 von 3 Möglichkeiten: <p>A) 1 Karte vom Stapel ziehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nur erlaubt, wenn Anzahl Handkarten ≤ 4 - falls Nachziehstapel leer, Ablagestapel mischen <p>B) 1 Karte auslegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Handkarte offen vor sich auslegen - 1 Spieler darf nie mehr als 2 Kaufleute liegen haben. <p>C) 1 Warenkarte aus der Hand verdeckt auslegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nur je 1mal erlaubt in Durchgang 1 + 2 - "Jakob der Reiche" erhält 1 Karte vom Nachziehstapel* Bei 4 Spielern erhält er dagegen nichts. - Zur Markierung des Durchganges legt man die Warenkarte einmal senkrecht (1. Durchgang) und einmal waagrecht ab. <p>Wertung am Ende eines Durchganges: Ein Durchgang endet, sobald von einer Warenart insgesamt 5 <i>Karten</i> ausliegen (inkl. Karten bei Jakob).</p> <p>- Warenpreise ändern: Die 3 Warenarten mit den meisten offenen Karten (inkl. Jakob) steigen gemäß ihrer Anzahl auf der Skala. Bei Gleichstand auf Platz 2 steigen alle beteiligten Warenarten, der 3. Platz entfällt dann. Bei Gleichstand auf Platz 3 steigen alle beteiligten Warenarten. Wird die Skala bei "9" überschritten, stoppt der Anzeiger auf "1". Alle nicht gewerteten Waren fallen um 1, nicht aber unter "1".</p> <p>- Reihum müssen Waren verkauft werden: Für offen ausliegende Karten wird der Warenwert jeweils notiert. Liegen von einer Warenart max. 3 Karten offen, bringen Karten mit dem königlichen Siegel den doppelten Wert in Gulden.</p> <p>Neuer Durchgang:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle offen ausliegenden Warenkarten => Ablage. - Jeder Spieler zieht 2 Karten nach. - Auslieg. Kaufleute: Für 1 Karte gibt es 2 weitere Handkarten, für 2 Karten gibt es 5 weitere Handkarten. - Kaufleute ablegen. - "Jakob der Reiche" erhält 2 Karten. - Fortgang des Spiels erfolgt beim Spieler, vor dem es anhielt. <p>Spielende und Schlußwertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hat ein Spieler nach einer Wertung ≥ 100 Gulden, endet Spiel. - Für die verdeckten Warenkarten gibt es nun jeweils den doppelten Warenpreis (königliches Siegel gilt nichts). - Es gewinnt, wer das meiste Geld hat. <p>Sonderregel für 2 Spieler: Haben beide ihren Zug getan, wird je 1 Karte zu "Jakob" gelegt. Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.08.09 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>

Die Fugger - KSR
<p>Papier + Stift bereit legen. 9 Karten für die Preisskala im Kreis auslegen. Alle 5 Warenanzeiger an die Skala bei 5 Gulden anlegen. Karte "Jakob der Reiche" offen neben Kreis legen. Die 45 Warenkarten inkl. 4 Karten "Kaufleute" mischen. Jeder Spieler erhält 4 Karten davon auf die Hand. An "Jakob den Reichen" 2 Karten offen anlegen; *falls Kaufmann gezogen wird = Ablage. Ersatz ziehen.</p> <p>Ablauf:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mehrere Durchgänge werden gespielt. - Jeder Spieler hat pro Runde 1 von 3 Möglichkeiten: <p>A) 1 Karte vom Stapel ziehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nur erlaubt, wenn Anzahl Handkarten ≤ 4 - falls Nachziehstapel leer, Ablagestapel mischen <p>B) 1 Karte auslegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Handkarte offen vor sich auslegen - 1 Spieler darf nie mehr als 2 Kaufleute liegen haben. <p>C) 1 Warenkarte aus der Hand verdeckt auslegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nur je 1mal erlaubt in Durchgang 1 + 2 - "Jakob der Reiche" erhält 1 Karte vom Nachziehstapel* Bei 4 Spielern erhält er dagegen nichts. - Zur Markierung des Durchganges legt man die Warenkarte einmal senkrecht (1. Durchgang) und einmal waagrecht ab. <p>Wertung am Ende eines Durchganges: Ein Durchgang endet, sobald von einer Warenart insgesamt 5 <i>Karten</i> ausliegen (inkl. Karten bei Jakob).</p> <p>- Warenpreise ändern: Die 3 Warenarten mit den meisten offenen Karten (inkl. Jakob) steigen gemäß ihrer Anzahl auf der Skala. Bei Gleichstand auf Platz 2 steigen alle beteiligten Warenarten, der 3. Platz entfällt dann. Bei Gleichstand auf Platz 3 steigen alle beteiligten Warenarten. Wird die Skala bei "9" überschritten, stoppt der Anzeiger auf "1". Alle nicht gewerteten Waren fallen um 1, nicht aber unter "1".</p> <p>- Reihum müssen Waren verkauft werden: Für offen ausliegende Karten wird der Warenwert jeweils notiert. Liegen von einer Warenart max. 3 Karten offen, bringen Karten mit dem königlichen Siegel den doppelten Wert in Gulden.</p> <p>Neuer Durchgang:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle offen ausliegenden Warenkarten => Ablage. - Jeder Spieler zieht 2 Karten nach. - Auslieg. Kaufleute: Für 1 Karte gibt es 2 weitere Handkarten, für 2 Karten gibt es 5 weitere Handkarten. - Kaufleute ablegen. - "Jakob der Reiche" erhält 2 Karten. - Fortgang des Spiels erfolgt beim Spieler, vor dem es anhielt. <p>Spielende und Schlußwertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hat ein Spieler nach einer Wertung ≥ 100 Gulden, endet Spiel. - Für die verdeckten Warenkarten gibt es nun jeweils den doppelten Warenpreis (königliches Siegel gilt nichts). - Es gewinnt, wer das meiste Geld hat. <p>Sonderregel für 2 Spieler: Haben beide ihren Zug getan, wird je 1 Karte zu "Jakob" gelegt. Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.08.09 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>