

Die Paläste von Carrara - KSR (Grundspiel)

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer am Zug ist, MUSS genau 1 Aktion von 3 möglichen ausführen und DARF danach genau 1 Zusatzaktion machen.

☀ Bausteine kaufen:

- Die Drehscheibe wird im Uhrzeigersinn genau 1 Segment weitergedreht.
- Aus dem Säckchen werden blind so viele Bausteine gezogen, bis auf der gesamten Drehscheibe 11 Bausteine liegen.
- Alle gezogenen Bausteine legt man stets auf Segment "I".
- Dann kann man beliebig viele Bausteine aus genau einem beliebigen Segment kaufen, man muss aber mind. 1 Stein erwerben (ggf. kostenlos).

➡ Je Stein sind so viele Münzen in den allg. Vorrat zu zahlen, wie dem angegebenen Wert der gewählten Farbe entspricht.

➡ Bausteine nicht abgebildeter Farben sind kostenlos.

➡ Gekaufte Steine kommen hinter den eigenen Sichtschirm.

Sonderfälle:

Spieler kann nicht bezahlen: Schirm hoch, 2 Münzen nehmen. Zug endet.

Säckchen ist leer: Normal kaufen ist möglich.

Drehscheibe ist leer und keine Steine im Säckchen: Andere Aktion wählen bzw. Sichtschirm heben und 2 Münzen nehmen. Zug endet.

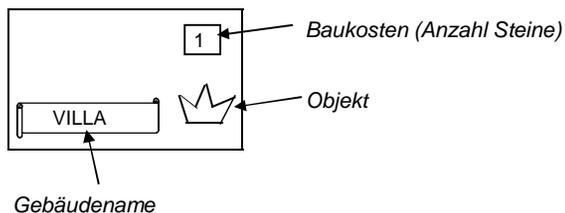
Keine Münzen da: Münzen sind unendlich, daher Ersatz beschaffen.

☀ Gebäude bauen:

- 1 offenes Gebäude vom Spielplan nehmen.
Man entscheidet sich für eine Stadt für das Gebäude und kann nur die dort erlaubten Steinfarben beim Bezahlen nutzen. Steine ins Säckchen.
- Das Gebäude legt man oberhalb dieser Stadt am eigenen Tableau ab.

Es bringt bei einer späteren Wertung Geld oder Punkte.

- Der leere Gebäudeplatz wird aufgefüllt.



☀ Werten:

ENTWEDER Gebäudearten werten:

- Man wählt eine Gebäudeart, von der man mind. 1 Gebäude gebaut und noch nicht gewertet hat.
- Dann wertet man alle Gebäude dieser Art und erhält Münzen oder Punkte je nach Angabe bei der jeweiligen Stadt wie folgt:
Man multipliziert die Baukosten mit dem Wert der Stadt.
- Zusätzlich gibt es je gewertetem Gebäude das Objekt dazu, falls noch im Vorrat ausserhalb des Spielplanes vorhanden.
- Als Zeichen setzt man 1 Wertungsstein auf das gewertete Gebäude.

ODER eine Stadt werten:

- Man wählt eine bisher von niemandem gewertete Stadt, in der man 2 bzw. 3 Gebäude (siehe Vorgaben auf Spielplan) hat.
- Je nach Angabe bei der Stadt erhält man Punkte oder Münzen:
Dazu multipliziert man die Baukosten mit dem Wert der Stadt.
- Zusätzlich gibt es je gewertetem Gebäude das Objekt dazu, falls noch im Vorrat ausserhalb des Spielplanes vorhanden.
- Als Zeichen setzt man 1 Wertungsstein auf die gewertete Stadt.

ZUSATZAKTION:

Man kann genau 1 Objekt vom Objektfeld für 10 Münzen kaufen.

Spielende:

ENTWEDER wurde das letzte Gebäude vom Plan genommen. Die Runde wird noch beendet.
ODER ein Spieler sagt Spielende (in seinem Zug) an, wenn er die 3 erforderlichen Bedingungen dazu erfüllt.
Es müssen keine Aktionen mehr erfolgen.
Die Runde wird noch beendet.

Schlusswertung:

Spielende angesagt = 5 SP, jedes Objekt = 3 SP
Summe Gebäude-Baukosten = X SP
Je 5 Münzen = 1 SP

Meiste Punkte gewinnen. Patt: Der Beteiligte mit mehr übrigen Steinen gewinnt. Weiterhin Patt: Es gibt mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.11.12

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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

Die Paläste von Carrara - KSR (Ergänzungen zum Grundspiel)

☀ Bausteine kaufen:

- Man kann auf das Drehen verzichten und füllt dann keine Steine nach. Danach kauft man wie im Grundspiel.

☀ Gebäude bauen:

- Nun können auch 8-er Gebäude gebaut werden oder bereits gebaute Gebäude erhöht werden.
- Wer ein 8er-Gebäude baut, darf sofort einen Aufwerter seiner Wahl nehmen (der noch frei ist) und auf die entsprechende Stadt bzw. auf eines seiner beiden rechten Wertungsfelder seines Tableaus legen.
- Beim Erhöhen zahlt man nur die Differenz zum alten Wert.
- Das neue Gebäude muss nicht der überbauten Gebäudeart entsprechen.
- Das überbaute Gebäude wird entfernt.

☀ Werten:

- Es gibt unten rechts auf jedem Tableau 2 spezielle Wertungsfelder. Man muss dazu mind. 1 Gebäude der entsprechenden Art gebaut haben (links: für Stadtgebäude, rechts: für grüne Landgebäude).
Stadtgebäude bringen als Summe ihrer Baukosten = Münzen*.
Landgebäude bringen als Summe ihrer Baukosten = Punkte*.
* mal Wert des Wertungsfeldes
- Als Zeichen setzt man 1 Wertungsstein auf das gewählte Wertungsfeld. Es gibt hier keine Objekte zusätzlich.

Schlusswertung:

Es gibt für Objekte, die nicht über ausliegende Objekt-Karte punkten, je 1 SP. Des weiteren wertet die jetzt ausliegende Extra-Karte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 17.12.12

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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