

Duell der Baumeister - KSR

Es gibt 4 Durchgänge zu je 3 Runden.

Es werden in den Durchgängen 1 - 4 folgende Stapel gespielt: A / B / A / B

1) Auslage bilden:

Der Startspieler (mit dem Machtzeichen) nimmt die 9 obersten Karten des aktuellen Stapels und bildet eine 3 x 3 - Auslage in Zeilen von links nach rechts.

2) Anspruch erheben/Kampf:

Der Startspieler legt seine 3 Personenmarker in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe auf Karten in der Auslage und markiert damit diese 3 Karten. Der Gegenspieler markiert ebenfalls auf diese Weise eine andere Reihe.

Startspieler hat gesetzt in:

waagerechte Reihe	→
senkrechte Reihe	→
diagonale Reihe	→

Gegenspieler darf nur setzen in:

senkrechte oder diagonale Reihe
waagerechte oder diagonale Reihe
waagerechte , senkrechte oder andere diagonale Reihe

Nachdem beide Spieler markiert haben, überschneidet sich genau 1 Karte.

Um diese Karte wird gekämpft:

- Der Startspieler muss ein beliebiges seiner Siegel einsetzen, d.h., er wirft es hoch und wenn es liegt, gilt, was dann als Wert zu sehen ist.
- Der Gegenspieler verfährt genauso. Ist seine Zahl \leq der vom Startspieler, darf er sofort ein weiteres Siegel schnippen und dessen Wert zum ersten addieren. Das darf er mehrfach erneut machen, solange das Ergebnis nicht über dem des Startspielers liegt. Sobald Ergebnis höher ist als das des Startspielers, darf dieser erneut schnippen.
- Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe und versuchen jeweils eine höhere Summe zu erzielen, bis ein Spieler aufgibt und der andere gewinnt. Bei Patt gewinnt der Spieler mit dem Machtzeichen.
- Wer sein persönliches Siegel einsetzt, darf in diesem Kampf kein neutrales Siegel mehr einsetzen. Damit endet für diesen Spieler der Kampf.
- **Nach dem Kampf** nimmt jeder Spieler sein persönliches Siegel zurück zu sich. Der Verlierer darf genau eines seiner eingesetzten neutralen Siegel behalten. Alle anderen eingesetzten neutralen Siegel kommen unter den Siegelstapel.

3) Vorteilskarten auswerten:

Der Spieler mit Machtzeichen beginnt die Auswertung der Vorteilskarten, auf denen seine Personenmarker liegen. Reihenfolge ist beliebig. Jede Karte jeweils laut ansagen. Danach führt der Spieler direkt auch Phase 4 durch, wenn er will.

4) Am eigenen Gebäude bauen:

- Der Spieler mit Machtzeichen (später auch der andere) darf nun an seinem Gebäude bauen.
- Rohstoffe müssen bereits in Werkstoffe gewandelt worden sein.
- Pro Bauabschnitt (I, II, III) braucht man die 3 auf der Gebäudekarte angegeben. Werkstoffe.
- Die Reihenfolge der Fertigstellung der Abschnitte ist beliebig.
- Man darf an mehreren Abschnitten gleichzeitig bauen, aber nur an einem je Runde.
- Werkstoff/e aus persönlichem Lager ==> Feld der Gebäudekarte legen.
Kosten für 1, 2 oder 3 Werkstoffe in einer Runde = 2, 6 oder 12 Gold.
- Liegen alle 3 Werkstoffe in einem Abschnitt, ist er fertig und wird umgedreht. Die Werkstoff-Marker kommen in die Schachtel zurück, sind also aus dem Spiel. Der fertigstellende Spieler erhält den aufgedruckten Bonus:
 - Oberste 2 neutrale Siegel vom Stapel
 - Gold im Wert von 10
 - 2x das Recht, im eigenen Lager 2 beliebige Rohstoffe in Werkstoffe zu wandeln. Das dürfen auch 2x die gleichen sein.

5) Der Gegenspieler führt nun Phase 3 und 4 aus.

Ende einer Runde:

Beide Spieler nehmen ihre Personenmarker zurück und die Karten der Auslage kommen auf den offenen Ablagestapel. Für A und B bildet man separate Stapel. Auch eingesetzte 1x-Karten werden dort abgelegt. Es geht in die nächste Runde mit Phase 1.

Ende eines Durchganges:

Nach 3 Runden wird der Stapel der Vorteilskarten gewechselt. Sollten vor dem 2. Durchlauf des jeweiligen Durchgangs A bzw. B bei den Spielern noch zu diesen Kartenstapeln gehörende 1x-Karten liegen, müssen diese ungenutzt abgegeben werden. Die 27 aktuellen Vorteilskarten mischen = verdeckter Stapel.

Spielende:

ENTWEDER wurde ein Gebäude komplett fertiggestellt = Fertigsteller gewinnt sofort.
ODER es gewinnt nach 4 Durchgängen der Spieler, der mehr Abschnitte fertig hat.
Patt dabei: Es gewinnt, wer mehr Werkstoffe in sein Gebäude gebaut hat.
Erneutes Patt: Mehr Gold gewinnt. Weiteres Patt: Prior Philipp (blau) gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.08.09
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

UPDATE

