

UPDATE >>

Die Tore der Welt - KSR	
<p>Es gibt 4 Kapitel zu je 6 Runden. Ablauf einer Spielrunde:</p> <p>1) Die oberste Ereigniskarte aufdecken und sofortiges Ereignis ausführen:</p> <ul style="list-style-type: none">Der Startspieler (aktiver Spieler) zieht die oberste Ereigniskarte vom Stapel und liest den Text vor.In Kapitel III/IV wird nun der aktuelle Krankheitsfall aufgedeckt (Haus-Symbol). Kartentext abhandeln: Handelt es sich dabei um ein <u>sofortiges</u> Ereignis (Hintergrund beige), wird es noch vor dem Ausrichten der Ereigniskarte abgehandelt.Steht eine Entscheidung/Wahl an, folgt diese beginnend mit dem aktivem Spieler und geht reihum.Ereignisse mit <u>blauem</u> Hintergrund sind dauerhaft und können sich bis zum Ende eines Kapitels auswirken. Sie beeinflussen das Ausspielen von Aktionskarten. <p>2) Ereigniskarte ausrichten:</p> <ul style="list-style-type: none">Der aktive Spieler legt die Ereigniskarte offen auf das Feld der Ratsversammlung.Er richtet die Karte <u>beliebig aus</u> und bestimmt damit für jeden Spieler dessen Einkommen für diese Runde. UND er bestimmt, wessen <u>Gunst er</u> in dieser Runde beanspruchen kann. <p>3) Einkommen für alle Spieler:</p> <ul style="list-style-type: none">Einkommen ist u.a. Baumaterialien, Waren, Getreide, Wissen, Siegpunkte, Geld.Man legt das Erhaltene hinter seinen Sichtschirm. Siegpunkte werden abgetragen. Es können mehrere Siegpunktsteine auf dem selben Feld stehen.Sollte ein Spieler etwas erhalten, das <u>nicht mehr im Vorrat/auf Spielplan</u> vorhanden ist, erhält er als Ersatz 1 Siegpunkt. <p>4) Die Bewegung des Gunststeins:</p> <ul style="list-style-type: none">Der ROTE Richtungspfeil auf der Ereigniskarte zeigt auf eine Zahl (0 bis 3).Der Gunststein wird auf dem Gunstbogen so viele Felder im Uhrzeigersinn vorgerückt, wie die Zahl am Pfeil angibt. Bei einer "Null" erhält der Spieler keine Gunst! Bei Zahl größer "0" erhält der aktive Spieler nun den Vorteil, der auf dem Zielfeld angegeben ist.Nach dem letzten Feld des Gunstbogens geht es auf der anderen Seite weiter.Würde der aktive Spieler etwas erhalten, was nicht mehr vorhanden ist, geht er leer aus.Evtl. abgedeckte Gunstfelder werden beim Ziehen des Gunststeins nicht mitgezählt. <p>5) Jeder Spieler spielt 1 Aktionskarte und berücksichtigt dabei dauerhafte Ereignisse:</p> <ul style="list-style-type: none">Beginnend mit dem aktiven Spieler spielt jeder Spieler 1 seiner Aktionskarten aus der Hand. Die Ausführung der entsprechenden Aktion ist <u>freiwillig!</u> Es geht im Uhrzeigersinn reihum.Man wählt und spielt seine Karte erst aus, wenn man am Zug ist. Gespielte Aktionskarten legt man offen vor sich ab.Würde zu Rundenbeginn eine <u>dauerhafte</u> Ereigniskarte aufgedeckt, wird sie <u>jetzt</u> berücksichtigt. Evtl. noch ausliegende weitere <u>dauerhafte</u> Ereigniskarten wirken ebenfalls.Nach dem Ausspielen einer Karte muss man sich von einer anderen Karte aus der Hand <u>ungenutzt trennen</u> und legt sie verdeckt neben seiner offen gespielten Karte ab.Es bilden sich so zwei Stapel vor jedem Spieler mit am Kapitelende je 6 Karten. <p>Ende einer Runde:</p> <ul style="list-style-type: none">Würde in der aktuellen Runde eine <u>dauerhafte</u> Ereigniskarte aufgedeckt, wird sie auf das Anlegefeld 1 am oberen Spielplanrand gelegt. Ist dieses belegt, kommt Anlegefeld 2 in Frage. Sind beide Anlegefelder besetzt, wirft die neue Karte die Karte auf Anlegefeld 1 aus dem Spiel.Neuer Startspieler wird der Spieler links vom bisherigen Startspieler.	<p style="text-align: right;">zum Kapitelende berücksichtigen:</p> <p>Die Pflichtabgaben:</p> <p>Frömmigkeit: Wer nicht 2 Frömmigkeit zur Kathedrale legen kann, <u>verliert</u> je fehlender Frömmigkeit 3 Siegpunkte. Zusätzlich muss dann zu Beginn des neuen Kapitels Buße getan werden.</p> <p>Getreide: Wer nicht 2 Getreide in den Vorrat geben kann, <u>verliert</u> je fehlendem Getreide 2 Siegpunkte. Zusätzlich muss er dann zu Beginn des neuen Kapitels betteln.</p> <p>Geld: Der Startspieler würfelt den Steuerwürfel. Die Steuer kann 2 bis 5 Geld betragen. Wer die Steuer nicht komplett entrichten kann, gibt alles vorhandene Geld ab. Je fehlender Geldeinheit verliert man 1 Siegpunkt. Zusätzlich muss man dann zu Beginn des neuen Kapitels vors Königliche Gericht.</p> <p>Die Strafen:</p> <p>Buße: Zu Beginn der 1. Runde des neuen Kapitels zieht jemand zufällig 1 Aktionskarte aus der Hand des Büßers. Dieser muss dann bei der 1. Aktion keine Karte abwerfen. Die gezogene Karte kommt auf seinen verdeckten Ablagestapel.</p> <p>Betteln: Der Bettler erhält in der 1. Runde des neuen Kapitels kein Einkommen.</p> <p>Gericht: Der Betroffene spielt in der 1. Runde des Kapitel 1 Aktionskarte offen - aber ungenutzt - ab. Natürlich muss er auch eine Karte zu den verdeckten legen. Sonderfall: 1. Ereigniskarte in Kapitel II ist "König Edward III". Siehe Spielregel.</p> <p><u>Sonderregel nach Kapitel IV:</u> Wer bei Spielende seinen Pflichtabgaben nicht nachkommt, verliert die doppelten Siegpunkte.</p> <p><u>Generell:</u> Schutz gegen Strafe: Gegen Abgabe von je 1 Loyalität entgeht man <u>einer</u> Strafe. Die Verluste an Siegpunkten muss man trotzdem tragen.</p> <p>Die Bauvorhaben: Kommt ein Bauvorhaben ins Spiel, wird es auf das dafür vorgesehene Feld des Plans gelegt.</p> <p>Die Spenden:</p> <ul style="list-style-type: none">Wird ein Bauvorhaben fertiggestellt, erhält jeder Spender den neben dem Bauvorhaben auf dem Plan abgebildeten <u>Bonus</u>. Ist der Bonus nicht mehr vorhanden, erhält niemand hier Bonus.Für dasselbe Bauvorhaben dürfen mehrere Spieler Spendensiegel einsetzen, aber keiner mehrmals.Nach Fertigstellung eines Bauvorhabens gehen die Spendensiegel an die Spender zurück. <p>Die Pest:</p> <ul style="list-style-type: none">In <u>jeder der Runden</u> der Kapitel III und IV gibt es einen möglichen <u>Krankheitsfall</u>. Die Ereigniskarten bestimmen den Ort der Erkrankung, dort wird das Pestplättchen umgedreht. Es zeigt 1 bis 5 Einheiten medizinisches Wissen, das zur Heilung erforderlich ist.Wer Aktionskarte "Medizin" spielt und <u>ausreichend Wissen</u> hat, kann an beliebigen Orten heilen.Lohn für Heilung: 2 Siegpunkte und einen Vorteil (hängt vom Ort ab).Das Pestplättchen geht nach der Heilung aus dem Spiel, medizin. Wissen verbleibt beim Spieler.Man darf mit seinem Wissen mehr als 1 Person auf einmal versorgen. <p>Turm: Wird der Turm fertiggestellt, erhält der Spieler mit der <u>meisten Loyalität</u> das blaue Metall und setzt es auf die Turmspitze. Er erhält 3 Siegpunkte. Patt: Alle Beteiligten erhalten je 1 Siegpunkt.</p> <p>Spielende: Nach Kapitel IV zählt jeder Spieler seine Baumaterialien. Je Stein/Holz gibt 1 Siegpunkt, Geld ist je 1/2 Siegpunkt wert. Es gelten auch halbe Siegpunkte! Die meisten Punkte gewinnen. Patt: Im Vorteil ist mehr Frömmigkeit, dann Loyalität, dann medizinisches Wissen.</p>
<p>Ende eines Kapitels:</p> <ul style="list-style-type: none">Nach 6 Runden endet ein Kapitel und einer der Spieler liest die <u>Kapitelschlusskarte</u> laut vor. Alle Spieler führen deren Anweisungen aus.Neuer Startspieler wird der Spieler links vom bisherigen Startspieler.	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.02.11 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p> <p>Hinweise zur KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>