

Fürstenfeld - KSR

Spielerreihenfolge:

Es beginnt, wer auf der Einkommensskala am niedrigsten steht, gefolgt vom zweitniedrigsten usw..
Bei Gleichstand auf dem gleichen Feld ist der Besitzer des oben liegenden Markers eher dran.

Generell: Bestimmte Karten verändern die Regeln einiger Phasen.

Ablauf einer Spielrunde:

1) Karten ziehen:

Jeder Spieler zieht 3 Karten vom eigenen Nachziehstapel und hat nun 4 Karten auf der Hand (In der 1. Runde sind es 6 Karten).

2) Rohstoffe ernten:

Die Spieler nehmen sich die Rohstoffe aus dem allg. Vorrat für die in ihrem Fürstenfeld aktiven Produktionsfelder. Zur Übersicht legt man die Rohstoffe auf die Felder (auch auf fest aufgedruckte).

3) Rohstoffe verkaufen:

a) Geld einnehmen:

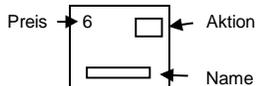
- In Spielerreihenfolge verkauft man einen Teil oder alle seine Rohstoffe an genau eine Brauerei und kassiert den aktuellen Preis der Rohstoffe in Münzen.
- Jede Brauerei hat eine Bedarfskarte mit Bedarfswerten für die 3 verschiedenen Rohstoffe. Man kann aber beliebig viele Rohstoffe an die Brauereien verkaufen.
- Beim Verkauf legt man die verkauften Rohstoffe auf farblich zum Rohstoff passende Felder des Bedarfswertes und erhält Geld je Rohstoff-Einheit gemäß der Preisanzeige dort.
- Sind alle Bedarfswerte einer Brauerei belegt, werden weitere verkaufte Rohstoffe zunächst unterhalb der Bedarfswerte platziert. Hat der Spieler sein Geld für alle seine Verkäufe erhalten, fällt der Preis für jeden überzähligen Rohstoff um 1 Feld, minimal auf 0.
- Weitere Spieler dürfen auch bei Brauereien mit schon gedecktem Bedarf verkaufen.
- Der neue Preis gilt erst für den folgenden Spieler.
- Bei Preis "0" nimmt eine Brauerei keine Rohstoffe mehr an.

b) Einkommensskala anpassen:

Eigenen Reihefolgemarkers nehmen und auf benachbarter Skala auf dem Feld einsetzen, das dem in der aktuellen Runde eingenommenen Geld inkl. dem aus den Banken entspricht. Ggf. setzt man seinen Marker auf einen anderen oben drauf, wenn das Feld schon belegt ist.

4) Karten bauen:

In Spielerreihenfolge darf man bis zu 2 Karten aus der Hand auf eigenen Feldern bauen. Man zahlt in bar und überbaut einfach ein Feld. Nur sichtbare Karten sind noch aktiv.



Gebaute Palastkarten (I., II., ...) dürfen nicht überbaut werden. Deren Bau kostet zunächst 8 Geld. Immer wenn genauso viele Karten gebaut wurden, wie Spieler teilnehmen, steigt der Preis um 2 für weitere Palastkarten. Mit Palastpreismarkern das Bauen markieren! Reihenfolge und Feld des Bauens der Palastkarten ist beliebig. (also zB zuerst die Nr. "IV", dann später die "II" usw.)

5) Karten ablegen:

Jeder Spieler muss i.d.R. bis auf 1 Karte alle Handkarten verdeckt in beliebiger Reihenfolge unter seinen Nachziehstapel legen. Noch vorhandene Rohstoffe verfallen in den allg.Vorrat.

6) Marktpreise anpassen (das regelt ein Spieler):

- In jeder Brauerei steigt der Preis für jedes leere Bedarfswert um 1 Feld bis auf max. Preis 3.
- Dann kommen die Rohstoffe von den Bedarfswerten in den allg.Vorrat.

7) Neue Runde beginnen:

Startspieler ist der Spieler mit dem niedrigsten Einkommen. Patt: siehe ganz oben

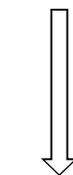
Spielende: Nachdem ein Spieler alle 6 Palastkarten gebaut hat, endet das Spiel nach der Runde. Hat nur ein Spieler 6 Palastkarten, gewinnt er. Patt: Von Beteiligten siegt, wer mehr Geld hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 17.11.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

wie spielen?

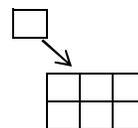
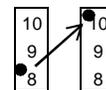
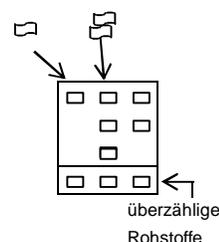
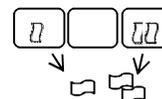
Phasen 1 - 2:
Alle Spieler führen Phasen gleichzeitig aus.

Jeder Spieler führt direkt hintereinander Phasen 3 - 5 durch.



Dabei gilt die Spielerreihenfolge zu Rundenbeginn.

...am besten durch einen bestimmten Spieler



nur 1 Karte behalten

