

Havana - KSR

Farbige Baustoffe = gelb, rot, blau, braun.

Ablauf einer Runde:

Es beginnt der Spieler, dessen 2 ausliegenden Aktionskarten die niedrigste Zahl bilden.

Patt: Wer von den Beteiligten weniger Siegpunkte hat, beginnt.

Weiteres Patt: Es entscheiden weniger farbige Baustoffe, dann weniger Pesos, dann weniger Arbeiter, dann weniger graue Baustoffe, dann der jüngste Spieler.

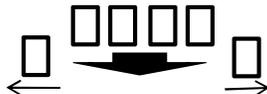
1) Zwei Aktionen ausführen + Gebäude erwerben:

a) Zwei Aktionen (MUSS):

- Der Spieler führt mit seinen offen ausliegenden Aktionskarten in beliebiger Reihenfolge die entsprechenden Aktionen aus.
- Es darf nicht auf die Ausführung verzichtet werden, ausser der Kartentext oder die Erläuterungen erlauben dieses ausdrücklich.

b) Gebäude erwerben (DARF):

- Beliebig viele der offen ausliegenden Gebäude kaufen.
- Kosten sind auf Gebäude angegeben.
Baustoffe (auch Schutt) ==> sind aus dem Spiel.
Pesos und Arbeiter ==> in allgemeinen Vorrat (also nicht Tischmitte)
Sollte ein Architekt gefordert sein, muss der Spieler diesen nur offen als eine der beiden ausliegenden Karten vorweisen können.
- Erwerb kann nur von aussen nach innen in beiden Kartenreihen erfolgen.
Das sind dann immer 4 mögliche Gebäude.
- Gekaufte Gebäude legt man offen und nebeneinander vor sich hin.
- **5:1 - TAUSCH (nur bei Gebäudekauf):**
Statt eines Arbeiters kann man 5 Pesos zahlen.
5 graue Baustoffe kann man in 1 beliebigen Baustoff tauschen (virtuell).
Diese grauen Baustoffe sind danach aus dem Spiel.
- Sollten irgendwann in einer Reihe nur noch 2 Gebäude liegen, werden diese sofort nach links und rechts aussen gelegt und dazwischen kommen vom Nachziehstapel 4 neue Gebäude.



➔ Die Mitspieler führen in aufsteigender Zahlenfolge ebenso die Phase 1 aus.

2) Nachschub:

Eventuelle Reste an Baustoffen und Pesos in der Tischmitte verbleiben dort.

3 Baustoffe "blind" aus Beutel ziehen + 3 Pesos (allg. Vorrat) in die Tischmitte legen.

3) Neue Aktionskarte:

- In Spielerreihenfolge nacheinander legt jeder Spieler 1 Aktionskarte von der Hand verdeckt auf eine beliebige seiner beiden offenen Aktionskarten.
- Haben alle Spieler abgelegt, decken alle auf und legen die überdeckte Karte verdeckt zur Seite auf ihren persönlichen Ablagestapel.
- Jeder Spieler ordnet seine beiden Aktionskarten zu einer möglichst niedrigen Zahl an.
- Hat nun jemand nur noch 2 Karten auf der Hand, nimmt er seinen Ablagestapel wieder auf.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn eine der Bedingungen erfüllt ist:

- Ein Spieler erreicht/überschreitet bei 2 / 3 / 4 Spielern 25 / 20 / 15 Punkte. Er siegt.
- Alle Gebäude sind aufgebraucht.
- Alle Baustoffe sind aus dem Spiel.

Im Fall b) und c) gewinnt, wer die meisten Siegpunkte erzielte.

<u>Aktionskarten:</u>	<u>Ausführung:</u>	<u>Aktionskarten:</u>	<u>Ausführung:</u>
0 Siesta		4 Arbeiter	MUSS
1 Komm zurück	DARF	4 Architekt	MUSS
2 Schutz	DARF	5 Peso-Dieb	MUSS
2 Schutt	MUSS	6 Baustoff-Dieb	MUSS
3 Baustopp	DARF	7 Schwarzmarkt	MUSS
3 Steuereintreiber	MUSS	8 Pesos	MUSS
		9 Mama	MUSS

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.06.10

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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