

Jerusalem - KSR

Ablauf einer Runde:

1) Ämtergebote:

a) **So viele Aktionskarten** ziehen wie Spieler teilnehmen und diese unbesehen und verdeckt neben den Ämterkarten bereitlegen.

b) **Auktion um Ämterkarten:**

o Jeder Spieler erhält dabei 1 Ämterkarte. Wer versteigert, wählt eine bestimmte Ämterkarte.

Nr.1	7 neue Knappen. Bei Einsatz des Barons weniger als 3 Knappen einsetzen.
Nr.2	6 neue Knappen. 1 - 2 Knappen billiger kaufen.
Nr.3	5 neue Knappen. 1 - 2 Knappen aus <u>einem</u> beliebigem Gebiet in <u>ein</u> anderes setzen.*
Nr.4	4 neue Knappen. 1 Silber nehmen.

o Es beginnt Spieler mit höchstem Turm, bzw. bei Patt, wer von Beteiligten mehr Prestige hat.

Erneut Patt: Von Beteiligten ist im Vorteil, wer zuvor Ämterkarte mit kleinerer Nr. hatte.

o In der 1. Runde beginnt der Startspieler mit dem Eröffnungsgebot, mind. "null" Geld.

Weiter geht es immer reihum im Uhrzeigersinn mit Erhöhen oder Passen.

o Der Höchstbieter erhält die Ämterkarte und nur er zahlt sein Gebot in die Bank.

o Der nächste Startbieter ist der linke Nachbar des Höchstbeiters.

o Die letzte Ämterkarte geht für "null" Geld an den verbleibenden Spieler ohne Ämterkarte.

c) **Aktionskarten vergeben:**

In Reihenfolge der Ämterkarten (1 ... 4) sucht sich jeder Spieler aus den Aktionskarten eine aus.

Aktionskarten darf man in beliebiger Anzahl im eigenen Spielzug einsetzen.

2) Einsetzen der Knappen und Nutzung der Ämterkarten:

Es wird in Reihenfolge der Ämterkarten gespielt.

Wer am Zug ist,

o nimmt vom allg. Vorrat so viele Knappen hinter seinen Schirm, wie seine Ämterkarte sagt.

o platziert beliebig viele der Knappen vom eigenen Bestand hinterm Sichtschirm

auf beliebige Gebiete des Spielplans.

Der Baron:

o Der Baron darf in ein beliebiges Gebiet gesetzt werden, welches er damit für die aktuelle

Runde blockiert. Mit dem Baron müssen i.d.R. 3 Knappen dazugestellt werden.

o Befindet sich in einem Gebiet ein Baron, können generell keine Knappen mehr hinein oder heraus. In jedem Gebiet kann nur genau ein Baron sein.

o Hat man aktuell den höchsten Turm (Patt: Beteiligte/r mit mehr Prestige), darf man den Baron nicht in das große Gebiet des Königspalastes einsetzen.

Söldner anheuern: Im eigenen Zug darf man beliebig oft für je 3 Silber 1 Knappe kaufen.

Söldner entlassen: Je 3 entfernte Knappen vom Plan in allg. Vorrat = 1 Silber Einnahme.

3) Einkommen:

Kontrolle = Man hat mehr Knappen als jeder andere Spieler im Gebiet.

Alle Spieler handeln jeden Schritt komplett ab, bevor der nächste Schritt beginnt.

a) **Davidsturm:** Kontrolle = 1 Silber Einnahme.

1 Knappe von dort darf in ein beliebiges Gebiet versetzt werden.

Patt: zG Beteiligtem mit niedrigerer Ämterkarte.

b) **Privilegien:** Wer in den unteren 3 Machtzentren von links nach rechts je Zentrum insgesamt

die Kontrolle hat, erhält Privileg dort. Patt: zG Beteiligtem mit niedrigerer Ämterkarte.

Auch einem Spieler mit "0" Prestige kann man Prestige nehmen (ohne Auswirkungen).

c) **Alle Gebiete in den 5 Machtzentren:** Wer jeweils die Kontrolle in einem Gebiet hat,

erhält das dort abgebildete Einkommen (Knappen, Geld, Privilegien).

Patt: zG Beteiligtem mit niedrigerer Ämterkarte.

Man darf weniger Einkommen nehmen, als man erhalten würde!

d) **Geschenke des Königs (nur in Runde 5):** Die Spieler legen die Sichtschirme beiseite.

Wer die meisten Knappen besitzt, erhält 3 Prestige. Patt: jeder Beteiligte = 1 Prestige.

Wer das meiste Geld besitzt, erhält 3 Prestige. Patt: jeder Beteiligte = 1 Prestige.

Wer mind. 1 Aktionskarte besitzt, erhält 1 Prestige.

e) **Turmbau:** Jeder Spieler muss in Spielerreihenfolge soviel Prestige ausgeben, wie er kann,

um Stockwerke in seinem Turm zu bauen. Theoretisch ist die Turmhöhe unbegrenzt.

Kosten je Stockwerk: Stockwerkzahl + 1

Baut man als **Erster** eine neue Stockwerkzahl, kostet es **+1**.

4) Ereignis und Spielrundenmarker:

a) Ereigniskarte der aktuellen Runde ausführen.

b) Rundenmarker 1 Feld weitersetzen.

Liegt über dem Rundenmarker eine Ereigniskarte, wird sie aufgedeckt.

c) Ämterkarten neben den Plan legen. Barone vom Spielplan nehmen.

Spielende:

Nach 5 Runden gewinnt der Spieler mit dem höchsten Turm.

Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer mehr Prestige hat.

Erneut Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer in Runde 5 die niedrigere Ämterkarte besaß.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spiele magazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.07.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*ohne Baron