

Key Harvest - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Nur Erntesteine liegen hinter den Sichtschirmen. In seinem Zug darf jeder Spieler bis zu **2 der folgenden 4** Aktionen ausführen, jede aber nur 1x und in beliebiger Reihenfolge. Aber: **Aktion C nicht nach D.**

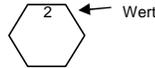
A Ernte einbringen:

- Wenn man ein Feldplättchen aberntet, dreht man es um. Nun zeigt sich ein kleines Symbol der abgeernteten Feldfrucht.
 - Man darf beliebig viele nicht abgeerntete Felder einer verbundenen Gruppe von Feldplättchen auf seinem eigenen Gebiets-Tableau abernten. Es spielt keine Rolle, ob einzelne Felder der Gruppe schon abgeerntet sind.
 - Die nicht abgeernteten Felder einer verbundenen Gruppe müssen nicht angrenzend aneinander liegen.
 - Arbeiterplättchen verbinden nicht Feldplättchen miteinander.
 - Man nimmt entsprechende Erntesteine, wie die abgerechneten Felder es anzeigen (je Feld = 1 Stein).
- Ist kein Erntestein einer geernteten Sorte im Vorrat, darf man einen beliebigen Stein wählen. Zusätzlich wird das betroffene Feldplättchen mit der nicht abgeernteten Seite nach oben liegen gelassen.
- Erhaltene Erntesteine nimmt man hinter seinen Sichtschirm.

B Ein Arbeiterplättchen ausspielen oder entfernen:

ENTWEDER

- darf man ein Arbeiterplättchen auf sein Gebiets-Tableau setzen.
- Das kann eins der 6 eigenen Arbeiterplättchen sein oder eins der 6 Städterplättchen vom Stadt-Tableau (Wert 4 oder 5).
- Einsatz:
 - Ein Arbeiterplättchen muss an mind. soviele Feldplättchen angrenzen, wie seine aufgedruckte Zahl angibt.
 - Arbeiterplättchen dürfen nicht an Arbeiterplättchen angrenzen.
- Ein Arbeiterplättchen kann entweder auf ein leeres Feld oder auf ein Arbeiterplättchen mit niedrigerem Wert gesetzt werden.
- Ein überbautes Plättchen kommt zurück neben das eigene Gebiets-Tableau bzw. auf das Stadt-Tableau.



- **Text auf dem Plättchen DARF (Glocke)/MUSS (Schriftrolle) befolgt werden.**

ODER

- man darf ein Arbeiterplättchen vom eigenen Gebiets-Tableau entfernen. Landarbeiter entfernen ==> neben eigenem Gebiets-Tableau ablegen. Städter entfernen ==> auf eins der 6 Felder des Stadt-Tableaus legen.

C Feldplättchen aus Lager/n auf das eigene Gebiets-Tableau setzen:

- Man darf 1 - 2 Feldplättchen aus beliebigen Lagern aufs Gebiets-Tableau setzen. Feldplättchen aus dem eigenen Lager = zugehöriges Gebot in allgem. Vorrat legen.
- Feldplättchen aus dem Lager eines anderen Spielers = man muss die gleiche Anzahl + Sorte von Erntesteinen an diesen zahlen, wie dessen Gebot angibt. Dieser nimmt die Zahlung + sein Gebot hinter seinen Sichtschirm.
- Ein Feldplättchen muss passend zu seiner alphanumerischen Bezeichnung (z.B. C5) abgelegt werden (nicht abgeerntete Seite oben).
- Ist das Zielfeld von einem Arbeiterplättchen besetzt, wird dieses durch das Feldplättchen ersetzt. Das Arbeiterplättchen darf sofort auf ein anderes Feld (wenn nach Regeln möglich) eingesetzt/genutzt werden. Versetzen = keine Aktion.

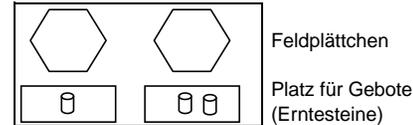
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.05.08
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Meinungen/Hinweise zu dieser KSR an roland.winner@gmx.de

*lt. Aussage des Verlages Abacus

D Plättchen vom Grundbuchamt ins eigene Lager nehmen:

- Man darf 1 - 2 Feldplättchen aus dem Grundbuchamt (siehe Stadt-Tableau) ins eigene Lager nehmen.
- Es dürfen max. 2 Feldplättchen in einem Lager liegen. Jedes Plättchen ist 1x im Spiel.
- Jedes Feldplättchen einzeln ins Lager setzen und ein Gebot ins Feld darunter legen.

Lager



- Ein Abwurf eines Feldplättchens aus dem Lager ist nicht möglich.
- Nach der Entnahme eines Plättchens aus dem Grundbuchamt wird sofort durch Nachziehen aus dem Beutel das leere Feld aufgefüllt (nicht abgeerntete Seite oben).
- Wird ein Ereignisplättchen gezogen, sofort abwickeln und danach erneut ziehen.
- Die Spieler dürfen per Abtasten des Beutels schätzen, wie viele Plättchen darin sind.
- **Gebot:** 1 - x beliebige Erntesteine. Ein gemachtes Gebot darf nicht verändert werden.

Spielende:

- Wird das 10. Ereignisplättchen auf das Stadt-Tableau gelegt, wird es noch ausgeführt. Der aktive Spieler beendet seinen Zug regulär.
- Alle Spieler haben nun noch 2 weitere Züge (2 Runden).
- Das Spiel endet mit dem Zug des Spielers, der das 10. Plättchen zog.
- Weitere Ereignisse werden ignoriert, falls sie noch gezogen werden.

Wertung (1. - 3. macht jeder Spieler für sein Gebiets-Tableau):

1. Arbeiter-Plättchen: → Werte der Plättchen auf Gebiets-Tableau addieren = Punkte.
2. Größte verbundene Gruppe von Feldplättchen: → 1 Punkt je Plättchen darin
 Patt: 1 Gebiet als größtes, ein anderes als zweitgrößtes mit je 2 Pkt./Plättchen werten*.
3. Zweitgrößte verbundene Gruppe von Feldplättchen: → 2 Punkte je Plättchen darin
 Patt: Eines der gleich großen Gebiete werten*.
4. Erntesteine: Jede der 5 Sorten werten (Vergleich mit allen anderen Spielern).
 Es zählen nur Steine hinter den Sichtschirmen.

Wer die meisten Steine einer Sorte hat, erhält 1 Punkt. Patt: keine Punkte

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer die meisten Plättchen auf seinem Gebiets-Tableau hat.
 erneutes Patt: dito., wer die meisten Erntesteine hinter seinem Sichtschirm hat.

Ereignisplättchen:

- Sie kommen auf das nächste freie Feld für die 10 Ereignisse auf dem Stadt-Tableau.
- Sie betreffen alle Spieler im Uhrzeigersinn ab aktivem Spieler.
- Wird das 7. Ereignis gezogen, prüfen alle Spieler, ob sie mind. 7 Plättchen (Arbeiter/Feldplättchen) auf ihrem Gebiets-Tableau haben. Haben alle ≥ 7 Plättchen, passiert nichts.
- Falls nicht: Die ersten beiden Ereignisplättchen kommen in den Beutel zurück und die ausliegenden Ereignisplättchen rücken auf die leeren Felder zurück.
- **Isolierte Plättchen:**
 = Feldplättchen ohne Verbindung zu anderen Feldplättchen.
- Zieht ein Spieler aufgrund eines Ereignisplättchens ein weiteres Ereignisplättchen, teilt er die Funktion den Mitspielern mit und legt es in den Beutel zurück, nachdem er ein Feldplättchen gezogen hat.
- **Schriftrolle** auf Ereignisplättchen: Man MUSS das Ereignis ausführen.
- **Glocke** auf Ereignisplättchen: Man DARF entscheiden, ob man das Ereignis ausführen will.

