

Key Largo - KSR

Alle Spieler spielen reihum im Uhrzeigersinn bzw. gleichzeitig in jeder Phase.
Das Geld sollte verdeckt gehalten werden (Empfehlung).

1.) Wahl der Aktions-Karten:

Jeder Spieler wählt 2 seiner Aktions-Karten aus den 5 Karten aus und legt sie verdeckt vor sich ab.
Die oberste Karte gilt für den Vormittag eines Tages, die untere für den Nachmittag.
Anzahl Seeungeheuer: seichte / mittlere / extreme Tiefe: 0 / 4 / 6

2.) Aufdeckung der Karten des Vormittags:

Jeder Spieler deckt seine oberste Karte auf und setzt sein Boot in den entsprechenden Hafen bzw. auf einen Wrack-Stapel. Das geschieht im Uhrzeigersinn.

3.) Aktionen ausführen (je nach Position des eigenen Bootes):**An einem Wrack tauchen:**

- Boot auf ein beliebiges Wrack (Kartenstapel) stellen, für das der Taucher ausgerüstet ist (Tiefe !).
- Je Wrack-Stapel darf nur 1 Boot stehen.
- Tauchtiefen: ohne Zusatzschlauch = gering / 1 Schlauch = bis mittel / 2 Schläuche = alle Tiefen
- Alle Taucher eines Spielers **müssen das selbe Wrack** durchsuchen, aber nur, wenn sie für diese Tiefe ausgerüstet sind.

Der Spieler zieht daher je Taucher separat 1 Wrack-Karte, die jeweils ausgewertet werden.

Schatzkarten: Auf die Hand nehmen, ohne sie vorzuzeigen.

Es gibt Waren, Antiquitäten, Diamanten, Gold.

Seeungeheuer: a) Taucher hat einen Dreizack: Dann sind Ungeheuer und Dreizack aus dem Spiel.
Der Dreizack kann von einem belieb. eigenen Taucher für diese Tiefe stammen.
Der Spieler zieht 1 Ersatzkarte.

b) Taucher hat keinen Dreizack: Taucher und seine Ausrüstung = aus dem Spiel.
Weitere Taucher des Spielers können mit einer neuen Karte weitermachen oder aber abbrechen. Am Ende des Zuges wird das Seeungeheuer wieder eingemischt.

Gewicht: Nach dem Ziehen einer Schatz-Karte kann 1 zusätzliche Karte gezogen werden, wenn 1 Gewicht abgegeben wird. Kommt dann ein Seeungeheuer, behält der Spieler die zuerst gezogene Schatzkarte trotzdem. Auch hier gilt:
Ein Seeungeheuer kann getötet werden, wobei danach 1 Ersatzkarte anfällt.

Bar "Zur Meerjungfrau" (KANN-Aktion):

- 1 - 3 Aktionen ausführen und jeweils bezahlen, aber nicht mehrmals die selbe Aktion.
- a) 1 Taucher anheuern (1 Taucher nehmen, ein Spieler darf max. 3 Taucher besitzen.)
- b) 1 Taschendieb anwerben (Sofort einem belieb. Spieler 1 verdeckten Schatz stehlen.)
Kartenart seitens abgebendem Spieler geheim halten. Der Dieb zahlt Preis an die Bank.
- c) 1 Runde schmeißen (20 \$ an die Bank zahlen, 2 Wrackstapel ansehen. Stapel mischen.)

Delphin-Bucht (KANN-Aktion):

Von der Bank die für den gerade gültigen Tag die angegebene Summe kassieren.

Tauchladen "Zum alten Seewolf":

1 oder 2 Ausrüstungen kaufen und sofort an eigene Taucher legen. Kein Vorratskauf möglich!
Limit je Taucher: 2 Schläuche, 1 Dreizack, 1 Gewicht.

Markt:

Schatzwert: Ecke oben = Einzelwert, unten = Wert zum Spielende.
Schätze nur einer Art verkaufen, mind. 1 Karte. Diamanten können nicht verkauft werden (i.d.R.).
Verkaufte Schätze sind aus dem Spiel zu nehmen.
Waren: Je weniger Verkäufer, desto höher der Preis je Stück (Einzelwert * Tabellenpreis).
Antiquitäten: Je mehr Verkäufer, desto höher der Preis je Stück (Einzelwert * Tabellenpreis).
Gold: Wert immer 30 \$ je Einheit, zum Spielende aber nur 20 \$/Einheit.

4.) Aufdeckung der Karten des Nachmittags:

Ablauf wie unter Phase 2 und 3.

5.) Startspieler-Karte im Uhrzeigersinn weitergeben + Tages-Anzeiger (Ring) 1 Tag weiter.**Spiel-Ende:**

- am Abend des 2. Sonntags.
- Die Spieler zählen ihre Banknoten und ermitteln die Werte der unverkauften Schatzkarten und Diamanten. Der Reichste gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.12.05

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Key Largo - KSR

Alle Spieler spielen reihum im Uhrzeigersinn bzw. gleichzeitig in jeder Phase.
Das Geld sollte verdeckt gehalten werden (Empfehlung).

1.) Wahl der Aktions-Karten:

Jeder Spieler wählt 2 seiner Aktions-Karten aus den 5 Karten aus und legt sie verdeckt vor sich ab.
Die oberste Karte gilt für den Vormittag eines Tages, die untere für den Nachmittag.
Anzahl Seeungeheuer: seichte / mittlere / extreme Tiefe: 0 / 4 / 6

2.) Aufdeckung der Karten des Vormittags:

Jeder Spieler deckt seine oberste Karte auf und setzt sein Boot in den entsprechenden Hafen bzw. auf einen Wrack-Stapel. Das geschieht im Uhrzeigersinn.

3.) Aktionen ausführen (je nach Position des eigenen Bootes):**An einem Wrack tauchen:**

- Boot auf ein beliebiges Wrack (Kartenstapel) stellen, für das der Taucher ausgerüstet ist (Tiefe !).
- Je Wrack-Stapel darf nur 1 Boot stehen.
- Tauchtiefen: ohne Zusatzschlauch = gering / 1 Schlauch = bis mittel / 2 Schläuche = alle Tiefen
- Alle Taucher eines Spielers **müssen das selbe Wrack** durchsuchen, aber nur, wenn sie für diese Tiefe ausgerüstet sind.

Der Spieler zieht daher je Taucher separat 1 Wrack-Karte, die jeweils ausgewertet werden.

Schatzkarten: Auf die Hand nehmen, ohne sie vorzuzeigen.

Es gibt Waren, Antiquitäten, Diamanten, Gold.

Seeungeheuer: a) Taucher hat einen Dreizack: Dann sind Ungeheuer und Dreizack aus dem Spiel.
Der Dreizack kann von einem belieb. eigenen Taucher für diese Tiefe stammen.
Der Spieler zieht 1 Ersatzkarte.

b) Taucher hat keinen Dreizack: Taucher und seine Ausrüstung = aus dem Spiel.
Weitere Taucher des Spielers können mit einer neuen Karte weitermachen oder aber abbrechen. Am Ende des Zuges wird das Seeungeheuer wieder eingemischt.

Gewicht: Nach dem Ziehen einer Schatz-Karte kann 1 zusätzliche Karte gezogen werden, wenn 1 Gewicht abgegeben wird. Kommt dann ein Seeungeheuer, behält der Spieler die zuerst gezogene Schatzkarte trotzdem. Auch hier gilt:
Ein Seeungeheuer kann getötet werden, wobei danach 1 Ersatzkarte anfällt.

Bar "Zur Meerjungfrau" (KANN-Aktion):

- 1 - 3 Aktionen ausführen und jeweils bezahlen, aber nicht mehrmals die selbe Aktion.
- a) 1 Taucher anheuern (1 Taucher nehmen, ein Spieler darf max. 3 Taucher besitzen.)
- b) 1 Taschendieb anwerben (Sofort einem belieb. Spieler 1 verdeckten Schatz stehlen.)
Kartenart seitens abgebendem Spieler geheim halten. Der Dieb zahlt Preis an die Bank.
- c) 1 Runde schmeißen (20 \$ an die Bank zahlen, 2 Wrackstapel ansehen. Stapel mischen.)

Delphin-Bucht (KANN-Aktion):

Von der Bank die für den gerade gültigen Tag die angegebene Summe kassieren.

Tauchladen "Zum alten Seewolf":

1 oder 2 Ausrüstungen kaufen und sofort an eigene Taucher legen. Kein Vorratskauf möglich!
Limit je Taucher: 2 Schläuche, 1 Dreizack, 1 Gewicht.

Markt:

Schatzwert: Ecke oben = Einzelwert, unten = Wert zum Spielende.
Schätze nur einer Art verkaufen, mind. 1 Karte. Diamanten können nicht verkauft werden (i.d.R.).
Verkaufte Schätze sind aus dem Spiel zu nehmen.
Waren: Je weniger Verkäufer, desto höher der Preis je Stück (Einzelwert * Tabellenpreis).
Antiquitäten: Je mehr Verkäufer, desto höher der Preis je Stück (Einzelwert * Tabellenpreis).
Gold: Wert immer 30 \$ je Einheit, zum Spielende aber nur 20 \$/Einheit.

4.) Aufdeckung der Karten des Nachmittags:

Ablauf wie unter Phase 2 und 3.

5.) Startspieler-Karte im Uhrzeigersinn weitergeben + Tages-Anzeiger (Ring) 1 Tag weiter.**Spiel-Ende:**

- am Abend des 2. Sonntags.
- Die Spieler zählen ihre Banknoten und ermitteln die Werte der unverkauften Schatzkarten und Diamanten. Der Reichste gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.12.05

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de