

Mauerbauer - KSR		
<p>Jeder Spieler erhält 6 Gilden-Karten auf die Hand, der Rest wird zum verdeckten Nachziehstapel. Die Zählsteine starten auf Feld 1, das sie auch nie unterschreiten. Es gibt 3 Regionen (Wappen), die durch Grenzlinien unterteilt sind.</p> <p>Wer am Zug ist, führt folgende Aktionen in Reihenfolge aus:</p> <p>1.) MAUER BAUEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Mauer vom Vorrat nehmen und auf einer Mauer- oder Grenzlinie platzieren. Dabei gilt: Völlig freie Platzierung ist möglich, aber nie in abgeschlossene Städte. <p>2.) WÜRFELN:</p> <p>3 Würfel werfen bzw. 2 (ohne Turm-Würfel), wenn kein Platz für einen Turm ist. Ergebnis: TURM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In angegebener Farbe (schwarz, weiß, grau) auf freiem Feld an 1 Ende der gerade gesetzten Mauer 1 Turm platzieren. Frei heißt = ohne Turm. - Ist das andere Ende der Mauer auch ohne Turm, muss aus dem Vorrat ein beliebiger Turm dorthin. Generell muss ein beliebiger Turm gesetzt werden, wenn die gewürfelte bzw. gewünschte Farbe fehlt. <p>HÄUSER:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Farbe des Hauses = Pflichtfarbe für Hausbau, "?" = Jokerfarbe. - In <u>beiden</u> an der gebauten Mauer angrenzenden Landschaften muss je 1 Haus gebaut werden. Ist nur 1 Landschaft angrenzend, hat man die Auswahl aus 2 Würfeln für 1 zu bauendes Haus. <p>Generell muss 1 beliebiges Haus gesetzt werden, wenn das gewürfelte fehlt.</p> <p>Vorzeitiges Würfeln: Vor dem Mauerbau gewürfelt, kostet 1 Punkt. Danach wird 1 Mauer gebaut und erneut gewürfelt.</p> <p>3.) WERTEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sind ein/mehrere Landschafts-Felder komplett von Mauern umgeben, wird gewertet. <p>PALAST entstanden? Wurde eine <u>Stadt abgeschlossen</u>, werden sofort <u>je 2*</u> evtl. vorhandene Häuser der selben Farbe in einen Palast gewandelt, wenn ein solcher noch vorhanden ist.</p> <p>weiter geht's:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wachsen mehrere Städte zusammen, darf man nun 2 davon durch Entfernen der Mauern verbinden. - Häuser und Paläste zur Übersichtlichkeit dort nun nach Farben gruppieren. - Frei stehende Mauern und Türme innerhalb der geschlossenen Stadt entfernen. - Reihum ab aktivem Spieler darf man ENTWEDER 1 - 2 Karten ausspielen und werten. ODER man wirft 1 Karte ab und zieht 2 Karten nach. - Alle Spieler, die Karten ausgespielt haben, ziehen sofort 1 Karte nach. <p>Punkte gibt es durch Erfüllen der Bedingungen der Gilde-Karten. Sind alle Wertungen und das Nachziehen erledigt, darf der in Punkten <u>schlechteste</u> Spieler 0 - x Karten ablegen und entsprechend nachziehen. Patt: Aktion gilt für jeden Schlechtesten, ab Startspieler beginnend.</p> <p>4.) WEITERGEBEN: Würfel an nächsten Spieler im Uhrzeigersinn abgeben, der aktiver Spieler wird.</p> <p>Ende: Wurde das letzte Element von Mauer, Turm, Haus oder Palast verbaut = Ende. Falls noch 1 Stadt damit abgeschlossen wurde = Wertung (wie Aktion 3.). Falls keine 1 Stadt damit abgeschlossen wurde = Jeder Spieler wählt 1 Stadt aus und spielt 1 - 2 Karten, die er wertet. Das können, wie gehabt auch Karten sein, die sich <u>nicht</u> auf die abgeschlossene Stadt beziehen. Sieger: wer die meisten Punkte hat. Patt: mehr Handkarten gehen vor.</p>		
<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.07.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>	<p>* mit Verlag abgeklärt.</p>	

Mauerbauer - KSR		
<p>Jeder Spieler erhält 6 Gilden-Karten auf die Hand, der Rest wird zum verdeckten Nachziehstapel. Die Zählsteine starten auf Feld 1, das sie auch nie unterschreiten. Es gibt 3 Regionen (Wappen), die durch Grenzlinien unterteilt sind.</p> <p>Wer am Zug ist, führt folgende Aktionen in Reihenfolge aus:</p> <p>1.) MAUER BAUEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Mauer vom Vorrat nehmen und auf einer Mauer- oder Grenzlinie platzieren. Dabei gilt: Völlig freie Platzierung ist möglich, aber nie in abgeschlossene Städte. <p>2.) WÜRFELN:</p> <p>3 Würfel werfen bzw. 2 (ohne Turm-Würfel), wenn kein Platz für einen Turm ist. Ergebnis: TURM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In angegebener Farbe (schwarz, weiß, grau) auf freiem Feld an 1 Ende der gerade gesetzten Mauer 1 Turm platzieren. Frei heißt = ohne Turm. - Ist das andere Ende der Mauer auch ohne Turm, muss aus dem Vorrat ein beliebiger Turm dorthin. Generell muss ein beliebiger Turm gesetzt werden, wenn die gewürfelte bzw. gewünschte Farbe fehlt. <p>HÄUSER:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Farbe des Hauses = Pflichtfarbe für Hausbau, "?" = Jokerfarbe. - In <u>beiden</u> an der gebauten Mauer angrenzenden Landschaften muss je 1 Haus gebaut werden. Ist nur 1 Landschaft angrenzend, hat man die Auswahl aus 2 Würfeln für 1 zu bauendes Haus. <p>Generell muss 1 beliebiges Haus gesetzt werden, wenn das gewürfelte fehlt.</p> <p>Vorzeitiges Würfeln: Vor dem Mauerbau gewürfelt, kostet 1 Punkt. Danach wird 1 Mauer gebaut und erneut gewürfelt.</p> <p>3.) WERTEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sind ein/mehrere Landschafts-Felder komplett von Mauern umgeben, wird gewertet. <p>PALAST entstanden? Wurde eine <u>Stadt abgeschlossen</u>, werden sofort <u>je 2*</u> evtl. vorhandene Häuser der selben Farbe in einen Palast gewandelt, wenn ein solcher noch vorhanden ist.</p> <p>weiter geht's:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wachsen mehrere Städte zusammen, darf man nun 2 davon durch Entfernen der Mauern verbinden. - Häuser und Paläste zur Übersichtlichkeit dort nun nach Farben gruppieren. - Frei stehende Mauern und Türme innerhalb der geschlossenen Stadt entfernen. - Reihum ab aktivem Spieler darf man ENTWEDER 1 - 2 Karten ausspielen und werten. ODER man wirft 1 Karte ab und zieht 2 Karten nach. - Alle Spieler, die Karten ausgespielt haben, ziehen sofort 1 Karte nach. <p>Punkte gibt es durch Erfüllen der Bedingungen der Gilde-Karten. Sind alle Wertungen und das Nachziehen erledigt, darf der in Punkten <u>schlechteste</u> Spieler 0 - x Karten ablegen und entsprechend nachziehen. Patt: Aktion gilt für jeden Schlechtesten, ab Startspieler beginnend.</p> <p>4.) WEITERGEBEN: Würfel an nächsten Spieler im Uhrzeigersinn abgeben, der aktiver Spieler wird.</p> <p>Ende: Wurde das letzte Element von Mauer, Turm, Haus oder Palast verbaut = Ende. Falls noch 1 Stadt damit abgeschlossen wurde = Wertung (wie Aktion 3.). Falls keine 1 Stadt damit abgeschlossen wurde = Jeder Spieler wählt 1 Stadt aus und spielt 1 - 2 Karten, die er wertet. Das können, wie gehabt auch Karten sein, die sich <u>nicht</u> auf die abgeschlossene Stadt beziehen. Sieger: wer die meisten Punkte hat. Patt: mehr Handkarten gehen vor.</p>		
<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.07.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>	<p>* mit Verlag abgeklärt.</p>	