

Nauticus - KSR (Seite 1 von 2)

Man spielt 5 Runden (zu zweit: 4 Runden) in u.a. Phasenfolge.

1) Neue Runde vorbereiten (ab Runde 2):

- ⇨ Rundenmarker 1 Position weiterschieben.
- ⇨ Drehscheibe so drehen, dass Anker zum Aktionsplättchen mit Anker zeigt.
- ⇨ Der Startspieler macht Folgendes:
Ankerplättchen beiseite legen. Die 8 Aktionsplättchen verdeckt mischen und zufällig offen auf die Aktionsfelder legen, beginnend bei dem Feld, auf das der Anker der Drehscheibe zeigt. Bonusfelder nicht abdecken!

2) Aktionen ausführen:

- **a) BONUS erhalten:**
 - ⇨ Der jeweilige Startspieler, der eine Aktion auswählt, erhält zunächst den auf dem Spielplan aufgedruckten Bonus, dem die Aktion zugeordnet ist. Dazu Aktionsplättchen nach unten über den Bonusaufdruck schieben.
- **b) Aktion ausführen oder passen:**
 - ⇨ Zunächst führt immer der Startspieler eine gewählte Aktion aus, danach dürfen die Mitspieler diese im Uhrzeigersinn auch ausführen oder passen.

PASSEN: Wer passt, dreht eines seiner Passe-Plättchen auf die Rückseite. Die dort abgebildete Krone wirkt bei einer Wertung der Kronen.
 - ⇨ Wer die Aktion nutzen will, kann dieses auch mehrfach tun. Jede Nutzung erfordert aber 1 Arbeiter. Man nutzt zunächst die auf der Drehscheibe abgebildeten virtuellen blauen Arbeiter und ergänzt ggf. um eigene Arbeiter, die dann abzugeben sind. Ungenutzte virtuelle Arbeiter verfallen.
 - ⇨ BLAUE Aktions-Plättchen kosten 0 - 3 Taler (siehe Spielplan), je nach Art des gewählten Teils. HELLE Aktions-Plättchen kosten keine Taler.
 - ⇨ Kauft man mehr als 1 Schiffsteil/Ware zum **aufgedruckten Preis**, müssen diese Teile alle **unterschiedlicher Art** sein. So kosten 4 Teile dann 6 Taler.
 - ⇨ Möchte man mehr als 1 Schiffsteil/Ware **EINER ART** kaufen, so kostet jedes zweite und weitere identische Plättchen **4 Taler und 1 Arbeiter**.
 - ⇨ Kauft man innerhalb einer Aktion **alle 4** verschiedenen Schiffsteile/Waren, erhält man **1 zusätzliches** Schiffsteil bzw. 1 Ware geschenkt.

! **KOSTENLOSE Teile:** Sie kommen immer ins Lager.
Eingesetzte Arbeiter gelten nicht als Kosten.

3) Übersicht der Aktionen:

- Rumpf-Teile kaufen:*
- ⇨ Es gibt 1er-Rümpfe, Bug-, Heck- und Mittelteile.
 - ⇨ Aus 1er-Rümpfen entsteht immer ein 1er-Schiff.
 - ⇨ Die anderen Teile können zu 2er-, 3er- und 4er-Schiffen kombiniert werden.
 - ⇨ Rumpfteile, die man nicht ins Lager legen muss, legt man vor sich auf den Tisch (die Werft). Was einmal dort liegt, kann nicht verschoben werden.
 - ⇨ Legt man Bug und Heck zusammen, ist damit sofort ein 2er-Schiff geschaffen. Man kann keine Lücke lassen.
 - ⇨ Nur wenn man Bug und Heck separat legt, baut man somit erkennbar an 2 Schiffen.
 - ⇨ Ein Schiff muss nicht in einer einzigen Aktion entstehen.

- Mast kaufen:*
- ⇨ Es gibt 5 Arten (Wappen auf Flagge) von Masten.
 - ⇨ Nur 4 Mast-Arten kann man hier kaufen. Kronen-Masten gibt es als Belohnung für fertiggestellte Schiffe.
 - ⇨ Gekaufte (kosten > 0 Taler) Masten können sofort beim Kauf auf Schiffsrümpfe gebaut werden.
 - ⇨ Auf einem Schiff darf nur 1 Art Masten (Wappen) sein.
 - ⇨ Kronen-Masten sind Joker und wahlfrei einsetzbar.
 - ⇨ Kann/will man gekaufte Masten nicht direkt auf Rümpfe legen, müssen sie ins Lager gelegt werden.

- Segel kaufen:*
- ⇨ Es gibt 5 Arten (Wappen auf Flagge) von Segeln.
 - ⇨ Nur 4 Segel-Arten kann man hier kaufen. Kronen-Segel gibt es als Belohnung für fertiggestellte Schiffe.
 - ⇨ Gekaufte (kosten > 0 Taler) Segel können sofort beim Kauf auf Masten mit dem selben Wappen gelegt werden. Allerdings müssen diese Masten in der Werft liegen.
 - ⇨ Kronen-Segel sind Joker und wahlfrei einsetzbar.
 - ⇨ Kann/will man gekaufte Segel nicht direkt auf Masten legen, müssen sie ins Lager gelegt werden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.07.14
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Nauticus - KSR (Seite 2 von 2)

Waren kaufen: ⇨ Der Kauf von Waren funktioniert wie der Schiffsteilkauf. Kostenpflichtige Waren (kosten > 0 Taler) darf man direkt unter ein Rumpfteil legen.
⇨ Unter jedem Rumpfteil kann nur 1 beliebige Ware liegen.
⇨ Dort platzierte Waren können nicht umgeladen werden.

Transport vom Lager zur Werft: ⇨ Das Lager hat 12 Lagerplätze.
⇨ Jedes Plättchen benötigt 1 Lagerplatz, Masten 2 Plätze.
⇨ Man darf sein Lager jederzeit umsortieren.
⇨ Ist das Lager voll, kann nicht mehr eingelagert werden.
⇨ Mit dieser Aktion kann man beliebig viele Teile vom Lager zur Werft bringen, wobei jedes Teil 1 Arbeiter benötigt.
⇨ Transportierte Teile werden in der Werft sofort angelegt.

Geld abheben: ⇨ Je Arbeiter, den man einsetzt, erhält man 2 Taler.

Waren ausliefern: ⇨ Bedingung: Man muss mind. 1 komplettes Schiff besitzen, also mit Rumpf + Mast(en) + Segel, das unter jedem Rumpfteil 1 Ware liegen hat.
⇨ Mit dieser Aktion kann man von beliebig vielen komplett beladenen Schiffen Waren ausliefern.
⇨ Es muss aber jeweils die gesamte Ladung eines Schiffes ausgeliefert werden. Jede Ware braucht 1 Arbeiter.
⇨ Ausgelieferte Waren sammelt man rechts vom Lager. Sie bringen noch Siegpunkte zum Spielende.

Wertung der Kronen: ⇨ Diese Aktion generiert Siegpunkte: Anzahl sichtbare Kronen mal Anzahl eingesetzter Arbeiter, egal ob die Kronen ggf. noch im Lager sind.
⇨ Die Rückseiten von Passe-Plättchen zeigen auch Kronen.
⇨ Max. ermöglicht diese Aktion 15 Punkte. Als Ausnahme kann aber über eine Extra-Aktion noch einmal gepunktet werden.

Passen: Je Passen dreht man einen beliebigen Passe-Marker um. Nicht genutzte Passe-Marker bedeuten zum Rundenende 1 / 2 / 3 Minuspunkte.

4) Belohnungen für fertige Schiffe:

⇨ Bei Fertigstellung eines Schiffes erhält man sofort in seinem Zug dafür Belohnungen. Fertig = Rumpf komplett + je Rumpfteil 1 Mast + 1 Segel.
⇨ Jeder Mast bringt eine Belohnung, max. 2mal die selbe.
⇨ Der Spielzug wird zur Auszahlung unterbrochen.

5) Extra-Aktion:

⇨ 1 mal im Spiel kann jeder Spieler während seines Zuges zusätzlich seine Extra-Aktion ausführen.
⇨ Das Extra-Aktions-Plättchen wird abgegeben.
⇨ Der Spieler erhält 2 Arbeiter aus dem aktuellen Vorrat.
⇨ Bei kostenpflichtigen Aktionen beträgt hier der Preis statt 0 - 3 Taler stets 2 Taler je Schiffsteil/Ware.
⇨ Bei der Aktion wird kein Aktionsplättchen umgedreht bzw. man kann auch jede genutzte Aktion wählen.

6) Ende der Aktionsphase:

⇨ Hat jeder Spieler die Aktion ausgeführt oder gepasst, endet die Phase.
⇨ Das Aktionsplättchen wird umgedreht.
⇨ Nach 1. Aktionsphase je Runde: Ankerplättchen auf umgedrehtes Aktionsplättchen legen. Startspielerfigur geht nach links.
⇨ Nach 7 Aktionsphasen endet die Runde.

Rundenende: Passe-Plättchen auswerten, d.h., Minuspunkte vergeben. Danach starten alle wieder mit den Minusseiten oben.

Spielende:

⇨ Das Spiel endet nach der 5. Runde (zu zweit nach der 4. Runde).
⇨ Es gibt Punkte für fertiggestellte Schiffe:
1er = 2 SP, 2er = 8 SP, 3er = 20 SP, 4er = 35 SP.
⇨ Es gibt Punkte für ausgelieferte Waren je Set aus gleichen Waren:
1 Ware = 2 SP, 2 Waren = 5 SP, 3 Waren = 9 SP, 4 Waren = 14 SP, 5 Waren = 20 SP, jede weitere Ware = 5 SP.
⇨ Schiffsteile unfertiger Schiffe, nicht ausgelieferte Waren, nicht eingesetzte Arbeiter = je 1 Taler. Je 3 Taler = 1 SP. Taler als Tie-Breaker behalten.
⇨ Meiste SP = Gewinner. Patt: Beteiligter mit mehr Restgeld (0 - 2) gewinnt. Erneut Patt: Nun zählen auch die Taler, die in SP gewandelt wurden.