

## Quebec - KSR (Fortgeschrittenen-Spiel zu viert)

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der aktive Spieler muss eine der folgenden 4 Aktionen ausführen:

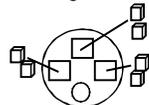
### 1) Den Bau eines neuen Gebäudes beginnen:

#### ENTWEDER: Ein Spieler führt für sich erstmals diese Aktion aus:

- ◆ Sein Architekt wird auf eine Baustelle des laufenden Jahrhunderts gestellt.
- ◆ Die blaue Scheibe des Gebäudes wird vom Plan entfernt und neben den Spielplan gelegt.
- ◆ 3 Arbeiter (ggf. weniger, wenn fehlend) aus der Reserve auf das eigene Hand-Tableau legen.
- ◆ Auf jeder Baustelle kann immer nur genau 1 Architekt stehen.
- ◆ Wurde der Bau eines Gebäudes begonnen, können alle Mitspieler Arbeiter dorthin schicken.

#### ODER: Der eigene Architekt ist bereits im Spiel:

- ◆ Die Arbeiter auf seiner aktuellen Baustelle werden auf die Einfluss-Zone der entsprechenden Gebäude-Farbe gelegt (gelb, rot, blau, lila). Die Zonen befinden sich in den Ecken des Planes.
- ◆ Das Gebäude-Plättchen wird umgedreht und man sieht nun seine fertige Darstellung.
- ◆ Auf das Gebäude wird ein Stern-Marker in der Farbe des Spielers gelegt.  
Es gibt 3 Stufen je Gebäude. Je erreichter Baustufe gibt es einen Stern.



Da 3 Arbeitergruppen auf der Baustelle sind, gibt es 3 Sterne.  
Wurde keine Baustufe erfüllt, gibt es keine Sterne.



Beispiel

- ◆ Der Architekt wird auf ein anderes noch nicht gebautes Gebäude ohne Architekten gestellt, das zum aktuellen Jahrhundert gehört. Die blaue Scheibe wird neben den Plan gelegt.  
Kann der Architekt aber nicht eingesetzt werden, da kein Feld im aktuellen Jahrhundert frei\* ist, erfolgt sofort eine  
➔ **Jahrhundert-Wende**  
➔ **Jahrhundert-Wertung**  
Erst danach wird der Spielzug zu Ende geführt (dann aber im nächsten Jahrhundert).
- ◆ 3 Arbeiter (ggf. weniger, wenn fehlend) aus der Reserve auf das eigene Hand-Tableau legen.

### Jahrhundert-Wende:

Sie tritt ein, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- ➔ Zu Beginn des Zuges eines Spielers hat dieser keinen Arbeiter mehr (aktiv/passiv) vor sich.
- ➔ Ein Architekt sucht ein freies Feld zum Bau eines Gebäudes und keines ist frei.
- ◆ Der Besitzer des Handels-Leaders vollendet das Gebäude mit dem neutralen Architekten.
- ◆ Die Arbeiter auf der neutralen Baustelle werden auf die Einfluss-Zone der entsprechenden Gebäude-Farbe gelegt (gelb, rot, blau, lila).
- ◆ Das Gebäude-Plättchen wird umgedreht und man sieht nun seine fertige Darstellung.
- ◆ Auf das Gebäude wird ein pass. Stern-Marker in der Farbe des Architekten-Spielers gelegt.
- ◆ Die vergebenen Leader-Karten werden zum neutralen Architekten neben den Plan gelegt.
- ◆ Es werden keine Arbeiter aktiviert.
- ◆ Alle nicht besetzten Bauplättchen mit einer blauen Scheibe werden umgedreht.
- ◆ Jedes Bauplättchen mit Architekt und ggf. Arbeitern darauf bleibt im Spiel.
- ◆ Jede der 5 Einfluss-Zonen wird gewertet (siehe Jahrhundert-Wertung).
- ◆ Die 11 blauen Scheiben werden auf die Baustellen des folgenden Jahrhunderts gelegt.
- ◆ Ein neues Ereignis wird gezogen, das Ereignis des vorherigen Jahrhunderts wird entfernt.  
!!! Das Ereignis von 1608 bleibt für die ganze Partie liegen oder bis es erfüllt ist.
- ◆ Ging das Jahrhundert aufgrund der Bewegung eines Architekten zu Ende, beendet der betroffene Spieler seinen Zug, indem er seinen Architekten nun bewegt und Arbeiter aktiviert.
- ◆ Das Spiel geht normal weiter, **ausser** die Jahrhundertwende wurde durch das Ziehen des neutralen Architekten ausgelöst. Dann wird der Zug nicht beendet/keine Arbeiter aktiviert.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 14.11.11  
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

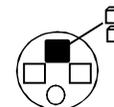
\*Von englischer Regel übernommen, da dt. Regel hier nicht korrekt übersetzt ist.

### Jahrhundert-Wertung:

- ◆ Die Einfluss-Zonen werden nacheinander gewertet. Mit der Zitadelle wird begonnen. Danach wird mit der für das jeweilige Jahrhundert einflussreichsten Zone begonnen. In den Jahrhunderten 1 - 4 liegt der Einfluss bei: Kirche, Politik, Handel, Kultur. Die übrigen Zonen folgen im Uhrzeigersinn.
- ◆ Jeder Arbeiter in den Einfluss-Zonen = 1 Siegpunkt (SP) für den Besitzer abtragen.
- ◆ Wer in einer Zone die meisten Arbeiter hat, löst mit den meisten Arbeitern dort eine Kaskade aus: Er bewegt abgerundet die Hälfte (max. 5) seiner Arbeiter in die nächste Zone.  
Patt: Alle Beteiligten führen die Kaskade durch.
- ◆ Alle übrigen Arbeiter einer gewerteten Zone gehen in die Reserve (passiv) ihrer Spieler zurück.
- ◆ Der/die Spieler mit Mehrheit in der fünften Zone bewegen die Hälfte ihrer Arbeiter (abgerundet, max. 5) auf ihr Hand-Tableau.
- ◆ Am Ende jeder Wertung darf kein Arbeiter mehr in den Einfluss-Zonen sein.

### 2) Eine Baustufe eines Gebäudes errichten:

- ◆ 1 - 3 aktive Arbeiter werden auf EINES der freien Felder einer beliebigen Baustelle (also mit Architekt) gestellt.  
Die notwendige genaue Arbeiterzahl wird im grauen Kreis des Viertelfeldes angegeben.
- ◆ Ist ein Gebäude fertiggestellt, passiert nichts mit Architekt/Arbeitern.  
Erst durch Versetzen des Architekten in Phase 1 werden die Arbeiter verschoben.
- ◆ Jedes Gebäude hat 3 Baustufen, markiert durch 3 Kästchen.



**Zusatzaktion:** Setzt ein Spieler seine Arbeiter auf eine Baustelle, die von einem **anderen Spieler** begonnen wurde, darf er die **Zusatzaktion** dieses Gebäudes ausführen. Die Zusatzaktion ist auf dem benachbarten gleichfarbigen Viertelfeld abgebildet. Man sollte das Architektenfeld aller Gebäude immer zum Viertelfeld ausrichten.

Man darf Baustufen auf einer Baustelle mit eigenem Architekten vervollständigen, erhält aber selbst nicht eine Zusatzaktion. Kommen Arbeiter per Zusatzaktion ins Spiel, sind sie aus passiver Reserve.

### 3) Einen Arbeiter in eine Einfluss-Zone schicken:

- ◆ 1 aktiven Arbeiter nehmen und in eine beliebige Einfluss-Zone (auch Zitadelle) setzen: Man darf die Aktion nur wählen, wenn man sie ausführen kann.

### 4) Einen Leader nehmen (1 der max. 5 ausliegende Karten):

- ◆ Der Spieler aktiviert so viele Arbeiter, wie bisher Leader an Mitspieler vergeben wurden. Dazu werden entsprechend viele passive Arbeiter auf sein Hand-Tableau gelegt.
- ◆ Er nimmt sich einen noch verfügbaren Leader und legt ihn offen vor sich ab.
- ◆ Jeder Spieler kann max. 1 Leader besitzen.

**Schlusswertung:** Das Spiel endet mit dem Ende des 4. Jahrhunderts. Es gibt keine Stern-Marker auf unvollendete Gebäude mit Architekten. **Zunächst** erfolgt noch die 4. Jahrhundert-Wertung.

Danach gibt es:  
1 SP für jeden Arbeiter auf einem Bau-Plättchen  
1 SP für je 2 aktive Arbeiter auf eigenem Hand-Tableau  
Jeder Spieler bestimmt seine höchstwertigste Gruppe von Gebäuden, die miteinander verbunden sein müssen. Sie sind 1, 3 oder 6 Punkte jeweils wert. Alle übrigen Gebäude bringen nur so viele Punkte, wie sie Sterne haben. Wenn noch nicht geschehen, wird das Ereignis aus 1608 jetzt gewertet.

**Spielende:** Der/die Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnen.

**Generell: Sind passive Arbeiter einzusetzen, kann man auch aktive nehmen, wenn nicht genügend passive Arbeiter vorhanden sind.**

Leader - Funktionen	
<p><b>KIRCHE:</b></p> <p>Errichtet der Spieler eine Baustufe mit seinem eigenem Architekten, darf er nun auch die Zusatzaktion nutzen.</p>	
<p><b>HANDEL:</b></p> <p>Der Spieler stellt den neutralen (gelben) Architekten auf die Leader-Karte. Wenn er einen Architekten einsetzt, kann er statt dem regulären Architekten auch den neutralen einsetzen und aktiviert 3 Arbeiter beim Bau eines neuen Gebäudes. Ein Gebäude mit neutralem Architekten ist immer automatisch beendet, wenn ein Jahrhundert endet. Der Neutrale kann aber auch im Rahmen einer Architektenbewegung ein Gebäude verlassen.</p>	
<p><b>KULTUR:</b></p> <p>Jedes Mal beim Setzen eines Stern-Markers auf eigene Gebäude erhält der Spieler Zusatz-Punkte.</p>	
<p><b>POLITIK:</b></p> <p>Wird ein Gebäude fertiggestellt, kann der Spieler <u>alle</u> seine Arbeiter in eine beliebige Einfluss-Zone setzen (nicht Zitadelle).</p>	
<p><b>ZITADELLE:</b></p> <p>Der Spieler setzt sofort 3 passive eigene Arbeiter in die Zitadelle. Für den Rest des Jahrhunderts war das die Leader-Funktion.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 14.11.11 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>	

Leader - Funktionen	
<p><b>KIRCHE:</b></p> <p>Errichtet der Spieler eine Baustufe mit seinem eigenem Architekten, darf er nun auch die Zusatzaktion nutzen.</p>	
<p><b>HANDEL:</b></p> <p>Der Spieler stellt den neutralen (gelben) Architekten auf die Leader-Karte. Wenn er einen Architekten einsetzt, kann er statt dem regulären Architekten auch den neutralen einsetzen und aktiviert 3 Arbeiter beim Bau eines neuen Gebäudes. Ein Gebäude mit neutralem Architekten ist immer automatisch beendet, wenn ein Jahrhundert endet. Der Neutrale kann aber auch im Rahmen einer Architektenbewegung ein Gebäude verlassen.</p>	
<p><b>KULTUR:</b></p> <p>Jedes Mal beim Setzen eines Stern-Markers auf eigene Gebäude erhält der Spieler Zusatz-Punkte.</p>	
<p><b>POLITIK:</b></p> <p>Wird ein Gebäude fertiggestellt, kann der Spieler <u>alle</u> seine Arbeiter in eine beliebige Einfluss-Zone setzen (nicht Zitadelle).</p>	
<p><b>ZITADELLE:</b></p> <p>Der Spieler setzt sofort 3 passive eigene Arbeiter in die Zitadelle. Für den Rest des Jahrhunderts war das die Leader-Funktion.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 14.11.11 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>	