

Ablauf einer Runde:

- Der **Gouverneur wählt 1 Rolle aus und darf deren Aktion/Privileg ausführen.**
Reihum führen auch alle Mitspieler diese Aktion aus, wenn sie wollen.
- Dann wählt der **nächste Spieler 1 Rolle** aus und führt sie ggf. aus usw. bis jeder Spieler 1 Rolle hat.
- Ablagestapel ist verdeckt gebildet. Gibt es keine Karten zum Nachziehen mehr, wird er gemischt. Handelshauskärtchen liegen verdeckt und gestapelt aus.
- Erstaustattung je Spieler: 4 Karten auf die Hand und 1 Indigo-Gebäude als eigene Auslage.
Variante: Jeder Spieler erhält noch zusätzlich soviele Karten zur Auswahl dazu, wie seiner Sitzposition entspricht (zB: 1.Spieler=1 Karte, 2.Spieler=2 usw.). Es werden aber nur insges. 4 Karten behalten.
- Sonderregel im 2 Personen-Spiel: Gouverneur (Startspieler) hat 2 Rollen, Mitspieler 1 Rolle.

Die Rollen:

Jede Rolle

- löst eine Aktion für alle Spieler aus (aber nicht der Goldsucher).
- bietet ein Privileg für den Spieler, der sie aus der Tischmitte ausgewählt hat.
Man muss eine Rolle wählen, wenn man am Zug ist. Ausführung der Aktion und/oder Privileg ist freiwillig. Jede Rolle bleibt bis Rundenende vor den auswählenden Spielern liegen.

- **Baumeister** (Privileg: 1 Karte weniger beim Bauen zahlen):

Der Spieler mit der Rolle beginnt, dann geht es reihum.
Jeder Spieler darf ein* Gebäude bauen und zahlt entsprechend der oben links/rechts angegebenen Zahl die Kosten in Form von Handkarten verdeckt auf den Ablagestapel.
➡ Der Spieler mit der Rolle zahlt 1 Karte weniger.
Man darf im Spielverlauf beliebig viele gleiche Produkt.-Gebäude bauen, jedes violette aber nur 1x. Man erhält nie Karten ausgezahlt, falls man mehr Vergünstigungen als Kosten hat.

- **Aufseher** (Privileg: 1 Karte mehr erhalten):

Jeder Spieler nimmt 1 Karte unbesehen vom Aufnahmestapel und legt sie verdeckt (etwas versetzt) auf eines seiner leeren Produktionsgebäude.
➡ Der Spieler mit der Rolle nimmt 1 Karte mehr und legt sie auf ein leeres Produktionsgebäude.
Auf jedem Produktionsgebäude darf insgesamt* 1 Karte liegen.
Diese Phase kann gleichzeitig von allen Spielern gespielt werden.

- **Händler** (Privileg: 1 Ware extra verkaufen):

Der Spieler mit der Rolle deckt das oberste Handelshaus-Kärtchen auf und sagt an, was er verkauft. Er nimmt 1* entsprechende Karte von einem Produktionsgebäude und wirft sie unbesehen ab.
➡ Der Spieler mit der Rolle darf 1 Karte mehr verkaufen, ggf. auch eine andere Ware als zuvor.
Reihum dürfen alle Spieler die Aktion ausführen.
Gemäß Angabe auf dem Handelshaus-Kärtchen für die Warenarten nimmt er soviele neue Karten. Haben alle Spieler die Rolle genutzt oder gepasst, wird das genutzte Handeshaus-Kärtchen unter den Stapel der Kärtchen geschoben.

- **Ratsherr** (Privileg: 3 Karten mehr zur Auswahl):

➡ Der Spieler mit der Rolle nimmt 5 Karten vom Aufnahmestapel, sieht sie an und behält eine*.
Alle anderen Spieler dürfen reihum je 2 Karten nehmen und behalten eine.

- **Goldsucher** (keine Aktion):

➡ Nur der Spieler mit der Rolle erhält 1 Karte*.

Neue Runde:

- Alle Rollenkarten werden in die Tischmitte zurückgelegt.
- Die Gouverneurs-Karte wechselt zum nächsten Spieler nach links.

Der Gouverneur

- erinnert die Besitzer der Kapelle daran, dass sie dort 1 Handkarte unterschieben dürfen.
- prüft, ob niemand mehr als 7 Handkarten hält bzw. mehr als 12 (nur Besitzer des Turms).
Ggf. sind von den Besitzern beliebig viele Karten abzuwerfen bis es passt.
- startet danach die neue Runde.

Ende:

Spielende erfolgt nach der Baumeister-Phase, wenn mind. 1 Spieler 12 Gebäude vor sich liegen hat.
Die Runde wird nicht zu Ende gespielt.
Siegpunkte gibt es durch:
Gebäude / Karten unter der Kapelle / Triumphbogen, Zunfthalle, Rathaus (6er-Gebäude) und den Palast (ganz zum Schluß).
Es gewinnt die höchste Punktesumme. Patt: Unter den Beteiligten gewinnt, wer mehr Handkarten und Waren (Karten auf Produktionsgebäuden) besitzt.

*Einige Gebäude verändern/erweitern die Grundregeln.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.07.14

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Ablauf einer Runde:

- Der **Gouverneur wählt 1 Rolle aus und darf deren Aktion/Privileg ausführen.**
Reihum führen auch alle Mitspieler diese Aktion aus, wenn sie wollen.
- Dann wählt der **nächste Spieler 1 Rolle** aus und führt sie ggf. aus usw. bis jeder Spieler 1 Rolle hat.
- Ablagestapel ist verdeckt gebildet. Gibt es keine Karten zum Nachziehen mehr, wird er gemischt. Handelshauskärtchen liegen verdeckt und gestapelt aus.
- Erstaustattung je Spieler: 4 Karten auf die Hand und 1 Indigo-Gebäude als eigene Auslage.
Variante: Jeder Spieler erhält noch zusätzlich soviele Karten zur Auswahl dazu, wie seiner Sitzposition entspricht (zB: 1.Spieler=1 Karte, 2.Spieler=2 usw.). Es werden aber nur insges. 4 Karten behalten.
- Sonderregel im 2 Personen-Spiel: Gouverneur (Startspieler) hat 2 Rollen, Mitspieler 1 Rolle.

Die Rollen:

Jede Rolle

- löst eine Aktion für alle Spieler aus (aber nicht der Goldsucher).
- bietet ein Privileg für den Spieler, der sie aus der Tischmitte ausgewählt hat.
Man muss eine Rolle wählen, wenn man am Zug ist. Ausführung der Aktion und/oder Privileg ist freiwillig. Jede Rolle bleibt bis Rundenende vor den auswählenden Spielern liegen.

- **Baumeister** (Privileg: 1 Karte weniger beim Bauen zahlen):

Der Spieler mit der Rolle beginnt, dann geht es reihum.
Jeder Spieler darf ein* Gebäude bauen und zahlt entsprechend der oben links/rechts angegebenen Zahl die Kosten in Form von Handkarten verdeckt auf den Ablagestapel.
➡ Der Spieler mit der Rolle zahlt 1 Karte weniger.
Man darf im Spielverlauf beliebig viele gleiche Produkt.-Gebäude bauen, jedes violette aber nur 1x. Man erhält nie Karten ausgezahlt, falls man mehr Vergünstigungen als Kosten hat.

- **Aufseher** (Privileg: 1 Karte mehr erhalten):

Jeder Spieler nimmt 1 Karte unbesehen vom Aufnahmestapel und legt sie verdeckt (etwas versetzt) auf eines seiner leeren Produktionsgebäude.
➡ Der Spieler mit der Rolle nimmt 1 Karte mehr und legt sie auf ein leeres Produktionsgebäude.
Auf jedem Produktionsgebäude darf insgesamt* 1 Karte liegen.
Diese Phase kann gleichzeitig von allen Spielern gespielt werden.

- **Händler** (Privileg: 1 Ware extra verkaufen):

Der Spieler mit der Rolle deckt das oberste Handelshaus-Kärtchen auf und sagt an, was er verkauft. Er nimmt 1* entsprechende Karte von einem Produktionsgebäude und wirft sie unbesehen ab.
➡ Der Spieler mit der Rolle darf 1 Karte mehr verkaufen, ggf. auch eine andere Ware als zuvor.
Reihum dürfen alle Spieler die Aktion ausführen.
Gemäß Angabe auf dem Handelshaus-Kärtchen für die Warenarten nimmt er soviele neue Karten. Haben alle Spieler die Rolle genutzt oder gepasst, wird das genutzte Handeshaus-Kärtchen unter den Stapel der Kärtchen geschoben.

- **Ratsherr** (Privileg: 3 Karten mehr zur Auswahl):

➡ Der Spieler mit der Rolle nimmt 5 Karten vom Aufnahmestapel, sieht sie an und behält eine*.
Alle anderen Spieler dürfen reihum je 2 Karten nehmen und behalten eine.

- **Goldsucher** (keine Aktion):

➡ Nur der Spieler mit der Rolle erhält 1 Karte*.

Neue Runde:

- Alle Rollenkarten werden in die Tischmitte zurückgelegt.
- Die Gouverneurs-Karte wechselt zum nächsten Spieler nach links.

Der Gouverneur

- erinnert die Besitzer der Kapelle daran, dass sie dort 1 Handkarte unterschieben dürfen.
- prüft, ob niemand mehr als 7 Handkarten hält bzw. mehr als 12 (nur Besitzer des Turms).
Ggf. sind von den Besitzern beliebig viele Karten abzuwerfen bis es passt.
- startet danach die neue Runde.

Ende:

Spielende erfolgt nach der Baumeister-Phase, wenn mind. 1 Spieler 12 Gebäude vor sich liegen hat.
Die Runde wird nicht zu Ende gespielt.
Siegpunkte gibt es durch:
Gebäude / Karten unter der Kapelle / Triumphbogen, Zunfthalle, Rathaus (6er-Gebäude) und den Palast (ganz zum Schluß).
Es gewinnt die höchste Punktesumme. Patt: Unter den Beteiligten gewinnt, wer mehr Handkarten und Waren (Karten auf Produktionsgebäuden) besitzt.

*Einige Gebäude verändern/erweitern die Grundregeln.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.07.14

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de