

Toledo - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

Wer am Zug ist, MUSS genau 1 Aktion von 4 möglichen ausführen.

● **2 Geldkarten nehmen (Wert 1 - 6):**

Die beiden obersten Karten vom verdeckten Nachziehstapel der Geldkarten nehmen. Es gibt kein Handlimit.

Ist der Stapel aufgebraucht, werden die ausgespielten Karten gemischt und wieder bereitgelegt.

● **1 Geschäftstafel legen:**

Der Spieler legt ein seiner Geschäftstafeln auf ein leeres Spielplanfeld.

Die Spielplanfelder "Taverne" und "Künstler" (dunkel umrandet) kann man nicht belegen. Es gibt 4 Arten von Geschäftstafeln.

● **1 oder mehrere eigene Figuren bewegen und Spielfeld(er) nutzen:**

Der Spieler legt 1 Geldkarte aus seiner Hand offen vor sich ab. Dann bewegt er 1 seiner Figuren um genau so viele Felder in Richtung Alcazar, wie der Kartenwert angibt.

Ende der Bewegung: MUSS auf einer ausliegenden Geschäftstafel erfolgen

ODER auf einer Taverne *ODER* auf dem Künstlerfeld *ODER* auf einem der beiden Eingangsfelder zum Alcazar.*
Ist auf dem Feld ein Kreis, setzt der Spieler seine Figur dort hinein und darf das Geschäft nutzen.

Das Geschäft ist besetzt:

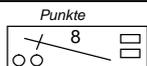
Ist kein Kreis frei, MUSS der Spieler eine weitere Karte spielen *ODER* einen dort befindlichen anderen Spieler zum DUELL herausfordern. Bei 2 besetzten Kreisen wählt er einen der beiden Spieler aus. Eine eigene Figur kann man nicht herausfordern.

Das Geschäft ist frei und DARF genutzt werden:

Eigenes Geschäft = kostenlos
Fremdes Geschäft = genau 1 Geldkarte an Besitzer (ohne Rückgeld)
im Wert von mind. 1 auf der unteren Reihe
im Wert von mind. 3 auf der mittleren Reihe
im Wert von mind. 5 auf der oberen Reihe

Taverne = an Bank: 1 Karte, mind. im Wert 1 bzw. 3 (je nach Reihe)
Künstlerfeld = an Bank: 1 Karte, mind. im Wert 3

Feld:	Nutzen fuer den aktiven Spieler:
Metallhändler	1 Metall vom Vorrat
Edelsteinhändler	1 beliebigen Edelstein vom Vorrat
Schwertschmied	1 Schwertplättchen vom Plan nehmen, Metall bzw. Edelstein/e bezahlen



	Punkte	Metall
Fechtmeister	1 auslieg. Fechtplättchen nehmen und offen vor sich ablegen. Limit 3 je Spieler, keines der selben Art/Farbe mehrfach. 3 Plättchen = Duell-Plättchen. 1 Plättchen = Bewegungs-Plättchen. Ein 4. Plättchen erfordert Rücklegen eines der 3 Plättchen auf den Plan.	
Taverne	Oberste 3 Geldkarten nehmen.	
Künstler	Oberste Gemäldekarte nehmen und offen vor sich ablegen (= 1 - 3 Ruhmespunkte).	

Alcazar:

- Beendet eine Figur ihre Bewegung auf einem Eingangsfeld zum Alcazar, kommt sie auf den Alcazar. Hat der Spieler ein Schwert-Plättchen vor sich liegen, darf er dieses unter die Figur legen.

- Jede Figur nimmt nur ein Plättchen an (= Ruhmespunkte).

Duell:

- Ein Duell besteht aus 3 Fechrunden.
- In jeder Fechrunde deckt der Angreifer die oberste Karte vom Geldkartenstapel auf und legt sie auf den Ablagestapel.



Fechtszene

Im unteren Bereich der Karte steht das Resultat. Die Runde geht an den Spieler, der ein Duell-Plättchen in Farbe der Fechtscene auf der Karte besitzt. Besteht Pattsituation oder Farbe ist wie Karte, gilt die Pattregel. Pattsieg: Ist die Fechtfigur in Angreiferpose = Angreifer, Ist die Fechtfigur in Verteidigerpose = Verteidiger.

- Nach 2 Siegen für einen Spieler ist das Duell entschieden.
- Der unterlegene Spieler zieht seine Figur in die Kathedrale zurück.
- Hat der Angreifer gewonnen, darf er das Feld sofort gg. Gebühr nutzen.

Bewegungs-Plättchen:

- Wer so ein Plättchen besitzt, darf in jedem eigenen Zug 1 zusätzl. Geldkarte zur Bewegung einer Spielfigur spielen. Diese Karte darf einen anderen Wert haben, als die erste Karte des Zuges.
- Die Funktion kann auch zu Beginn des Zuges genutzt werden, womit dann die zweite Karte beliebig wertig sein darf und vorgibt, welchen Wert weitere auszuspielende Karten benötigen.

⇔ Dann darf der Spieler weitere Geldkarten spielen, die den selben Wert haben, wie seine zuerst gelegte Karte. Er zieht eine andere/die selbe Figur weiter. Alle in diesem Zug gespielten Karten - ausser der ersten - legt man auf die Ablage. Am Ende des Zuges folgt auch die erste Karte auf die Ablage.

● **1 eigene Spielfigur auf die Kathedrale zurücksetzen:**

Eine eigene Figur, die nicht im Alcazar ist, auf die Kathedrale zurücksetzen. Damit besteht die Chance, erneut an Metall/Edelsteine zu kommen.

Spielende:

Nach dem Zug, in dem ein Spieler >= 3 Figuren im Alcazar hat, beginnt die Schlussrunde, in der reihum jeder andere Spieler nochmal dran ist.

Ruhmespunkte ermitteln:

je Schwert-Plätt.	2 - 15 P.	im Alcazar = volle Punktzahl des Plättchens vor dem Spieler: 1/2 abgerundeter Wert
je Gemälde	1 - 3 P.	je nach Angabe darauf
je 2 Edelsteine	1 P.	
Bewegungs-Pl.	-2 P.	

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Patt: Unter den Beteiligten entscheiden mehr Karten auf der Hand, danach die höchste Kartenwertsumme auf der Hand.

*Leere Felder dürfen überschritten werden, nicht aber zum Ende der Bewegung - also nach dem Ausspielen einer Geldkarte - betreten werden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.03.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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

Beispiele zum Bewegungs-Plättchen:

Die 2 soll hier die Abweichler-Karte sein.

a) Abweichler zuerst:

2 - 4 - 4 - 4

Die zweite Karte (4) gibt vor, welcher Kartenwert für evtl. weitere Bewegungen in diesem Spielzug gespielt werden darf.

b) Abweichler in der Mitte:

4 - 4 - 2 - 4

Nach der Abweichung muss wieder eine Karte im Wert der zuerst gespielten Karte gelegt werden, wenn man weiter bewegen will.

c) Abweichler am Ende:

4 - 4 - 2