

Troyes* - KSR

Man spielt 6, 5 oder 4 Runden bei 4, 3 oder 2 Spielern. Punkte darf man verdeckt halten.
Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Phase 0 - Aufdecken der Aktionskarten:

In den Runden 1 bis 3 wird jeweils die Aktionskarte jeder Farbe (weiß, rot, gelb) aufgedeckt.

Phase 1 - Einkommen und Löhne:

- 10 Denare erhält jeder Spieler.
- 1 zahlt man Lohn je eig. Figur im Bischofssitz (weiß)
- 2 zahlt man Lohn je eig. Figur im Grafenpalast (rot)

Phase 2 - Vereinigung der Kräfte:

- Jeder Spieler nimmt sich die ihm gemäß seiner Figuren in den Gebäuden zustehenden Würfel. Für jede Figur (Einwohner) bedeutet das 1 Würfel in Farbe des Gebäudes (weiß, rot, gelb).
- Jeder Spieler würfelt alle seine Würfel und setzt sie in seinen Sektor des Stadtplatzes, aber ohne die erzielten Augenzahlen zu ändern.
- Der Startspieler würfelt für die grauen Einwohner (neutral) + setzt die Würfel zum grauen Sektor.

Phase 3 - Ereignisse:

- Oberste Ereigniskarte aufdecken und rechts neben die anderen schon geltenden legen.
- Eine weitere Karte (weiß oder gelb) wird aufgedeckt und dazugelegt.
- Die Ereignisse werden von links nach rechts abgearbeitet.

a) Nicht militär. Ereignisse: Alle Spieler müssen die Folgen individuell tragen.
Wer sie nicht vollständig erfüllt, muss tun, was er kann und verliert 2 Siegpunkte.
= Ereignisse ohne schwarze Würfel

b) Militär. Ereignisse:

- Je schwarzem Würfel auf den Karten muss 1 schwarzer Würfel durch den Startspieler geworfen werden. Er würfelt alle gleichzeitig.
- Nun muss er die höchste Augenzahl mit Würfel/n seines Sektors neutralisieren. Rote Würfel zählen hierbei doppelt.
- Der Spieler darf mehrere eigene Würfel addiert einsetzen, er muss aber nur gegen den höchsten vorgehen.
- Der Spieler darf mehrere schwarze Würfel auf einmal bekämpfen. Jeder ausgeschaltete schwarze Würfel bringt 1 Einflusspunkt.
- Kann ein Spieler den höchsten Würfel nicht ausschalten, gilt Würfel trotzdem als geschlagen und der Spieler verliert 2 Siegpunkte.
- Reihum muss jeder Spieler gg. mind. 1 schwarzen Würfel antreten. Es geht solange reihum, bis alle Würfel ausgeschaltet sind.

Phase 4 - Aktionen:

Immer nur mit Würfeln einer Farbe!

Kosten:

- Mit dem Startspieler beginnend und dann reihum können die Spieler alle Würfel nutzen. Es geht solange reihum, bis alle Würfel eingesetzt sind oder alle Spieler gepasst haben.
- Dazu stellt man je **1 - 3 Würfeln** aus den **5 Sektoren** zusammen. Fremde/ neutrale Würfel kosten je 2 - 6 Denare, abhängig von der eingesetzten **Gesamtwürfelanzahl** des Zuges.
- Die Mitspieler können den Abkauf ihrer Würfel nicht ablehnen.

Anzahl Würfel	Kosten je fremdem Würfel	Kosten je neutralem Würfel
	2 Denare	2 Denare
	4 Denare	4 Denare
	6 Denare	6 Denare

Mitspieler Bank

1 Aktionskarte aktivieren:

Die Kartenfarbe (oben) bestimmt die Farbe der einsetzbaren Würfel.

Um die Aktion zu spielen, stellt man seine Würfel zusammen. Es gibt Karten mit sofortiger Wirkung oder zur beliebigen Verwendung.

Kathedrale bauen:

	-2
	-2
	-2

Ereignisse bekämpfen:

- 1 Spieler allein: Punkte vom Rang 1+2
1. Platz: Höhere Punktzahl
Patt: Rang (1+2)/2 (abrunden)
2. Platz: Niedrigere Punktzahl
Patt: Punkte/2 (abrunden)

1 Einwohner in einem der Hauptgebäude aufstellen:

ggf. für 2 Einfluss kaufen

Landwirtschaft betreiben:

Passen:

Rundenende: Alle Spieler haben gepasst oder keine Würfel liegen mehr in den Sektoren. Auf Gebäuden hingelagte Einwohner kommen in die Reserve ihrer Spieler. Nicht genutzte Würfel werden in den allg. Vorrat zurückgelegt.

Die Startspieler-Karte wandert zum nächsten Spieler zur Linken.

Einfluss:

vor einer Aktion oder Verteidigung

gegen Abgabe von 1 Einfluss = 1 eigenen Würfel neu würfeln.
gegen Abgabe von 2 Einfluss = 1 Einwohner in persönliche Reserve holen.
gegen Abgabe von 4 Einfluss = 1 - 3 eigene Würfel auf Gegenseite drehen.
Man darf mehrere dieser Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen.

Spielende:

Meiste Punkte siegen

Kommt die letzte rote Ereigniskarte ins Spiel, endet das Spiel zum Rundenende.
Letzte 1 Siegpunkt je nicht beseitigter Ereigniskarte mit mind. 1 eig. Kubus
Punkte: ? Siegpunkte von den Meisterfeldern mit eigener Figur
-2 Siegpunkte je nicht selbst belegter Zeile (Level) der Kathedrale
je 1 - 6 Siegpunkte von den Persönlichkeitskarten (Karten gelten für jeden)

1 - 3 Würfeln ermöglichen es, die auf einer offenen Aktionskarte genannte Aufgabe zu erledigen. Hat der Spieler noch keine Figur darauf gesetzt (einen Meister), muss er die Gebühr zahlen, die ganz links in der Kartenmitte angegeben ist. Dann setzt er eine eigene Figur aus seiner Reserve dort auf den nächsten freien Platz links. Ist nichts frei, stellt er seine Figur nur auf die Karte.

Die Plätze stehen für Siegpunkte.
Hat man keine Figur parat, muss man sie für 2 Einfluss kaufen oder von einem Bereich des Spielplanes holen.
Wer einen Meister schon auf der Karte stehen hat, zahlt nichts.

Mit 1 - 3 weißen Würfeln kann man die Kathedrale weiterbauen. Pro Würfel darf man 1 Kubus auf das mit dem selben Wert nummerierte Feld setzen.
Es muss in jeder Spalte von unten nach oben gebaut werden. Man erhält sofort Einfluss und Siegpunkt/e.

Mit 1 - 3 Würfeln kann man gegen ein Ereignis kämpfen, das die Stadt bedroht. Soviele Standarten wie abgebildet, darf man nach erfolgreichem Kampf mit Kuben belegen.
Würfelsumme durch Kartendivisor teilen (abrunden) = Kuben.
Jeder platzierte Kubus bringt 1 Einflusspunkt.
Es gibt **Siegpunkte** für Spieler mit Kuben auf der Karte.
Ist eine **Karte voll** mit Kuben belegt, geht sie an den Spieler mit den meisten Kuben darauf. Patt: an den, der eher dort einsetzte.
Die Kuben einer erledigten Karte gehen an die Spieler zurück

Nur genau 1 Würfel an passender Stelle einsetzen.
Würfelfarbe muss zu Gebäude passen. Verschobene/hinausgeworfene Einwohner legt man zunächst hin (sie sind blockiert).
Liegt auf einem Gebäude schon ein Einwohner, darf kein weiterer Einwohner der selben Spielerfarbe hinausgeworfen werden.

Augenzahl von 1 - 3 gelben Würfeln / 2 teilen = Denare (abger.).

Gibt es noch Würfel in den 5 Sektoren und man steigt aus, kommen 2 Denare aus der Bank in den eigenen Sektor.
Sobald man wieder dran wäre, erhält man immer 1 Denar dazu.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.01.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de
*sprich: troa oder trwa