

Big Kini - KSR (Expertenregel)*		Erweiterung:		
Insel-Funktionen: Hafen: Reichweite 1 - 4 Atolle Siedlung: 1 - 2 Siedler Tabakfabrik: Einnahmen: 3 - 7 Bay Baron Waren: Fische, Muscheln, Perlen	Ämter im Atoll: Insel-Verwalter (brauner Anzug): nutzt nur die Funktion <u>einer</u> Insel im Atoll. Riff-Minister (blaue Shorts): nutzt die Funktionen <u>beider</u> Inseln, zwischen denen sein Einfluss-Feld steht. Bucht-Baron (weiße Shorts): nutzt <u>alle</u> Insel-Funktionen des Atolls.	neue 7. Aktion auf dem Erweiterungs-Tableau: <table border="1"> <tr> <td>AKTIONSKARTEN (Geld + Kartenstapel)</td> <td>Man darf 2 Aktionskarten aus der offenen Auslage kaufen.</td> </tr> </table>	AKTIONSKARTEN (Geld + Kartenstapel)	Man darf 2 Aktionskarten aus der offenen Auslage kaufen.
AKTIONSKARTEN (Geld + Kartenstapel)	Man darf 2 Aktionskarten aus der offenen Auslage kaufen.			
Ablauf einer Runde: Das Bargeld eines Spielers kann von diesem geheim gehalten werden. Aktions-Phase (2x durchspielen): Ab Startspieler beginnend setzt (Pflicht) jeder Spieler 1 seiner Aktions-Steine auf 1 Feld der 6 (7) möglichen Aktionen des Aktions-Tableaus . Er führt die Aktion sofort bzw. gar nicht aus . Bei 2 Spielern werden nur die 2x-Felder genutzt. Man kann auf drei Arten von Feldern setzen: - Doppel-Feld (2x) Aktion 2x, 1x oder gar nicht ausführen. - Standard-Feld Aktion 1x oder gar nicht ausführen - Kosten-Feld (2) 2 Bay Baron bezahlen und Aktion 1x oder gar nicht ausführen.		Nutzung der gekauften Aktions-Karten: - Sobald der aktive Spieler oder ein Mitspieler auf dem Aktions-Tableau eine Aktion wählt (egal ob er sie dann auch ausführt), dürfen alle Spieler - auch er selbst - je verdeckt 1 Aktions-Karte der entsprechenden Aktions-Art auslegen. - Alle Aktions-Karten aufdecken. - Aktions-Zahl der Karten oben links (1, 3, 5, 7) und des Tableaus (2, 4, 6, 8) entscheiden über Reihenfolge der Spieler. - Ab Aktions-Zahl 1 beginnend machen die Spieler ihre Aktion. Der aktive Spieler kann durchaus die Aktion des Tableaus und die Aktion seiner Karte ausführen. - Wenn man die zu bezahlende 2. Aktion einer Aktions-Karte machen will, macht man diese sofort - Aktions-Karte abwerfen.		
VERMEHRUNG (Baby)	Wer Einfluss auf eine Siedlung hat, darf auf ein freies Siedlungs-Feld 1 eigenen Stein aus dem Vorrat einsetzen. Bei der Doppel-Aktion kann man sich 2x vermehren (je 1x auf 2 Inseln oder 2x auf 1 Insel), wenn jeweils Siedlungs-Einfluss besteht. Bei 2-facher Vermehrung auf <u>einer</u> Insel müssen 2 Siedlungsfelder frei sein.	- Ab Aktions-Zahl 1 beginnend machen die Spieler ihre Aktion. Der aktive Spieler kann durchaus die Aktion des Tableaus und die Aktion seiner Karte ausführen. - Wenn man die zu bezahlende 2. Aktion einer Aktions-Karte machen will, macht man diese sofort - Aktions-Karte abwerfen.		
BEWEGUNG (Würfelstein)	Innerhalb eines Atolls kann 1 Stein beliebig und kostenlos versetzt werden (aber nicht auf das Feld des Barons). Von Atoll zu Atoll: Es muss 1 eigener Stein auf einem Einfluss-Feld des Hafens stehen. Bewegungsweite = Anzahl Schiffe im Hafen (= 1 - 4 Atolle). Bewegungskosten = 1 Bay Baron je Atoll. 1 beliebiger eigener Stein wird zu einem anderen Atoll bewegt. Dort können <u>nur</u> die Felder von Riff-Minister oder Insel-Verwalter besetzt werden.	Jede Runde werden wieder 4 neue Aktions-Karten in die offene Auslage gelegt, die alten Karten sind abzulegen. Leerer Nachziehstapel: Ablage mischen.		
EINNAHMEN (Geldstapel)	Für eine Tabakfabrik unter Einfluss des aktiven Spielers erhält dieser den aufgedruckten Wert in Bay Baron. Eine Doppel-Aktion erfordert Einfluss auf 2 Fabriken. Jede Runde ist nur 1x die Nutzung einer Fabrik möglich, darum wird 1 eigener Stein als Marker bis zum Rundenende auf die genutzten Fabriken gesetzt.	Vorbereitung mit Erweiterung: Bei 4 - 5 Spielern werden alle 4 neuen Atolle verwendet, bei 2 oder 3 Spielern 2 bzw. 3 Atolle.		
WARE NEHMEN (Warenmarker)	Es ist Einfluss auf das entsprechende Warenfeld nötig. Die Ware kann genutzt werden als a) Stimme bei Wahl des Bucht-Barons b) Teil eines Sets aus 3 Plättchen komplett verschiedener Waren = 3 Siegpunkte. Die Ware wird vom Atoll genommen und verdeckt vor dem Spieler abgelegt.			
WAHL (Stimmzettel)	Das Amt des Bucht-Barons wird <u>nur durch eine Wahl</u> be- oder umbesetzt. <u>Der Initiator muss mind. 1 Stein</u> auf dem Atoll haben. <u>Nur ein Insel-Verwalter oder Riff-Minister kann Baron werden</u> . Mind. 2 Steine von 0 - x Spielern müssen auf dem Atoll sein. Verhandeln: Bei >2 Spielern auf dem Atoll kann mit Geld, Waren oder Zusagen um Stimmen der Mitspieler gehandelt werden. Abstimmung: Bucht-Baron hat 2 Stimmen, jeder andere Stein (auch Siedler) 1 Stimme. Waren (abgebildet unterhalb des Barons) können als Stimmen eingesetzt werden und werden bei Einsatz offen ausgelegt. Enthaltung ist erlaubt. Ab links vom Initiator der Wahl können stimmlich unterlegene Spieler Waren einsetzen. Die Mitspieler können reagieren. Der Vorgang wiederholt sich beliebig oft, bis ein Höchstbieter feststeht. Patt: Initiator bestimmt den Sieger aus den Beteiligten. Der Sieger der Abstimmung versetzt 1 eigenen Stein (bisher Verwalter oder Minister des Atolls) zum Baron-Feld. Der alte Baron besetzt danach ein freies Feld des Atolls. Das Feld darf aber nur vom Typ eines Verwalters oder Ministers sein. <u>Alle</u> eingesetzten Waren <u>aller</u> Spieler sind abzugeben. <u>Je Runde ist nur eine Wahl je Atoll erlaubt</u> . Man markiert das Atoll daher, indem der Baron vorerst unterhalb seines Feldes plaziert wird.			
ENTDECKUNG (Fernrohr)	Ein unentdecktes Atoll umdrehen und 7** Bay Baron bezahlen. Bewegungskosten sind extra fällig. Das Atoll muss in Reichweite des Spielers (hat Einfluss im Hafen) liegen. Das Atoll wird umgedreht und der Entdecker legt den Entdeckungs-Marker offen vor sich ab. Eine abgebildete Ware wird auf das Atoll platziert. Ein beliebiger eigener Stein reist vom Start-Atoll zum neuen Atoll. Die Zielfelder dürfen nur Insel-Verwalter oder Riff-Minister sein. Hafereichweite beachten!			
Runden-Ende: Jeder Spieler hat 2x je 1 Aktions-Stein eingesetzt und Aktionen ausgeführt/unterlassen. Die Aktions-Steine werden vom Tableau genommen. Leere Warenfelder neu bestücken. Startspielermarker wandert nach links . Rundenanzeiger 1 Feld weiter. Markierungen von Tabakfabriken aufheben bzw. Bucht-Barone auf ihr jeweiliges Einfluss-Feld schieben.		* mit Autor Guido Eckhof abgestimmt. ** Experten-Regel (von playme.de veröffentlicht) Änderungen ggü. Basisspiel		
Wertung und Spiel-Ende (nach 12 Runden endet das Spiel**): Jeder Spielstein auf dem Feld ... eines Bucht-Barons = 5 Punkte, eines Riff-Ministers = 2 Punkte, eines Insel-Verwalters = 1 Punkt. Je Set aus 3 komplett verschiedenen Waren = 3 Punkte, je 8 Bay Baron = 1 Punkt, jeder Entdecker-Marker = 2 Punkte. Die höchste Gesamtpunktzahl siegt. Patt: höhere Anzahl Siedler - sonst gilt mehr Geld (soweit nicht in Punkte gewandelt.)		Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 14.10.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet: www.hall9000.de		