

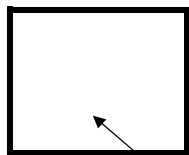
Capitol - KSR (Seite 1 von 2)

Das Spiel läuft in 4 Runden ab. Ablauf einer Runde:

A) Bau-Phase: *Zahlen auf den Karten spielen hier keine Rolle.*

Beginnend mit dem Startspieler haben die Spieler reihum im U-Sinn jeweils immer eine der folgenden Möglichkeiten:

- ➔ Baustein-Karte ablegen und 2 Bausteine vom allg. Vorrat nehmen. Sollten keine Steine mehr vorhanden sein, hat man Pech gehabt. Mit den Steinen erhöht man sofort seine angefangenen Häuser oder fängt den Bau eines/mehrerer neuer Häuser an.
- ➔ Dach-Karte ablegen und ein eigenes unverbautes Dach nehmen und auf ein eigenes angefangenes Haus legen = Das Haus ist nun vollendet.
- ➔ Bau-Genehmigung ablegen und ein eigenes vollendetes Haus auf den Spielplan stellen, d.h. in eine Präfektur mit Farbe der Bau-Genehmigung.



← Häuser und vorgegeb. Brunnen

- Ist ein Haus das erste Haus in einer Präfektur, kann es ein rundes oder eckiges Dach haben.
- Alle Häuser einer Präfektur müssen gleiche Dachform haben.
- In den jeweils Präfekturen einer Farbe dürfen nicht 3 gleiche Dachformen gebaut werden.

← Amphitheater und Tempel

- Das 1. Haus in einer Präfektur muss genau 1 Baustein hoch sein.
- Alle weiteren Häuser dieser Präfektur müssen jeweils genau so hoch sein, wie das z.Z. höchste Haus dieser Präfektur oder 1 Baustein höher.
- ➔ Passen: Man verzichtet auf weitere Aktionen für den Rest der Phase A. Generell darf man eine Karte spielen und trotzdem keine Aktion machen.

Allgemeines:

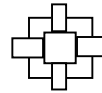
- **Die Bauphase endet, wenn alle Spieler gepasst haben.**
- **Gespielte Karten** werden verdeckt neben die Zugstapel jeder Kartenart gelegt. Die Karten werden NIE gemischt, sondern einfach umgedreht, wenn sie einen neuen Zugstapel bilden.

B) Auktions-Phase:

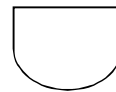
In jeder Runde werden bestimmte Bauwerke einzeln versteigert.

Runde 1 und 2: Brunnen / Brunnen / Amphitheater

Runde 3 und 4: Brunnen / Brunnen / Tempel



Brunnen sind bei Wertungen je 1 Extra-Punkt wert für den Spieler mit den meisten Bausteinen in jew. Präfektur und auch für den Spieler mit den zweitmeisten Bausteinen. Die schon vorgedruckten Brunnen zählen mit.



Amphitheater erlauben es bestimmten Spielern, in den Karten-Ziehphasen mehr Karten aufzunehmen. Wer die meisten Bausteine in einer Präfektur mit Theater hat, darf 2 zusätzliche Karten ziehen, der mit den zweitmeisten Karten 1 zusätzliche Karte.



Tempel in einer Präfektur verdoppeln in der Wertungs-Phase alle gewerteten Punkte einer Präfektur.

Regeln für die Auktionen:

- Jeder Spieler ordnet alle seine Karten verdeckt auf einem Stapel an. Die STOP-Karte wird dort eingefügt, wo nach dem Umdehnen des Stapels die Abarbeitung enden soll. Ggf. kann die oberste Karte auch die STOP-Karte sein.
- Die Summe der Zahlen auf den Karten bis zur STOP-Karte sind das Gebot.
- Das höchste Gebot gewinnt die Auktion. Dieser Spieler legt alle Karten bis zur STOP-Karte auf die Ablagestapel. Alle anderen Spieler nehmen ihre Karten wieder auf. Patt bei Gebot: Wer von den Beteiligten weniger Punkte auf den Säulen hat, geht vor. Bei erneutem Patt geht Objekt aus dem Spiel, die Spieler erhalten ihre Karten zurück.
- Das ersteigerte Objekt muss sofort in eine beliebige Präfektur auf einen passenden Bauplatz gelegt werden.

C) Wertungs-Phase:

- Am Ende jeder Runde findet eine Wertung statt.
- In jeder der 9 Präfekturen bekommen die Spieler mit den meisten und den zweitmeisten Bausteinen Punkte nach folgendem System:

Erster Platz = Die meisten Bausteine bringen 2 Punkte + ggf.
1 Punkt je Brunnen dort.

Zweiter Platz = Zweitmeiste Bausteine bringen 1 Punkt je Brunnen dort.
Hat nur ein einziger Spieler in einer Präfektur gebaut, wertet nur Platz 1.

Patt beim 1. Platz: Höchstes Haus geht vor, alle weiteren Beteiligten erhalten jeweils die Punkte von 2. Platz. Es wird kein 2. Platz vergeben.
Nicht auflösbares Patt. Alle Beteiligten erhalten je Punkte von Platz 1, es wird kein 2. Platz vergeben.

Gibt es einen klaren 1. Platz und dann Patt auf Platz 2, erhalten alle Patt-Beteiligten jeweils die Punkte von Platz 2.

- Tempel verdoppeln die Punkte einer Wertung in ihrer Präfektur.
- Die Spieler schieben ihre Säulen um die gewonnenen Punkte weiter. Besser notiert man diese auf Papier (Anmerkung).

D) Karten-Ziehphase: *nicht in Runde 4*

- Beginnend mit dem Startspieler ziehen alle Spieler reihum insgesamt je 6 neue Karten von den 3 Zugstapeln. Jeder Spieler nimmt sich alle seine 6 Karten hintereinander weg und wählt frei die Anzahl je Stapel.
- Achtung: Amphitheater erlauben ggf. 1 - 2 Karten mehr.
- Man nimmt jede Karte einzeln auf, d.h., sieht also jede einzelne zuvor.
- Der Konsul (Startspieler-Marker) => zum Spieler links vom Startspieler, wenn alle Spieler neue Karten gezogen haben.

Spielende:

Nach der 4. Wertung endet das Spiel.
Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.10.12

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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