

City and guilds - KSR

Jeder Spieler erhält 18, 13 oder 10 Figuren bei 3, 4 oder 5 Spielern.
Auf die Zählleisten der Gilden kommt je Mitspieler ein Holzklötzchen in dessen Farbe auf Position "Null". Auf der Punktezählleiste wird je Spieler ein Holzklötzchen auf "Null" eingesetzt. 4 "Bonus-Tavernen"-Plättchen neben den Spielplan ablegen.
Jeder Spieler zieht zufällige 4 Bauteile, sieht sich diese an und gibt eines verdeckt zurück in den Pool. Die übrigen Bauteile liegen verdeckt bereit, 3 davon immer offen.
Die Bauteile der Spieler liegen immer offen vor diesen. Startspieler bestimmen.

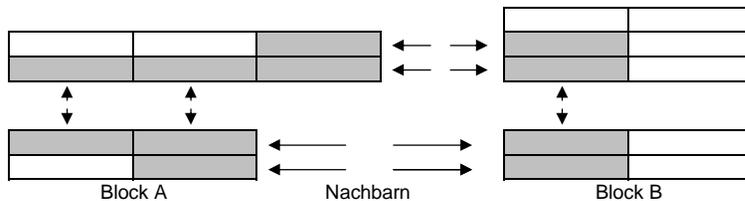
Die Spielerfarben sind in keinem Zusammenhang mit den Gildenfarben zu sehen.

Die allererste Einsatzrunde:

Reihum setzt jeder Spieler in jeweils einem neuen Block genau 1 Bauteil ein.
Er zieht von der offenen Auslage 1 Teil nach und füllt diese wieder auf 3 Teile auf.
Die gesetzten Bauteile dürfen nicht in Nachbarschaft* zu Bauteilen anderer Blöcke stehen.

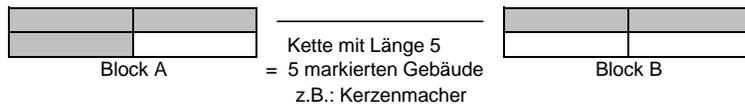
*Nachbarschaft:

Randteile mit freier Sicht geradeaus (auch über Brunnen/Tröge) zu einem Randteil eines anderen Blocks sind Nachbarn.



Gilden-Kette:

Alle Häuser + Märkte in ein und derselben Gilde, die nebeneinander oder aneinander liegen oder über Blöcke Nachbarn sind, bilden eine Kette.



Ablauf eines Zuges:

- Der Spieler am Zug platziert 1 Bauteil auf einen freien Bauplatz neben einem angrenzenden Bauteil oder davon in Nachbarschaft*. Diagonal gilt nicht als angrenzend.

Bauteil-Arten:

GILDEN-Gebäude:	Pflicht-Aktion: 1 Figur darauf setzen UND entweder 1 weitere Figur darauf einsetzen ODER eigenen Marker 1 Feld vorrücken auf entspr. Gildenzählleiste.
MARKT:	Spieler-Marker 2 Felder vorrücken auf entspr. Gildenzählleiste.
Minnesängerhaus (Harfe)	Kann-Aktion: 1 Figur darauf setzen.

- Der Spieler zieht aus der offenen Auslage 1 Bauteil nach und füllt die Auslage wieder auf 3 Teile auf.
- Alle Spieler führen reihum ihren Zug aus.

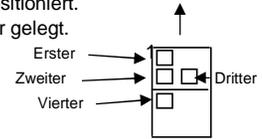
Spiel-Ende: ...sobald alle Bauplätze belegt sind.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 15.01.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Es gibt 44 Gebäude in 4 Farben,
28 Märkte in 4 Farben, 4 Tavernen
und 4 Minnesängerhäuser.

Gilden-Zählleiste:

- Der 1. Marker auf einem Feld der Zählleiste wird an den linken Rand positioniert.
Liegt schon ein Marker auf dem Zielfeld, wird der zweite Marker dahinter gelegt.
Kommt ein dritter Marker dazu, wird rechts neben den zweiten gesetzt.
Mehr als 3 Marker nimmt kein Feld auf.



Minnesängerhaus (Harfe) + Taverne (Krug):

- Beide Gebäude unterbrechen Ketten. Ein Minnesängerhaus kann 1 Figur aufnehmen, die Taverne 0.

Block-Kontrolle:

- Sobald die 1. Figur in einem Block steht, wird mit einem weißen Klötzchen auf dem Bauteil der 1. Platz markiert. Ein späterer Spieler, der bei "Anzahl Gebäude mit eigenen Figuren" bzw. danach bei "den meisten eigenen Figuren" gleichzieht, erhält ein schwarzes Klötzchen auf ein Bauteil als Hinweis auf die Zweit-Platzierung. Bei Patt auf dem 3. Rang wird dieser nicht gewertet.

Rangfolge:

- 1.) Die meisten Gebäude mit Figuren eines Spielers.
- 2.) Die meisten Figuren eines Spielers.
- 3.) Weißer Marker (geht vor schwarz).

Die Zuordnung der weißen/schwarzen Marker ist je neu eingesetztem Bauteil mit Figur zu überprüfen.

Gilden-Kontrolle:

- Die stärkste Gilde = Anzahl Gebäude + Märkte im Block in der Gildenfarbe.
- Bei Gleichstand zwischen Gilden gilt, welche Kette im Block blockübergreifend die längste ist.
Danach entscheidet die Anzahl der Blöcke, die die Kette durchläuft, andernfalls entfällt Wertung.

Wertung:

- **Ein Block wird sofort gewertet, wenn er komplett belegt ist. Siehe dazu "Block-Kontrolle."**

- BLOCK-WERTUNG:

8 Punkte pauschal + 2 Punkte je MARKT + 5 Punkte je Minnesängerhaus bzw. Taverne.
Die Spieler mit den Rängen 1 bis 3 erhalten je aufgerundet von der zu verteilenden Punktzahl:
Erster: 50%, Zweiter: 50% vom Ersten, Dritter: 50% vom Zweiten
Beispiel: Blockwert ergibt 21 Punkte. Erster = 11 (21/2), Zweiter = 6 (11/2); Dritter = 3 (6/2).

- GILDEN-WERTUNG:

Es gibt 4, 2, 1 Punkte für die Spieler in Reihenfolge ihrer Ränge auf der Gildenzählleiste.
Wer auf Position "Null" steht, erhält nichts.

- BONUS (nach Gilden-Wertung):

Der Auslöser einer Wertung erhält 1 Bonus-Taverne (falls vorrätig) und platziert diese gemäß den Regeln in einem beliebigen Block. Dadurch kann eine weitere Wertung ausgelöst werden.

- Alleiniger 1. Platz in einem Block:

Spieler erhält 100% der Blockwertung, wenn er ganz allein im Block vertreten ist..

- Nur 1. und 2. Platz in einem Block sind belegt:

1 Punkt Bonus zum Ergebnis (nach Teilung) je Spieler.
Beispiel: Blockwert ergibt 21 Punkte. Erster = 12 (21/2 = 11 + 1), Zweiter = 7 (12/2 = 6 + 1)

Endwertung zum Spiel-Ende:

- Längste Kette je Gilde blockübergreifend Anzahl der Gebäude + Märkte ermitteln.
Punkte = Länge der Gildenkette an Plättchen +
Bonus für Anzahl Blöcke dieser Kette: 1,2,3,4,5,6,7,8 Blöcke = 1,3,6,10,15,21,28,36 Punkte.
Patt: Länge inkl. Bonus ermitteln.

- Je nach Stand der Spieler auf der Gildenzählleiste werden die Punkte der Kette aufgerundet verteilt:

Erster: 50%, Zweiter: 50% vom Ersten, Dritter: 50% vom Zweiten

- Abzug: So viele Punkte abziehen, wie man nicht eingesetzte Spielfiguren besitzt.
Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.