

Coney Island - KSR (für 3 - 4 Spieler)

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Punkte sind Aufmerksamkeitspunkte. Ablauf eines Spielzuges:

1) Einkommensphase:

- ◆ Für alle sichtbaren Symbole auf den eigenen Wagen erhält man Einkommen. Das erste Feld jedes Wagens bleibt immer frei.

- Oberer Wagen: Er bringt sofort Aufmerksamkeits-Punkte je freiem Feld.
- Mittlerer Wagen: Die ersten 3 Felder bringen je ein Geldbündel aus der Bank ein, das letzte Feld bringt 1 Aufmerksamkeits-Punkt.
- Unterer Wagen: Die ersten 3 Felder bringen je 1 Baustoff ein.
 "?" = 1 Baustoff wird zufällig aus dem Beutel gezogen.
 2. + 3. Feld: Je 1 Baustoff darf sich der Spieler aus dem Beutel suchen.
 Letztes Feld = 1 beliebige Aktion in Aktionsphase nochmal ausführen

- ◆ Hat man ein Quadrat aus 4 eigenen Schausteller-Plättchen: 2 Aufmerksamkeits-Punkte erhalten. Überschneidende Quadrate zählen nicht.

- ◆ **Limit:** Zu keiner Zeit darf ein Spieler > 5 Geldbündel bzw. > 5 Baustoffe vor sich liegen haben. Man erhält zunächst Baustoffe und legt dann überzählige beliebige Baustoffe in Beutel.

2) Aktionsphase: Jede Aktion ist nur 1x nutzbar.

- ◆ 3 Haupt-Aktionen stehen zur Verfügung (siehe Symbolik auf Spieler-Tableau: untere Reihe).
- ◆ Auch kann der Spieler bis zu 5 verschiedene Nebenaktionen nutzen, wenn entsprechende Personentafeln vor ihm liegen. Jede der 8 Aktionen darf man nur 1x je Aktionsphase nutzen.
- ◆ Die Reihenfolge von Haupt- und Nebenaktionen ist völlig beliebig wählbar.
- ◆ Man kann auch auf jegliche Aktion verzichten.

➔ **Aktion wiederholen:** Über die folgenden 3 Optionen ist dieser Vorteil erwerbbar:

- ◆ Das letzte Schausteller-Plättchen des unteren Wagens ist platziert.
- ◆ Eine Bautafel wird auf einem Baufeld mit dem Symbol für "Aktion wiederholen" platziert.
- ◆ Der Spieler gibt max. 1 Zeitungs-Plättchen ab.

Spielende:

- ◆ Ist am Ende eines Spielzuges mind. 1 der folgenden Bedingungen erfüllt, endet das Spiel:
 - ➔ Ein beliebiger Spieler erreicht während des Spielzuges eines Spielers 60 oder mehr Aufmerksamkeits-Punkte (auch wenn er danach wieder unter 60 fällt).
 - ➔ Von den Großbauprojekten ist nur noch eine der vier Sorten übrig.
 - ➔ Der Stapel mit den Zeitungsplättchen ist komplett aufgebraucht.
 - ➔ Alle Baufeldtafeln sind auf dem Spielplan platziert und es sind nur noch <= 8 Bauplätze frei.

- ◆ Die lfd. Runde wird noch zu Ende gespielt. Der Spieler rechts vom Startspieler macht letzten Zug. Löst der letzte Spieler der Runde das Spielende aus, endet das Spiel sofort.
- ◆ Es findet noch eine **Endwertung** statt:
 - Zeitungen: Alle Zeitungsplättchen (rosa: 2 - 3 P., weiß: 1 - 2 P.) vor den Spielern umdrehen. Aufmerksamkeits-Punkte darauf addieren und jeweils abtragen.
 - Jedes eigene Schausteller-Plättchen auf dem Spielplan = **minus 2** Aufmerksamkeits-Punkte
 - Der Spieler mit den meisten Aufmerksamkeits-Punkten gewinnt.
 - Patt: Beteiligter mit mehr Geldbündeln und Baustoffen ist im Vorteil

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.01.12
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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

Haupt-Aktionen:

- **Baufeldtafeln platizieren:**
 - ◆ Oberste Baufeldtafel eines Stapel nehmen und umdrehen.
 - ◆ Ein Baufeld auf dem Spielplan aussuchen, wo man sie platzieren möchte.
 - ◆ Bau: nur waagrecht/senkrecht angrenzend an bereits gebaute Tafeln.
Kosten: 1 - 2 Geldbündel (wie auf Baufeld angegeben)
 BONUS gemäß Feld-Aufdruck: 2 - 3 Aufmerksamkeits-Punkte ODER
 "?" = 1 zufälligen Baustoff aus dem Beutel ziehen ODER
 Würfel: 1 beliebigen Baustoff aus dem Beutel auswählen ODER
 Ein anderes Symbol. Es erlaubt 1 Haupt-/Nebenaktion erneut zu nutzen.

- **Schausteller-Plättchen platizieren:**
 - ◆ 1 Schausteller-Plättchen vom eigenen Tableau auf einen beliebigen freien Bauplatz auf einer auf dem Spielplan platzierten Baufeldtafel einsetzen.
 - ◆ Er muss das jeweils am weitesten links liegende Plättchen von einem seiner Wagen nehmen und die geforderten Baukosten zahlen (in Beutel). Das sind von oben nach unten: 1 rot / 1 rot + 1 weiß / 1 roter + 2 weiße Würfel.
 - ◆ Grüne Wiesenfelder sind keine freien Baufelder.
 - ◆ Sind alle 3 Schausteller-Plättchen eines Wagens verbaut, kann man gegen Abgabe der üblichen Baustoffe eines der Plättchen auf dem Spielplan versetzen.
 - ◆ Gelingt es einem Spieler, 4 seiner Schausteller-Plättchen im Quadrat zu platizieren, erhält er sofort 2 Aufmerksamkeits-Punkte.

- **Großbauprojekte platizieren:**
 - ◆ Das zuoberst liegende Großbauprojekt von einem Stapel nehmen.
 - ◆ Je nach Größe zahlt man diverse Baustoffe in den Beutel:
 2 rote / 1 roten + 2 weiße / 2 rote + 2 weiße / 2 rote + 3 weiße Würfel
 - ◆ Großbauprojekte dürfen nur auf Plätze mit Schausteller-Plättchen vom aktiven und/oder fremden Spielern platziert werden (Ausrichtung waagrecht/senkrecht). Die Ziffer auf dem Großbauprojekt besagt, wieviele Spieler beteiligt sein müssen.
 - 1 nur Schausteller-Plättchen genau 1 einzigen Spielers
 - 1+ nur Schausteller-Plättchen eines oder mehrerer Spieler
 - 2 nur Schausteller-Plättchen von genau 2 Spielern
 - 2+ nur Schausteller-Plättchen von 2 oder mehreren Spielern
 - ◆ Der aktive Spieler erhält so viele Aufmerksamkeits-Punkte wie der linke Wert (neben dem ?) auf dem Großbauprojekt angibt.
 - ◆ Spieler, deren Plättchen überbaut wurden, erhalten so viele Punkte, wie auf den Schausteller-Plättchen angegeben sind. Diese Plättchen gehen zu den Spielern zurück auf deren Wagen, jeweils passend und möglichst weit rechts dort.
 - ◆ Man darf auch ohne eigene Beteiligung komplett nur fremde Plättchen überbauen.
 - ◆ Das Großbauprojekt wird umgedreht und zeigt seine Attraktionsseite.

Neben-Aktionen:

- ◆ Man muss entsprechende u.a. Personentafel(n) besitzen.
- ◆ Gegen Abgabe von 2 Geldbündeln in die Bank nimmt man sich eine Personentafel aus der Mitte / von einem Spieler. Man darf sie im selbem Zug nutzen.

- **Wanderarbeiter:** Gegen Abgabe 1 Geldbündels darf man 1 Baustoff zufällig aus dem Beutel ziehen.

- **Polizist:** Gegen Abgabe 1 Aufmerksamkeitspunktes darf man 1 Baustoff zufällig aus dem Beutel ziehen.

- **Mäzen:** Der Spieler darf die Farbe eines Baustoffs wechseln. Er darf also 1 Baustoff in den Beutel geben und einen anderen Baustoff gezielt herausholen.

- **Werbejuge:** Gegen Abgabe 1 Geldbündels darf man 2 Aufmerksamkeitspunkte vorrücken.

- **Journalist:** Gegen Abgabe 1 Baustoffs darf man das oberste Zeitungs-Plättchen nehmen, ansehen und verdeckt vor sich ablegen.