

## Kontor - KSR (Version für 2 Spieler)

6 Sonderkarten + das Schiff kommen aus dem Spiel (Profi-Version).  
Jeder Spieler erhält 1 Infokarte. Die Karten nach Wasser- und Hafenkarten trennen.  
Ein Spieler erhält die Hafenkarten mit roten, der andere mit schwarzen Zahlen.  
Karten mischen, 3 Karten von oben verdeckt auf die Hand nehmen, Stapel offen drehen.  
Wasserszenario mit Hafenkarte aufbauen, Rest der Wasserkarten = verdeckter Stapel, wovon jeder Spieler 2 Karten auf die Hand bekommt.  
Wasserkarten-Nachziehstapel umdrehen (offen), so dass man die oberste Karte sieht.  
Jeder Spieler erhält 5 Lagerverwalter + 4 Münzen, die immer sichtbar sein müssen.

### Ablauf einer Runde:

#### 1. Verdeckt ausspielen:

- Jeder Spieler legt verdeckt EINE seiner 5 Handkarten aus.
- Verzichtet man darauf, erhält man aus der Kasse 1 Münze und zahlt keine Steuern.

#### 2. Gleichzeitig aufdecken:

- Alle Spieler decken ihre ausgespielte Karte auf.

#### 3. Steuern zahlen:

- Ist auf einer eigenen Karte ein Münzsymbol, muss Gegenspieler sofort 1 Münze in die Kasse zahlen. Bei Geldmangel muss der Spieler die Karte wieder aufnehmen, sein Zug endet damit.

#### 4. Startspieler bestimmen:

- Die höchste Karten-Nummer bestimmt, wer zuerst Aktionen ausführt.

#### 5. Karte anlegen:

- Die eingesetzte Karte wird an ausliegende Wasser-/Hafenkarten waagrecht oder senkrecht angelegt. Ein Kran erlaubt nur noch direktes Anlegen von Wasserkarten durch den Gegenspieler, Hafenkarten sind waagrecht/senkrecht für ihn tabu.
- Spielfeldgröße = 6 x 6 Karten.
- Ein abgeschlossenes Gebiet entsteht aus aneinander grenzenden Hafenkarten, die vollständig von Wasser oder fiktivem Spielfeldrand umschlossen sind.

#### 6. Lagerhäuser setzen:

- Hat ein Spieler eine Hafenkarte mit Waren angelegt, platziert er die entsprechenden Lagerhäuser in den Farben der Waren lt. Hafenkarte.
- Jeder Spieler benutzt die 1. Karte eines Gebietes als Zentrallager, wo er alle seine Lagerhäuser sammelt, die er in dieses Gebiet setzen konnte.

#### 7. Karte nachziehen:

- Man zieht den Kartentyp (Wasser/Hafen) nach, den man gerade ausgespielt hat. Der Handbestand ist damit in der Regel wieder auf 5 aufgefüllt, allerdings kann man aufgebrauchte Sorten nicht nachziehen und hat dann weniger Handkarten.

#### 8. Für eine gelegte Wasserkarte zahlt die Kasse nun 1 Münze.

- Die Kasse zahlt nur, wenn sie gerade Geld hat.
- Wer vergißt, sein Geld zu nehmen, darf es nicht später nachfordern.

#### 9. Der Gegenspieler führt nun die Aktionen 5. - 8. durch.

### Gebiets-Wertung:

- Ist ein Gebiet abgeschlossen, wird sofort gewertet.
- Wer den größten Warenvorteil hat, stellt 1 Lagerverwalter dort in das Gebiet. Das macht 1 Punkt. Alle Lagerhäuser darin kommen zu den Spielern zurück.
- Warenvorteil (WV) ist die Differenz an Lagerhäusern einer Ware ggü. Mitspieler. Die größte Einzel-Differenz führt zum Sieg, bei Gleichstand: wer mehr WV hat. Erneuter Gleichstand: Wert der Ware entscheidet (siehe Infokarte). Erneuter Gleichstand: keine Wertung möglich.

### Spiel-Ende:

...sofort, wenn 6 x 6 Felder belegt sind.  
Es gewinnt, wer mehr Lagerverwalter (Punkte) hat, bei Gleichstand zählt Geld.  
Erneuter Gleichstand = unentschieden.

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)*