


Amerigo - KSR (Seite 1 von 2)

Es gibt 5 Durchgänge zu je 7 Runden mit je 1 Aktion / Spieler.
Jeder Durchgang beginnt mit den blauen Würfeln und endet mit den weißen.

Ablauf einer Runde:

- In der 1. Runde eines Durchgangs wirft der Startspieler alle blauen Würfel vom Vorratsfeld mit Schwung in den Würfelturm.
- Alle in die Auffangschale fallenden Würfel  Aktionsfeld des Rondells
- Die höchste Anzahl gleichfarbiger Würfel bestimmt die Aktionspunkte (AP) für alle nun auf dem Aktionsfeld vertretenen Farben.
- Beginnend mit dem Spieler, der auf der Sonder-Aktionsleiste führt (ggf. im Stapel oben) und dann weiter in Reihenfolge dort, wählt jeder Spieler genau eine der möglichen Aktionen und führt diese aus. Mehrere Spieler dürfen die gleiche Aktion wählen.
- Man muss nicht seine vollen AP nutzen.

BLAUE
Aktion:
Schiffe

... Die AP können jeweils für jedes der beiden Schiffe des Spielers genutzt werden. 1 Feld / Rahmenabschnitt = 1 AP.
(Man hat also die AP für jedes Schiff zur Verfügung)

... Bewegung: waagrecht oder senkrecht

... Ankerfeld: Beendet ein Schiff dort seinen Zug, kann auf dem freien Kontorfeld ein Kontor gebaut werden.

... Das 1. Kontor auf einer Insel bringt 3 SP.

... Schiffe blockieren nicht die Durchfahrt anderer Schiffe.

SCHWARZE
Aktion:
Kanonen

je 1 AP = 1 Feld vorrücken auf der Kanonenleiste

ROTE
Aktion:
Planung

Man kann beliebig viele eigene Dorf-Plättchen oder max. ein allgemeines Landschafts-Plättchen je Zug kaufen.
Kosten: 1 - 6 AP, wie jeweils links darauf angegeben

BRAUNE
Aktion:
Fortschritt

... Je 1 AP = 1 Feld vorwärts auf Fortschrittsleiste ziehen

... Erreicht/überschreitet man ein aufgedrucktes SP-Feld, nimmt man sofort 1 beliebigen Fortschritts-Marker vom Zentralplan und legt ihn auf sein eigenes Tableau.

... Zum Spielende erhält man die höchsten erreichten SP auf der Leiste.

GRÜNE
Aktion:
Bauen

... Man kann Dorf-Plättchen / Landschafts-Plättchen aus dem gekauften Vorrat verbauen.

... auf Inseln mit mind. 1 eigenem Kontor

... Kosten je Plättchen 1 - 6 AP, wie links dort angegeben

... Bauen ist nur auf Landfeldern erlaubt

... neues Plättchen muss an eig. Kontor waagrecht/senkr. angrenzen oder lückenlos über eine Kette eigener bzw. allgemeiner Plättchen mit eigenem Kontor verbunden sein

... überbaute Rohstoffe erhält der Spieler auf sein Tableau

... Kontore sind nicht überbaubar, aber leere Kontorfelder

- ➔ Insel komplett bebaut: sofort 3 SP für Fertigsteller
- ➔ Insel mit Truhe: Truhe geht an Fertigsteller (Wert = 3 Gold)
Je nach Anzahl eigener Kontore auf der Insel erhält jeder betroffene Spieler Siegpunkte lt. Tabelle auf den Spielplan

➔ Siegpunkte für gebaute Plättchen: linker Wert bei kleiner Insel
rechter Wert bei großer Insel (also mit Truhe)

GELBE
Aktion:
Warenmarker

... AP können in Waren-Marker (2 - 4 AP) gewandelt werden. Sie werden auf dem Spielertableau abgelegt.

... Jeder Spieler hat je Sorte 1 virtuellen Waren-Marker.

... SP zum Spielende: Anzahl Waren-Marker mal Rohstoffe

WEISSE
Aktion:
Sonderaktion

... ENTWEDER je AP = 1 Feld vor auf Sonder-Aktionsleiste

... ODER farbiges Feld unter Reihenfolgescheibe nutzen.

... Liegt kein Würfel dieser Farbe im Aktionsfeld, nehmen alle weißen Würfel diese Farbe an.

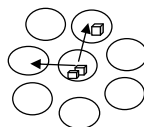
... Letztes Feld erreicht: weiße Würfel = beliebige Farbe

... Zum Spielende erhält man die durch seine Scheibe erreichten Siegpunkte auf der Leiste.

Amerigo - KSR (Seite 2 von 2)

Ende einer Runde (Jeder Spieler hatte 1 Aktion):

Haben alle Spieler ihre Aktion gemacht, werden die Würfel vom Aktionsfeld auf die entsprechenden Vorratsfelder ihrer Farbe geschoben.



Ende eines Durchganges (auch nach dem 5.):

a) Zwischenwertung:

- ➔ Jeder Spieler muss seine Kanonen um die Piratenstärke reduzieren. Reichen Kanonen nicht aus, gehen auch noch SP (Piratenstärke) verloren.

b) Vorbereitung nächster Runde:

- ➔ Neuen Piraten-Marker aufdecken.
- ➔ Fortschritts-Marker aus dem rechtem Bereich aus dem Spiel nehmen, dann die Marker von der linken Seite nach rechts verschieben. Auf der linken Seite 4 neue Marker nachlegen.
- ➔ Restliche Warenmarker aus der Auslage entfernen und Auslage auffüllen.
- ➔ Der oberste Zeitmarker geht aus dem Spiel.

SPIELENDE (nach 5. Durchgang):

- Gold-Wertung: Schatztruhen / bestimmte Fortschritts-Marker in Gold wandeln
Gold = Siegpunkte
- Waren-Wertung: Jede Warensorte wird separat wie folgt gewertet:
Summe der Rohstoff-Marker mit Anzahl Waren-Marker (inkl. aufgedrucktem) multiplizieren = Siegpunkte
- Fortschritts-Wertung: Bestimmte Marker werten und erreichten Stand der Siegpunkte auf der Fortschrittsleiste werten.
- Sonderaktions-Wertung: Erreichten Stand an Siegpunkten werten.

Gewinner ist, wer die meisten Siegpunkte erzielte.

Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer auf der Sonder-Aktionsleiste besser liegt.

GOLD: Statt eine Farb-Aktion zu nutzen, kann man die Summe aller Würfel im Aktionsfeld durch 3 teilen (aufrunden) = Gold. Gegen Abgabe von je 1 Gold hat man 1 AP mehr bei Aktionen.

LEISTEN: Sollte eine Zählscheibe auf einer der drei Leisten Kanonen, Fortschritt oder Sonderaktion ans Ende anlangen, ohne dass alle zur Verfügung stehenden AP genutzt werden konnten, so erhält der Spieler 2 Gold, unabhängig davon, wie viele AP er verfallen lassen muss.

Beispiel: Ein Spieler mit 10 Kanonen bekommt 5 Kanonen dazu. Er kann nun nur 2 Kanonen davon addieren. Für die nicht verwendbaren Kanonen erhält er pauschal 2 Gold.

Übersteigende Werte über 12 Gold werden in Siegpunkten vergütet. Jedes Gold über 12 ist also 1 SP.

2 Gold erhält man auch bei Nutzung einer Aktion, die eine Zählleiste (die bereits ans Ende angelangt ist) erneut betrifft.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.02.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de