

Attika - KSR	Attika - KSR	Attika - KSR
<p><b>Spielzug:</b></p> <p>Auswahl der Aktion 1a ODER 1b.</p> <p><b>1. a) 2x Aufdecken</b> Gebäude-Plättchen ENTWEDER <u>Ablage Gebäude-Plättchen auf eig. Ablagetafel</u> ODER <u>Bauen auf Spielplan</u> gegen Zahlung der Baukosten (Karten)</p> <p><b>b) 3x Bauen</b> Gebäude von eigener Ablagetafel nehmen und gegen Kostenzahlung (Karten) <u>auf den Spielplan</u> bringen.</p> <p><b>2. Landschafts-Karten nachziehen</b> (am Ende des Zuges) =je nicht genutzter Teilaktion 1a oder 1b: 1 Karte ziehen</p> <p><b>Baukosten:</b></p> <p><b>Kosten gesamt:</b> Lt. Gebäude-Plättchen abzgl. auf Bauplatz und direkt angrenzenden Plätzen vorhandene Landschafts-Symbole</p> <p><b>Joker:</b> 2 beliebige Karten =&gt; 1 Symbol freier Wahl</p> <p><b>Straßenbau:</b> 5 beliebige Karten abzgl. vorhandener Symbole</p> <p><b>neue Siedlung:</b> je bereits vorh. eigene Siedlung: 1 Karte abwerfen</p> <p><b>kostenlos:</b> Bei direktem Anbau an Gebäude einer Gruppe, wenn: Ausgangsgebäude ist eigenes; neues Gebäude in Pfeilrichtung</p> <p><b>Bonus:</b></p> <p><b>Amphoren:</b> je zusammenhäng. eig. Gebäude-Gruppe: 1 Amphore. Einsatz = 1 Zusatzzug innerhalb Phase 1a, 1b oder auch 2.</p> <p><b>Spielplan erweitern:</b> =sobald ein Gebäudestapel eines Spielers leer ist und das letzte Gebäude daraus platziert wurde.</p> <p><b>Spielende:</b> sofort, sobald ein Spieler <b>2 Heiligtümer lückenlos verbunden</b> hat ODER alle <b>30 eig. Gebäude</b> auf den Spielplan bringen konnte</p>	<p><b>Spielzug:</b></p> <p>Auswahl der Aktion 1a ODER 1b.</p> <p><b>1. a) 2x Aufdecken</b> Gebäude-Plättchen ENTWEDER <u>Ablage Gebäude-Plättchen auf eig. Ablagetafel</u> ODER <u>Bauen auf Spielplan</u> gegen Zahlung der Baukosten (Karten)</p> <p><b>b) 3x Bauen</b> Gebäude von eigener Ablagetafel nehmen und gegen Kostenzahlung (Karten) <u>auf den Spielplan</u> bringen.</p> <p><b>2. Landschafts-Karten nachziehen</b> (am Ende des Zuges) =je nicht genutzter Teilaktion 1a oder 1b: 1 Karte ziehen</p> <p><b>Baukosten:</b></p> <p><b>Kosten gesamt:</b> Lt. Gebäude-Plättchen abzgl. auf Bauplatz und direkt angrenzenden Plätzen vorhandene Landschafts-Symbole</p> <p><b>Joker:</b> 2 beliebige Karten =&gt; 1 Symbol freier Wahl</p> <p><b>Straßenbau:</b> 5 beliebige Karten abzgl. vorhandener Symbole</p> <p><b>neue Siedlung:</b> je bereits vorh. eigene Siedlung: 1 Karte abwerfen</p> <p><b>kostenlos:</b> Bei direktem Anbau an Gebäude einer Gruppe, wenn: Ausgangsgebäude ist eigenes; neues Gebäude in Pfeilrichtung</p> <p><b>Bonus:</b></p> <p><b>Amphoren:</b> je zusammenhäng. eig. Gebäude-Gruppe: 1 Amphore. Einsatz = 1 Zusatzzug innerhalb Phase 1a, 1b oder auch 2.</p> <p><b>Spielplan erweitern:</b> =sobald ein Gebäudestapel eines Spielers leer ist und das letzte Gebäude daraus platziert wurde.</p> <p><b>Spielende:</b> sofort, sobald ein Spieler <b>2 Heiligtümer lückenlos verbunden</b> hat ODER alle <b>30 eig. Gebäude</b> auf den Spielplan bringen konnte</p>	<p><b>Spielzug:</b></p> <p>Auswahl der Aktion 1a ODER 1b.</p> <p><b>1. a) 2x Aufdecken</b> Gebäude-Plättchen ENTWEDER <u>Ablage Gebäude-Plättchen auf eig. Ablagetafel</u> ODER <u>Bauen auf Spielplan</u> gegen Zahlung der Baukosten (Karten)</p> <p><b>b) 3x Bauen</b> Gebäude von eigener Ablagetafel nehmen und gegen Kostenzahlung (Karten) <u>auf den Spielplan</u> bringen.</p> <p><b>2. Landschafts-Karten nachziehen</b> (am Ende des Zuges) =je nicht genutzter Teilaktion 1a oder 1b: 1 Karte ziehen</p> <p><b>Baukosten:</b></p> <p><b>Kosten gesamt:</b> Lt. Gebäude-Plättchen abzgl. auf Bauplatz und direkt angrenzenden Plätzen vorhandene Landschafts-Symbole</p> <p><b>Joker:</b> 2 beliebige Karten =&gt; 1 Symbol freier Wahl</p> <p><b>Straßenbau:</b> 5 beliebige Karten abzgl. vorhandener Symbole</p> <p><b>neue Siedlung:</b> je bereits vorh. eigene Siedlung: 1 Karte abwerfen</p> <p><b>kostenlos:</b> Bei direktem Anbau an Gebäude einer Gruppe, wenn: Ausgangsgebäude ist eigenes; neues Gebäude in Pfeilrichtung</p> <p><b>Bonus:</b></p> <p><b>Amphoren:</b> je zusammenhäng. eig. Gebäude-Gruppe: 1 Amphore. Einsatz = 1 Zusatzzug innerhalb Phase 1a, 1b oder auch 2.</p> <p><b>Spielplan erweitern:</b> =sobald ein Gebäudestapel eines Spielers leer ist und das letzte Gebäude daraus platziert wurde.</p> <p><b>Spielende:</b> sofort, sobald ein Spieler <b>2 Heiligtümer lückenlos verbunden</b> hat ODER alle <b>30 eig. Gebäude</b> auf den Spielplan bringen konnte</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>