

Batavia - KSR

Gespielt wird in Runden zu je 2 Phasen (A / B). Handkarten gefächert halten.

A - Versteigerung:

Man darf seine Anzahl an Wechseln geheim halten.

- ◆ Der Auktionator würfel 1-mal und deckt so viele Schiffs-Karten vom Stapel auf, wie die Augenzahl beträgt. Diese Karten sind EIN Paket für die Auktion.
- ◆ Spieler links vom Auktionator gibt Erstgebot in 1 - x Wechseln ODER passt. Reihum bietet jeder Spieler mehr ODER passt für die laufende Auktion.
- ◆ Es geht solange reihum, bis nur noch 1 Höchstbieter verbleibt. Er zahlt das Gebot mit Wechseln an seine Mitspieler aus, beginnend links von ihm. Er zahlt reihum immer 1 Wechsel aus, bis das Gebot komplett verteilt ist. Und er nimmt das Startspieler-Schiff. Das Kartenpaket geht auf die Hand.

PASSEN: Sollten alle Spieler direkt passen, bleiben die Schiffs-Karten liegen und ergänzen das nächste Angebot. Startspieler bleibt. Passiert dies in der 1. Auktion, wird Auktionator Startspieler.

B - Aktionen:

- ◆ In Spielerreihenfolge, beginnend mit dem Startspieler, führt jeder Spieler seinem Zug durch. Er darf genau 1 von 2 Aktionen ausführen. ●

● 2 Schiffs-Karten ziehen:

Oberste 2 Karten vom Nachzieh-Stapel ziehen und auf die Hand nehmen.

● 1 - x Schiffs-Karten ausspielen:

- 1) **Du legst x Schiffs-Karten OFFEN** vor Dir ab, nach Kompanien sortiert.
Bedingung: Du darfst nur auslegen, wenn Du vor oder nach Deinem Zug bei mind. 1 Kompanie die Mehrheit an ausliegenden Karten besitzt.
Mehrheit = mehr Karten einer Kompanie als jeder andere vor sich liegend.
Sofort bei Mehrheitserhalt nimmt man das Siegel der Kompanie.
Patt: Das SIEGEL muss in die Spielplanmitte gelegt werden (neutral).

- ▼ Je ausgespielter Karte rückt die KANONE um 1 Feld vor (max. auf "25"),
● genauso der jeweilige SCHIFFS-STEIN der betreffenden Kompanie.

- 2) **Du ziehst Deinen Kaufmann weiter** aufs nächste Stations-Plättchen (vorwärts) von einer der Kompanien, von der Du das Siegel besitzt. Nimm das Plättchen, lege es vor Dir ab. Stelle 1 Kiste der Ware gemäß Plättchen auf passendes Kontor-Feld der entsprechenden Kompanie.
 - ◆ Ist Dein Kaufmann auf eines der letzten 5 offenen Plättchen gezogen worden, decke die nächsten 5 Plättchen auf.

3) Stations-Plättchen in Goldstücke (GS) eintauschen:

Behalte das gerade erhaltene Stations-Plättchen ODER nimm GOLD:
Bedingung: Das neue Plättchen ist das einzige dieser Kompanie bei Dir.
Abgabe von 1 / 2 / 3 / 4 / 5 Plättchen von verschiedenen Kompanien bringt 1 / 3 / 6 / 10 / 15 Goldstücke auf der Goldstückleiste voran.

PIRATEN-ÜBERFALL passiert, wenn dieser Fall eintritt:

- ➔ Die KANONE erreicht / passiert FELD "21" (zu dritt) oder sonst Feld "25":
Nun sind alle Karten abzuwerfen von Kompanie/n mit meisten ausliegenden Karten. Schiffsskalen und Kanone gemäß verbliebener Karten anpassen.
Wert der Kanone = Summe der Feldwerte der Schiffssteine.

Der nächste Spieler ist am Zug. Waren alle Spieler dran, beginnt die neue Runde mit einer Auktion. Der Startspieler ist Auktionator.

Spielende:

- ◆ Hat ein Spieler Schiffs-Karten ausgespielt und findet kein Stations-Plättchen mehr für seinen Kaufmann, zieht dieser auf das Ziel-Plättchen*. Die laufende Runde wird zu Ende gespielt. Die übrigen Spieler dürfen nur dann Karten ausspielen, wenn sie noch ein Stations-Plättchen erreichen können (mit passendem Siegel). Andernfalls ziehen sie 2 Karten.

Wertung: Alle Handkarten auslegen und Siegel entsprechend verteilen.
Meiste Waren in einem Kontor: 10 - 16 GS, Patt: jeder 5 - 8 GS
Meiste Wechsel: 5 GS, Patt: jeder 2 GS
Zielplättchen besitzen: 4 GS
Siegel: je 2 GS
➔ Der/die Spieler mit den meisten GS gewinnen.

**dieser Spieler kann keine Stationen mehr in Goldstücke tauschen.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 18.09.19