

## Brücke - KSR (Seite 1 von 2)

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 4 Phasen.

### Phase 1 - Karten ziehen:

- Die Spieler füllen ihre Kartenhand auf und der Startspieler beginnt. Er zieht von beliebigen Nachziehstapeln solange nach, bis er wieder 5 Karten hält. Erst danach dürfen die Karten angesehen werden.
- Alle Mitspieler verfahren genauso.
- Ist einer der Nachziehstapel leer, wird der Extra-Stapel eingesetzt. Ist ggf. nun in der aktuellen Nachziehphase erneut ein Stapel leer, wird der verbleibende Stapel aufgeteilt.  
Nach Bereitstellung des Extra-Stapels wird stets die laufende Runde nur noch beendet und es folgt die Schlusswertung.
- Wird ein Stapel in Phase 3 leer, ist die Folgerunde die Endrunde.

### Phase 2 - Würfeln:

- Der Startspieler würfelt mit den 5 farbigen Würfeln und legt sie auf die Würfelleiste auf dem Spielplan.

#### Schritt 1 - Bedrohungsmarker:

- Es werden Bedrohungsmarker verteilt: Für jeden Würfel mit "5" oder "6" gibt der Startspieler reihum jedem Spieler (auch sich selbst) einen Bedrohungsmarker in der Farbe des Würfels.
- Man legt diese Marker farblich sortiert und sichtbar vor sich ab.
- SCHADEN: Sobald jemand den 3. Marker einer Farbe vor sich ablegt, tritt der Schaden dieser Bedrohung ein (siehe Seite 12 der Spielregel).
- Die 3 auslösenden Marker kommen in den Vorrat zurück.
- Erleidet ein Spieler in einer Runde mehrere unterschiedliche Schäden, entscheidet er die Reihenfolge der Abarbeitung selbst.

#### Schritt 2 - Aufstiegsleiste:

- Jeder Spieler hat nun die Chance, auf der Aufstiegsleiste um 1 Stufe aufzusteigen. Preis in Gulden = Summe der Würfel mit "1" und "2". In Runden ohne Würfel mit "1" bzw. "2" kann nicht aufgestiegen werden.
- Ab Startspieler wird entschieden, ob man zahlt und vorzieht.
- Jeder Spieler kann max. 1mal je Runde genau 1 Stufe aufsteigen.

### Phase 3 - Karten ausspielen und Aktionen ausführen:

- Reihum spielt jeder Spieler 1 Karte aus und wählt jeweils eine der 6 möglichen Aktionen. Es geht solange, bis jeder 4 Karten gespielt hat.

- |      |                                  |  |
|------|----------------------------------|--|
| I.   | 2 Handlanger nehmen:             | 1 Karte offen auf Ablage legen.<br>2 Handlanger (gelten als unlimitiert) in ausgespielter Farbe nehmen und in eigene Auslage legen.  |
| II.  | 1 - 6 Gulden nehmen:             | 1 Karte offen auf den Ablagestapel legen.<br>So viele Gulden (gelten als unlimitiert) vom Vorrat nehmen, wie Würfel in Farbe der ausgesp. Karte zeigt.   |
| III. | 1 Bedrohungs-Marker zurücklegen: | 1 Karte offen auf den Ablagestapel legen.<br>1 Bedrohungsmarker in Farbe der ausgesp. Karte aus eigener Auslage in Vorrat legen. 1 Punkt erhalten.   |
| IV.  | 1 Kanalplättchen bauen:          | Man baut von seinem Siegel auf dem Torhaus nach <u>links oder rechts</u> lückenlos angrenzend.<br>1 Karte in Farbe des Kanalfeldes auf Ablage legen.<br>Gulden lt. Angabe auf gewähltem Kanalfeld bezahlen.<br>Ein Kanalplättchen auf das Feld legen.<br>Jedes bebaute Kanalfeld mit der "3" bringt zum Spielende 3 Punkte.<br><br>Statue: Hat man einen der Kanalabschnitte <u>komplett</u> bebaut, oberstes Statuen-Plättchen nehmen (später: Punkte). |
| V.   | 1 Haus bauen:                    | 1 Karte mit Hausseite nach oben vor sich ablegen.<br>1 Handlanger in der Kartenfarbe in den Vorrat legen.<br>Jedes Haus bringt zum Spielende 1 Punkt und bietet Platz für 1 Person.  |
| VI.  | 1 Person auslegen:               | Personenkarte mit Vorderseite nach oben leicht versetzt auf ein eigenes leeres Haus legen, so dass die Hausfarbe sichtbar bleibt.<br>Gulden lt. Angabe oben links auf der Karte zahlen.<br>Jedes Haus nimmt max. 1 Person auf.<br>Die Person darf von der Hausfarbe abweichen.   |

## Brügge - KSR (Seite 2 von 2)

**PERSONEN AKTIVIEREN:** Textteil der Person ausführen  
- ggf. im selben Spielzug -

- Der Spieler kann eine/mehrere seiner ausgelegten Personen aktivieren.  
PREIS: Personen kosten Gulden beim Auslegen auf ein Haus.  
PUNKTE: Unterhalb des Preises stehen die Punkte zum Spielende.  
AKTIVIERUNGS-SYMBOL: Es findet sich links unter dem Portrait.

Blitz = sofort und einmalig nach dem Auslegen aktivieren  
Handlanger = 1x in jeder Runde im eigenen Zug aktivierbar  
1 Handlanger in der angezeigten Fabe in Vorrat legen.  
Karte um 90 Grad drehen.

Unendlichkeitsschleife = 3 Sorten, je kostenfrei aktivierbar:  
Erste Sorte: "Nimm Dir ...". Karte um 90 Grad drehen  
Zweite Sorte: "Jedes Mal ...". Mehrmals je Runde möglich  
Dritte Sorte: Jedesmal kostenfrei aktiviert, wenn die auf der Karte  
geschilderte Situation eintritt.

Lorbeerkranz = bei Schlusswertung in Auslage automatisch aktiviert  
Der Text der Karte bestimmt die Punkte, die man erhält.

### Phase 4 - Überprüfung der 3 Mehrheiten, Startspielerwechsel:

Aufstieg: Steht ein Spieler allein vor anderen vorne auf Aufstiegsleiste,  
so darf dieser Spieler seinen Mehrheitenmarker "Aufstieg"  
auf die farbige Seite drehen.

Personen: Hat ein Spieler mehr Personen als jeder einzelne Mitspieler  
in seiner Auslage, so dreht er seinen Mehrheitenmarker  
"Personen" auf die farbige Seite.

Kanal: Hat ein Spieler in seinen beiden Kanalabschnitten zusammen  
mehr Kanal-Plättchen gebaut, als jeder einzelne Mitspieler, so  
dreht er seinen Mehrheitenmarker "Kanal" auf die farbige Seite.

- Einmal auf die farbige Seite gedreht, erfolgt kein Zurückdrehen mehr.
- **STARTSPIELER-WECHSEL:** Startspieler wechselt nach links.

### SPIELENDENDE:

Jeder Spieler erzielt die Punkte von seiner Zählleiste und:

- von seinen ausliegenden Personen.
- Jedes Haus in eigener Auslage bringt 1 Punkt.
- Personen mit Lorbeerkranz bringen ihre bedingten Punkte.
- Jeder Mehrheitenmarker auf farbiger Seite bringt 4 Punkte.
- 3er Kanalfelder bringen 3 Punkte, wenn bebaut.
- Punkte von erhaltenen Statuen-Plättchen nehmen.
- Punkte des erreichten Feldes der Aufstiegsleiste nehmen.
- Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt.  
Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wer mehr Gulden hat.  
Bei erneutem Patt gibt es mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.07.13

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)