

California - KSR

Bonuskarten, Geschenke und Geld (Startgeld: 6 Silber) sind stets offen und gut sichtbar zu halten. Münzen dürfen jederzeit gewechselt werden. Nach einem Zug darf ein vergessener Gast nicht mehr nachgeholt werden.

Es gibt 88 Plättchen, davon 4 Dachkammerausbauten II, je 6 Einrichtungsgegenstände in 6 Farben und je 8 Zimmerplättchen in jeder der 6 Farben. Man spielt 11 Tage und zusätzlich einen 12. Tag.

Ablauf eines Zuges:

ENTWEDER 1 Goldmünze (=5 Silber) aus der Bank nehmen.

ODER genau 1 Plättchen aus einem der beiden Geschäfte kaufen und in das eigene Landhaus einbauen.

Kaufpreis: Je Münze in der Bank (1 - 4) ist 1 Silbermünze zu zahlen und ggf. extra für Zimmerplättchen (siehe unter "Renovierte Zimmer").

Kredit: Jeder Spieler kann max. 1 Kredit laufen haben, den er jederzeit aufnehmen/tilgen kann. Auszahlung: 3 Silber, Tilgung: 4 Silber

Plättchen-Arten:

Renovierte Zimmer :

- Jede Farbe steht für ein bestimmtes Zimmer.
- Gibt es eine Farbe schon im Landhaus, muss ein neu gekauftes Plättchen waagrecht bzw. senkrecht daneben angrenzend platziert werden.
Kann ein Plättchen nicht gelegt werden, darf es nicht gekauft werden.
- Hat das Feld im Landhaus, auf welches man ein Plättchen legt, ein Münzsymbol, ist der Münzwert zusätzlich zu zahlen.
- Gibt es im Landhaus noch kein Zimmer einer best. Farbe, kann ein neues Plättchen dieser Farbe frei platziert werden.

Einrichtungsgegenstände (EGST) und Gastgeschenke:

- Der EGST muss sofort auf ein gleichfarbiges Zimmerplättchen im Landhaus-Erdgeschoss platziert werden oder zur Zwischenlagerung in die Dachkammer gesetzt werden.
- Je Zimmerplättchen darf max. 1 EGST liegen.
- Ist kein Zimmerplättchen frei, darf ein EGST nur gekauft werden, wenn Platz in Dachkammer ist.
- Wird der EGST auf ein freies Zimmerplättchen gelegt, kommt sofort der gleichfarbige Gast zu Besuch und stellt sich neben das Landhaus des Spielers. Siehe auch "Bonus-Karte".
Hat der Spieler nun 2 u.m. Gäste (bei 2 Sp.: 3 u.m.), erhält er 1 Gastgeschenk.
Sollte aber der Gast ohnehin schon bei ihm sein, d.h., es kommt kein neuer Gast hinzu, gibt es leider kein Geschenk.

Dachkammer Ausbaustufe II:

- 1 EGST kann in die Dachkammer gelegt werden, wenn sie frei ist. Nur mit Ausbaustufe II hat man ein zweites Ablagefeld dort zur Verfügung.
- Legt der Spieler ein Zimmerplättchen in der Farbe wie ein in der Dachkammer gelagerter EGST, muss der Einrichtungsgegenstand sofort darauf platziert werden.
Nun gilt auch für diesen EGST die Regelung des Erdgeschosses (Gast).

Bonus-Karten:

- EGST können auf mehrere Bonus-Karten wirken.
- Sofort nach Kauf eines EGST prüft man, ob man 1 oder mehrere Bonus-Karten erfüllt und erhält.
Die geforderten EGST müssen in beliebiger Anordnung vorhanden sein, wobei EGST in der Dachkammer noch nicht gelten.
- Eine Bonus-Karte verbleibt beim Spieler, der sie erhielt.
Erfüllt man durch Ablegen eines EGST mehrere Bonus-Karten, darf man sich diese nehmen.
- Eine Übererfüllung der Bonus-Bedingung (z.B. 4 statt 3 EGST einer Farbe) ist erlaubt.

Ende des Tages:

- Ist zum Ende eines Zuges die Bank oder eines der Geschäfte leer, werden alle übrigen Plättchen dort in den Beutel gesteckt. Die Geschäfte werden wieder mit 8 Plättchen offen aus der verdeckten Auslage aufgefüllt, die Bank wird auf 4 Goldmünzen aufgefüllt.
- Nach dem 11. Tag wird für den 12. Tag der Beutelinhalt als Quelle für die letzte Bestückung der Geschäfte genommen. Die Bank wird noch einmal befüllt*.

Endwertung nach dem 12. Tag (siehe Sonderregel bei 2 Sp.):

Jeder Spieler ermittelt seine Punkte:

Je Gastgeschenk = 1 P. Bonuskarten = je 2 oder 3 P. Jedes belegte Feld im Landhaus/Dach = 1 P. (mit 1 oder 2 Plättchen belegt). Auch das vorgedruckte Zimmer zählt mit. 2 Punkte für nicht getilgten Kredit abziehen.

Höchste Punktschme gewinnt, bei Patt geht mehr Geld vor.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.05.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

* lt. Autor