

## China - KSR

## China - KSR

Reihum im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler folgende Aktionen aus:

Reihum im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler folgende Aktionen aus:

### 1.) Spielsteine setzen oder Karte tauschen:

#### ENTWEDER Spielsteine setzen:

- In genau 1 Provinz.
- Für 1 - 3 Handkarten, wobei 2 gleichfarbige Karten als 1 Joker für eine anders farbige Provinz gelten können.
- Ist die Provinz noch leer, darf dort nun genau 1 Spielstein gesetzt werden.
- Ist schon mind. 1 Spielstein in der Provinz, können bis zu 2 Spielsteine eingesetzt werden.
- Es gilt: Mit bis zu 3 Karten können bis zu 2 Spielsteine in 1 Provinz eingebracht werden.
- HAUS: Einsatz immer auf Hausfeld. Es kann dort nur insgesamt 1 Haus stehen.
- ABGESANDTER: Einsatz auf ein Drachenfeld. Es können mehrere Figuren dort stehen.  
Die größte Anzahl an Häusern in einer Provinz bestimmt das Limit dort für Abgesandte.
- BEFESTIGUNG: Einsatz auf ein freies HAUS-Feld mit 1 Handkarte in Farbe der Provinz.  
Auf die Befestigung kann 1 Haus gegen entsprechender Karte jetzt oder später von beliebigem Spieler gesetzt werden.

### 1.) Spielsteine setzen oder Karte tauschen:

#### ENTWEDER Spielsteine setzen:

- In genau 1 Provinz.
- Für 1 - 3 Handkarten, wobei 2 gleichfarbige Karten als 1 Joker für eine anders farbige Provinz gelten können.
- Ist die Provinz noch leer, darf dort nun genau 1 Spielstein gesetzt werden.
- Ist schon mind. 1 Spielstein in der Provinz, können bis zu 2 Spielsteine eingesetzt werden.
- Es gilt: Mit bis zu 3 Karten können bis zu 2 Spielsteine in 1 Provinz eingebracht werden.
- HAUS: Einsatz immer auf Hausfeld. Es kann dort nur insgesamt 1 Haus stehen.
- ABGESANDTER: Einsatz auf ein Drachenfeld. Es können mehrere Figuren dort stehen.  
Die größte Anzahl an Häusern in einer Provinz bestimmt das Limit dort für Abgesandte.
- BEFESTIGUNG: Einsatz auf ein freies HAUS-Feld mit 1 Handkarte in Farbe der Provinz.  
Auf die Befestigung kann 1 Haus gegen entsprechender Karte jetzt oder später von beliebigem Spieler gesetzt werden.

#### ODER Karte tauschen:

- 1 Handkarte auf Ablagestapel legen.
- 1 Karte aus der offenen Auslage von 4 Karten oder verdeckt aufnehmen.
- Enthält Auslage < 4 Karten, dann wieder auf 4 Karten auffüllen. Der Spielzug endet damit.

#### ODER Karte tauschen:

- 1 Handkarte auf Ablagestapel legen.
- 1 Karte aus der offenen Auslage von 4 Karten oder verdeckt aufnehmen.
- Enthält Auslage < 4 Karten, dann wieder auf 4 Karten auffüllen. Der Spielzug endet damit.

#### Wertung:

- Sind alle HAUS-Felder einer Provinz besetzt, wird der aktuelle Spielzug kurz unterbrochen und es wird in dieser Provinz gewertet.  
Spieler mit den meisten Häusern                    1 Punkt je Haus (in allen Farben)  
Spieler mit den ZWEITmeisten Häusern        1 Punkt je Haus des ERSTEN  
Spieler mit den DRITTmeisten Häusern        1 Punkt je Haus des ZWEITEN  
usw.  
Ist in einer Provinz mind. 1 Haus befestigt, erhält der betreffende Spieler doppelte Punkte.  
Patt: Gleichplatzierte erhalten jeweils die vollen Punkte ihres Ranges.
- Die Punkte werden auf der Wertungsleiste abgetragen. 1 Wertungsstein ==> die Provinz.
- Für Abgesandte ist die Provinz weiterhin offen.

#### Wertung:

- Sind alle HAUS-Felder einer Provinz besetzt, wird der aktuelle Spielzug kurz unterbrochen und es wird in dieser Provinz gewertet.  
Spieler mit den meisten Häusern                    1 Punkt je Haus (in allen Farben)  
Spieler mit den ZWEITmeisten Häusern        1 Punkt je Haus des ERSTEN  
Spieler mit den DRITTmeisten Häusern        1 Punkt je Haus des ZWEITEN  
usw.  
Ist in einer Provinz mind. 1 Haus befestigt, erhält der betreffende Spieler doppelte Punkte.  
Patt: Gleichplatzierte erhalten jeweils die vollen Punkte ihres Ranges.
- Die Punkte werden auf der Wertungsleiste abgetragen. 1 Wertungsstein ==> die Provinz.
- Für Abgesandte ist die Provinz weiterhin offen.

### 2.) Karten nachziehen:

- Handkarten auf 3 auffüllen aus 4 offenen Karten der Auslage oder verdeckt.
- Nach dem Auffüllen der Hand muss die offene Auslage wieder auf 4 Karten aufgestockt werden.

### 2.) Karten nachziehen:

- Handkarten auf 3 auffüllen aus 4 offenen Karten der Auslage oder verdeckt.
- Nach dem Auffüllen der Hand muss die offene Auslage wieder auf 4 Karten aufgestockt werden.

### 3.) Nächster Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

#### Spiel-Ende:

- Ist der Nachziehstapel das 2. Mal aufgebraucht, wird die laufende Runde zu Ende gespielt.  
Der rechte Nachbar des Spielers mit dem "Kaiser" ist zuletzt dran.
- Sofortiges Spielende, wenn kein Spieler mehr einen Spielstein (Haus, Abgesandter, Befestigung) setzen kann. Sollte ein Spieler nicht mehr setzen können, bleibt ihm die Tausch-Möglichkeit.\*

### 3.) Nächster Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

#### Spiel-Ende:

- Ist der Nachziehstapel das 2. Mal aufgebraucht, wird die laufende Runde zu Ende gespielt.  
Der rechte Nachbar des Spielers mit dem "Kaiser" ist zuletzt dran.
- Sofortiges Spielende, wenn kein Spieler mehr einen Spielstein (Haus, Abgesandter, Befestigung) setzen kann. Sollte ein Spieler nicht mehr setzen können, bleibt ihm die Tausch-Möglichkeit.\*

#### Schluss-Wertung:

- In nach nicht gewerteten Provinzen wird die HÄUSER-Wertung durchgeführt.
- Bündnisse: Es gibt 15 Bündnisse.  
Hat ein Spieler in 2 benachbarten Ländern, die ein Bündnis haben können, die Mehrheit an Abgesandten (Gleichstand ist auch Mehrheit), erhält er die Anzahl aller Abgesandter aus den beiden Provinzen als Punkte.
- Straßen: 4 u.m. Häuser in ununterbrochener Kette bringen 1 Punkt je Haus..  
Jedes Haus zählt nur 1x, wenn es in mehreren Ketten liegt.  
Ist mind. 1 Haus mit Befestigung enthalten, verdoppelt sich die Wertung für den Besitzer.  
Sieger: wer die meisten Punkte hat. Patt: mehr Spielsteine (Häuser, Abgesandte, Befestigungen) im Vorrat des Spielers.

#### Schluss-Wertung:

- In nach nicht gewerteten Provinzen wird die HÄUSER-Wertung durchgeführt.
- Bündnisse: Es gibt 15 Bündnisse.  
Hat ein Spieler in 2 benachbarten Ländern, die ein Bündnis haben können, die Mehrheit an Abgesandten (Gleichstand ist auch Mehrheit), erhält er die Anzahl aller Abgesandter aus den beiden Provinzen als Punkte.
- Straßen: 4 u.m. Häuser in ununterbrochener Kette bringen 1 Punkt je Haus..  
Jedes Haus zählt nur 1x, wenn es in mehreren Ketten liegt.  
Ist mind. 1 Haus mit Befestigung enthalten, verdoppelt sich die Wertung für den Besitzer.  
Sieger: wer die meisten Punkte hat. Patt: mehr Spielsteine (Häuser, Abgesandte, Befestigungen) im Vorrat des Spielers.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.05.06  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

\* mit Autor abgeklärt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.05.06  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

\* mit Autor abgeklärt.