

Man spielt 4 Runden zu je 6 Phasen, die aufeinander folgen.

A) Würfel werfen:

- ◆ Der Startspieler wirft alle Würfel im Würfel-Pool, womit der neue Pool steht.

B) Würfel platzieren:

- ◆ In Spielerreihenfolge wählt man jeweils 1 Würfel aus dem Pool und setzt ihn unverändert in einen eigenen Halter.
- ◆ Der Würfel wird sodann samt Halter zu einem der 4 Stadtteile gesetzt.
BURG: Würfel aufsteigend bei ggf. schon vorhandenen Würfeln einreihen.
 = Rechts von niedrigeren oder gleich hohen Würfeln UND links von höher wertigen Würfeln im Vergleich zum eigenen Würfel.
Sonstige STADTTEILE: Würfel absteigend einreihen.
 Spätere gleiche Würfel liegen immer rechts von gleichen Würfeln.
 Bei Partien mit < 4 Spielern gelten Würfel-Marker als neutrale Farbe.
- ◆ Es geht solange reihum, bis jeder Spieler 3 Würfel platziert hat.

C) Würfel zurückholen:

*siehe auch Seite 2 der KSR (Partie < 4 Spieler)**

- ◆ Die 4 Stadtteile werden von oben nach unten abgehandelt. Dabei beginnt jeweils der Spieler mit Würfel ganz links dort und führt die Aktion dazu aus. Weiter geht es mit den Würfeln rechts daneben.

BURG: ⇒ Nimm 1 verfügbares Gunst-Plättchen, erhalte Sofort-Bonus.
 Jedes Gunst-Plättchen zeigt 0 - 3 Kronen (siehe Phase D).

Sonst. Stadt-Teile:	}	⇒ Kauf 1 zum jeweiligen Stadtteil gehörende Charakter-Karte. Zahle mit Wachen bzw. Münzen in Anzahl wie Würfel-Augen.
		⇒ Erhalte sofort Einfluss auf dem passenden Pfad.
		⇒ Die Karte legst Du passend unterhalb Deines Tableaus ab.
		⇒ Checke: Hat die Karte einen Phase C-Bonus?
		⇒ Ggf. erhältst Du einen Sofort-Bonus oder später erst Boni. ⇒ War 1 Kronen-Marker auf der Karte, lege ihn vor Dir ab.

- ◆ Kannst/willst Du keine Aktion machen, erhältst Du 2 Münzen + 2 Wachen.
- ◆ Nimm den genutzten Würfel samt Halter zurück zu Deinem Tableau.
- ◆ Ist der letzte Würfel eines Stadtteils abgehandelt, entfernt man dort alle restlichen Charakter-Karte auf den offenen Ablagestapel.
 Evtl. Würfel-Marker (Vorderseite unten) auf "Vorderseite oben" wenden.
- ◆ Auf die selbe Weise werden alle Stadtteile abgearbeitet.

D) Spielerreihenfolge:

- ◆ Jeder Spieler errechnet seine Summe an Kronen. Diese kommen von Kronen-Markern, Gunst-Plättchen, neben eigener Reihenfolge-Flagge.
- ◆ Wer die meisten Kronen hat, setzt seinen Löwen auf die Flagge "1" usw..
 Patt: Die relative Reihenfolge bei Patt-Beteiligten bleibt erhalten.

E) Einkommen:

Nun sind die 4 Einflusspfade gefragt.

- ◆ In neuer Spielerreihenfolge wird nun Einkommen vergeben.
- ◆ Dazu betrachtet jeder Spieler die 3 Würfel auf seinem Tableau.
 In freier Reihenfolge der Würfel erhält man gemäß Position der eigenen FARBLICH zum Würfel passenden Scheibe auf der Einflussleiste die Belohnung (Einkommen) = steht immer rechts neben dem Scheibefeld.
- ◆ Nehmt die Würfel aus den Haltern und legt sie neben das Spielbrett.
- ◆ Checkt die Charakter-Karten mit Bonus in Phase E.
- ◆ Sind mehrere Scheiben aufeinander, ist die unterste Scheibe vorrangig.

F) In 1 Reise investieren:

- ◆ In Spielerreihenfolge darf man 1-mal nach Kostenzahlung reisen.
- ◆ Dazu setzt man eine eigene Scheibe auf eine Reisekarte, wo noch keine eigene Scheibe liegt. Die Kosten (oben links) sind zu entrichten.
 Auf jeder Reisekarte darf jeder Spieler 1-mal investieren in einer Partie.
- ◆ Zum Spielende bringen die Reisekarten ggf. Siegpunkte.

Rundenende:

- ◆ Bereitet die nächste Runde vor (Schritte 10 - 12 der Vorbereitungen).
- 10) Legt die 4 Gunst-Plättchen in eine Reihe neben der Burg aus. Das Mini-Overlay (hat 3 Zusatzaugen) kommt zum Plättchen mit 2 Kronen.
 - 11) Füllt die 12 Charakterfelder reihenweise von oben nach unten auf.
 - 12) Nehmt die 4 Kronen-Marker und verteilt sie wie folgt:
 Beginnt mir Spalte 4 der Charakter-Karten und verteilt die 4 farbigen Marker nach diesem System:
 Sobald die erste Karte einer Charakter-Klasse auftaucht, kommt der passende farbige Marker darauf. Weiter geht es mit Spalte 3 usw..
 Natürlich können schon in Spalte 4 u.U. 3 Marker vergeben werden.
 Kommt eine Farbe ggf. nicht vor, wird der Marker dazu nicht vergeben.

Coimbra - KSR (Seite 2 von 2)

Spielende: nach 4 Runden

Finale Siegpunkte (SP) kommen aus:

- ➔ Reisekarten mit eigener Scheibe darauf.
- ➔ Jede der 4 Einflussleisten bringt für die 3 Bestplatzierten Siegpunkte.
Wer auf Feld "0" steht, ist nicht beteiligt.
Patt: Scheibe ganz unten im Stapel führt.
3er-Partie: Es wird kein 3. Platz vergeben.
2er-Partie: Der 2. Platz wird nur vergeben, wenn die Scheibe des Zweit-Platzierten max. 3 Felder tiefer steht als die Scheibe des Erst-Platzierten.
- ➔ Jeder Spieler checkt seine Charakter-Karten und Klöster auf Diplom-Icons, womit er beliebig viele Sets formt.
Joker-Diplome sind frei zuordenbar.

Set aus allen 5 Diplomfarben:	12 SP
Set aus verschiedenen 4 Diplomfarben:	8 SP
Set aus verschiedenen 3 Diplomfarben:	4 SP
Set aus verschiedenen 2 Diplomfarben:	2 SP
Einzelnes Diplom-Icon:	1 SP


- ➔ Ggf. SP aus Charakter-Karten mit Spielende-Effekt (Icon = "!").
- ➔ SP für Wachen + Münzen + Kronen:
Die Stände der Leisten für Wachen + Münzen werden addiert, zuzüglich Kronen, wie sie in Phase D ermittelt wurden.
Das Ergebnis teilt man durch 2 (ggf. abrunden).

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.
Patt: Derjenige Beteiligte siegt, der eher in der Spielerreihenfolge dran ist.

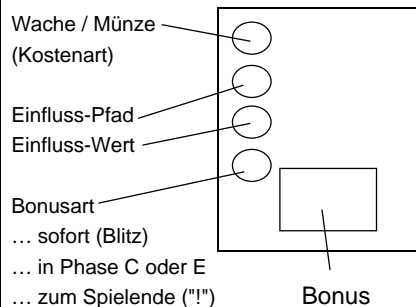
Diese 1000. KSR basiert auf den englischen Regeln.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.09.18

Erläuterungen zu den Pilgern:

- Bewege Deinen Pilger:  ➔ Bewege Deinen Pilger entlang der Straßen auf der Landkarte. Die Zahl im Pilger-Icon zeigt die max. Schrittzahl an. Es gibt 2 Arten von Zielorten: Zwischenstopp und Kloster.
- ➔ Einbahnstraßen nur in angezeigter Richtung begehen! Ansonsten ist das Zurückgehen jederzeit erlaubt.
 - ➔ Zwischenstopps haben keine Wirkung.
 - ➔ Es dürfen mehrere Pilger am selben Ort sein.
 - ➔ In einer Partie darf jeder Spieler nur eine einzige Scheibe in jedem Kloster platzieren.
 - ➔ Passiert/erreicht man ein Kloster, muss man sofort dort 1 Scheibe platzieren (wenn noch nicht früher passiert). Die Scheibe wird ggf. auf Mitspieler-Scheiben gesetzt. Nach Platzierung gibt es es ggf. Sofort-Boni (Blitz), andere Boni kann man später nutzen (siehe Regelheft).
 - ➔ Hat man noch überzählige Schritte, darf man weiter ziehen.

Aufbau der Charakter-Karten:



Diplom-Icons:

- ➔ Auf manchen Karten sind 1 oder 2 Diplom-Icons abgebildet. Es gibt 5 verschiedene Sorten von Icons und Joker.
- ➔ Man kann zum Spielende mehrere Sets aus verschiedenen Icons zur Wertung bringen. Jedes Icon kann nur für 1 Set werten.

*Partie mit < 4 Spielern:
in Phase C:

Sollte ein Würfel-Marker zur Ausführung anstehen, muss die Charakter-Karte mit dem höchsten Einfluss entfernt werden.
Patt: Karte entfernen, die weiter links liegt (Karten von den Beteiligten)