

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

A) Würfeln:

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

B) Würfel wählen und platzieren:

- ◆ In Spielerreihenfolge (Startspieler beginnt) wählt man jeweils 1 Würfel aus dem Pool und setzt ihn mit gewürfelter Augenzahl oben in 1 eigenen Halter.
- ◆ Der Würfel wird sodann samt Halter zu einem der 4 Stadtteile gesetzt.
Schloss: 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-Plättchen als neutrale Farbe.
- ◆ Es geht solange reihum, bis jeder Spieler 3 Würfel platziert hat.

C) Würfel zurücknehmen: *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 dem nächsten Würfel ganz links usw..

Schloss: ⇒ 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 Einwohner-Karte. Zahle mit Wachen bzw. Münzen (Augenzahl aktiver Würfel).
		⇒ 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-Plättchen 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 Einwohner-Karten auf den offenen Ablagestapel.
 Evtl. Würfel-Plättchen (Vorderseite unten) auf "Vorderseite oben" wenden.
- ◆ Auf die selbe Weise werden alle Stadtteile abgearbeitet.

D) Spielerreihenfolge bestimmen:

- ◆ Jeder Spieler errechnet seine Summe an Kronen. Diese kommen von Kronen-Plättchen, 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 erhalten:

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 Einwohner-Karten mit Bonus in Phase E.
- ◆ Sind mehrere Scheiben aufeinander, ist die unterste Scheibe vorrangig.

F) Eine Expedition ausstatten:

- ◆ In Spielerreihenfolge darf man 1-mal nach Kostenzahlung (siehe obere linke Ecke der Karte) eine Expedition ausstatten.
- ◆ Dazu setzt man eine eigene Scheibe auf eine Expeditions-Karte, wo noch keine eigene Scheibe liegt. Auf jeder Expeditions-Karte darf jeder Spieler max. 1-mal investieren in einer Partie.
- ◆ Zum Spielende bringen die Expeditions-Karten einige/viele Siegpunkte.

Rundenende (nach Runde 1 - 3):

- ◆ Bereitet die nächste Runde vor (Schritte 10 - 12 der Vorbereitungen).
- 10) Legt die 4 Gunst-Plättchen in eine Reihe neben dem Schloss aus. Mini-Overlay (3 Augen) über Gunst-Plättchen mit 2 Kronen legen.
 - 11) Füllt die 12 Einwohner-Felder reihenweise von oben nach unten auf.
 - 12) Nehmt die 4 Kronen-Plättchen und verteilt sie wie folgt:
 Beginnt mir Spalte 4 der Einwohner-Karten und verteilt die 4 farbigen Marker nach diesem System:
 Sobald die erste Karte einer Berufsgruppe 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

Schlusswertung: Finale Siegpunkte (SP) kommen aus:

- ➔ Expeditionen 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 Einwohner-Karten und Klöster auf Diplome, 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 Einwohner-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.

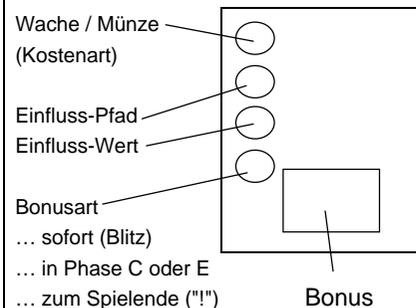
Diese 1000. KSR basiert auf den deutschen Regeln.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.10.18

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 Einwohner-Karten:



*Partie mit < 4 Spielern:
in Phase C:

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

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.