

Colorado County - KSR

Jeder Spieler zieht blind 15 Cowboy-Marker aus dem Beutel und erhält 5 "For Sale"-Plättchen, bei 4 Spielern aber nur 4. Es werden 4 Stapel zu je 12 Land-Karten (darin je 4 Farben zu je 3 Karten) gebildet.

Ablauf einer von 4 Runden:

- 1 Stapel mit 12 Land-Karten wird bereit gelegt.
- Die Spieler legen reihum je 1 Flaggenstein auf ein freies Spielfeld, wobei nie 2 Flaggensteine nebeneinander liegen dürfen (diagonal ist erlaubt). So werden alle 12 Flaggensteine eingesetzt.
Es kann aber auch eine Vorab-Verteilung der Flaggensteine erfolgen, bevor sie eingesetzt werden.

1.) Aufdecken der Landkarten:

- Bei 2, 3 oder 4 Spielern werden 2, 2 oder 3 Land-Karten aufgedeckt.

2.) Gebote der Spieler:

- Alle an einer Landkarte interessierten Spieler nehmen 0 - x Cowboy-Marker in die Hand und decken gleichzeitig auf.
- Wer die meisten Marker bietet, wählt zuerst 1 Land-Karte aus, dann der Spieler mit den zweitmeisten usw.. Gleichstand: Der Cowboy mit dem höchsten Wert in einem Gebot geht vor.
- Bei 3 und 4 Spielern geht 1 Spieler leer aus. Grundsätzlich wandern **alle** Gebote in den Beutel.
- Evtl. nicht ersteigerte Land-Karten kommen auf die Ablage, die Flaggensteine bleiben aber liegen.

3.) Einsetzen der Markierungs-Steine:

- Der Höchstbieter platziert gemäß seiner gewählten **Land-Karte (Ausrichtung ist beliebig)** 1 bis 2 Mark.-Steine. Mögliche Belegungen **müssen ausgeführt** werden, wobei die Wahl des Flaggensteines innerhalb der Kartenfarbe beliebig ist (wenn z.B. 3 blaue Flaggensteine liegen, kann man einen auswählen).
- Der **Flaggenstein muss** in die Auslage einbezogen werden, d.h., für ihn wird allemal ein Mark.-Stein gelegt.
- Ein Spieler kann auch eine Land-Karte mit 2 Mark.-Steinen auslegen, wenn auf dem Spielplan nur die Auslage eines Mark.-Steines möglich ist. Er legt dann nur 1 Mark.-Stein anstelle des Flaggensteines ab. Können aber bei einem gewählten Flaggenstein 2 Mark.-Steine gesetzt werden, muss man das auch tun.
- Alle Spieler mit Land-Karte verfahren in Reihenfolge der Wertigkeit ihrer Gebote ebenso.
- Die eingesetzten Land-Karten kommen auf die Ablage.

4.) Nachziehen von Cowboy-Markern:

- Wer in der Bietrunde zuvor das **niedrigste Gebot** hatte, zieht **1 Cowboy-Marker** verdeckt aus dem Beutel.
- Wer allerdings **kein Gebot** abgab, zieht **zwei Cowboy-Marker** nach.

Verkauf von Land:

- **Jederzeit**, ausser direkt vor Wertungen, kann ein Spieler ein Landfeld anbieten (2x je Spieler/Runde erlaubt).
Tip: Es sollte sinnvollerweise ein Spieler notieren, wann welcher Spieler Verkäufe vornahm.
- Falls ein Mitspieler **Interesse** hat, zahlt dieser **einen beliebigen** Cowboy-Marker an Verkäufer und ersetzt den Mark.-Stein durch einen eigenen. Bei mehreren Spielern gilt das höchste Gebot wie unter 2.).
- Hat **niemand** Interesse, entfernt der verkaufende Spieler seinen Mark.-Stein.
- Der Verkäufer gibt **1 "For Sale"**-Plättchen ab. Entfernte Mark.-Steine ==> Vorrat des Spielers.
- In allen Fällen zieht der Verkäufer noch verdeckt 2 Cowboy-Marker aus dem Beutel.

Die Phasen 1 - 4 werden so oft wiederholt, bis der aktuelle Land-Kartenstapel leer ist.

5.) Runden-Ende:

- Alle 12 Land-Karten sind gespielt. Die evtl. noch ausliegenden Flaggensteine werden abgeräumt.
- **Wertungen** gemäß Übersicht (Sichtschirm) vornehmen.
Landfläche: 3 u.m. zusammenhängende Mark.-Steines eines Spielers
See-Beherrschung: Relative Mehrheit reicht, zusätzlichen Mark.-Stein auf See legen.
Gleichstand: Mehrere Spieler auf Platz 1: Alle erhalten volle Punkte, es gibt dann keinen 2. Platz.
Ein Spieler auf Platz 1 und mehrere auf Platz 2: Alle Zweitplatzierten erhalten die volle Punktzahl.
- Eine neue Runde wird mit einem weiteren Land-Kartenstapel begonnen, falls noch vorhanden.

Gewinner ist nach 4 Runden, wer am weitesten vorne auf der Punkteskala liegt.

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

Colorado County - KSR

Jeder Spieler zieht blind 15 Cowboy-Marker aus dem Beutel und erhält 5 "For Sale"-Plättchen, bei 4 Spielern aber nur 4. Es werden 4 Stapel zu je 12 Land-Karten (darin je 4 Farben zu je 3 Karten) gebildet.

Ablauf einer von 4 Runden:

- 1 Stapel mit 12 Land-Karten wird bereit gelegt.
- Die Spieler legen reihum je 1 Flaggenstein auf ein freies Spielfeld, wobei nie 2 Flaggensteine nebeneinander liegen dürfen (diagonal ist erlaubt). So werden alle 12 Flaggensteine eingesetzt.
Es kann aber auch eine Vorab-Verteilung der Flaggensteine erfolgen, bevor sie eingesetzt werden.

1.) Aufdecken der Landkarten:

- Bei 2, 3 oder 4 Spielern werden 2, 2 oder 3 Land-Karten aufgedeckt.

2.) Gebote der Spieler:

- Alle an einer Landkarte interessierten Spieler nehmen 0 - x Cowboy-Marker in die Hand und decken gleichzeitig auf.
- Wer die meisten Marker bietet, wählt zuerst 1 Land-Karte aus, dann der Spieler mit den zweitmeisten usw.. Gleichstand: Der Cowboy mit dem höchsten Wert in einem Gebot geht vor.
- Bei 3 und 4 Spielern geht 1 Spieler leer aus. Grundsätzlich wandern **alle** Gebote in den Beutel.
- Evtl. nicht ersteigerte Land-Karten kommen auf die Ablage, die Flaggensteine bleiben aber liegen.

3.) Einsetzen der Markierungs-Steine:

- Der Höchstbieter platziert gemäß seiner gewählten **Land-Karte (Ausrichtung ist beliebig)** 1 bis 2 Mark.-Steine. Mögliche Belegungen **müssen ausgeführt** werden, wobei die Wahl des Flaggensteines innerhalb der Kartenfarbe beliebig ist (wenn z.B. 3 blaue Flaggensteine liegen, kann man einen auswählen).
- Der **Flaggenstein muss** in die Auslage einbezogen werden, d.h., für ihn wird allemal ein Mark.-Stein gelegt.
- Ein Spieler kann auch eine Land-Karte mit 2 Mark.-Steinen auslegen, wenn auf dem Spielplan nur die Auslage eines Mark.-Steines möglich ist. Er legt dann nur 1 Mark.-Stein anstelle des Flaggensteines ab. Können aber bei einem gewählten Flaggenstein 2 Mark.-Steine gesetzt werden, muss man das auch tun.
- Alle Spieler mit Land-Karte verfahren in Reihenfolge der Wertigkeit ihrer Gebote ebenso.
- Die eingesetzten Land-Karten kommen auf die Ablage.

4.) Nachziehen von Cowboy-Markern:

- Wer in der Bietrunde zuvor das **niedrigste Gebot** hatte, zieht **1 Cowboy-Marker** verdeckt aus dem Beutel.
- Wer allerdings **kein Gebot** abgab, zieht **zwei Cowboy-Marker** nach.

Verkauf von Land:

- **Jederzeit**, ausser direkt vor Wertungen, kann ein Spieler ein Landfeld anbieten (2x je Spieler/Runde erlaubt).
Tip: Es sollte sinnvollerweise ein Spieler notieren, wann welcher Spieler Verkäufe vornahm.
- Falls ein Mitspieler **Interesse** hat, zahlt dieser **einen beliebigen** Cowboy-Marker an Verkäufer und ersetzt den Mark.-Stein durch einen eigenen. Bei mehreren Spielern gilt das höchste Gebot wie unter 2.).
- Hat **niemand** Interesse, entfernt der verkaufende Spieler seinen Mark.-Stein.
- Der Verkäufer gibt **1 "For Sale"**-Plättchen ab. Entfernte Mark.-Steine ==> Vorrat des Spielers.
- In allen Fällen zieht der Verkäufer noch verdeckt 2 Cowboy-Marker aus dem Beutel.

Die Phasen 1 - 4 werden so oft wiederholt, bis der aktuelle Land-Kartenstapel leer ist.

5.) Runden-Ende:

- Alle 12 Land-Karten sind gespielt. Die evtl. noch ausliegenden Flaggensteine werden abgeräumt.
- **Wertungen** gemäß Übersicht (Sichtschirm) vornehmen.
Landfläche: 3 u.m. zusammenhängende Mark.-Steines eines Spielers
See-Beherrschung: Relative Mehrheit reicht, zusätzlichen Mark.-Stein auf See legen.
Gleichstand: Mehrere Spieler auf Platz 1: Alle erhalten volle Punkte, es gibt dann keinen 2. Platz.
Ein Spieler auf Platz 1 und mehrere auf Platz 2: Alle Zweitplatzierten erhalten die volle Punktzahl.
- Eine neue Runde wird mit einem weiteren Land-Kartenstapel begonnen, falls noch vorhanden.

Gewinner ist nach 4 Runden, wer am weitesten vorne auf der Punkteskala liegt.

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