

Copenhagen - KSR

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. Startspieler beginnt. SP = Siegpunkte

Vorbereitungen:

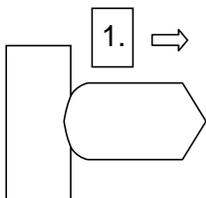
- ◆ Startspieler festlegen. Beginnend mit diesem und dann im Uhrzeigersinn zieht jeder Spieler seine Startkarten vom Vorrat (siehe Tabelle auf Seite 3).

Ablauf:

- ◆ Wer am Zug ist, wählt 1 von 2 Aktionsmöglichkeiten und führt diese aus. Danach ist der nächste Spieler dran.

A) Karten nehmen:

- ◆ Nimm genau 2 direkt benachbarte Karten aus der Auslage auf die Hand.
- ◆ Fülle die Auslage im Uhrzeigersinn wieder vom Vorrat auf (ab Position 1. beginnend).
- ◆ Handlimit: 7 Karten (nach dem Ziehen ggf. auf 7 reduzieren). Kartenvorrat erstmalig aufgebraucht?
 - ➔ Ablage mischen = neuer Vorrat, wovon man oberste 9 Karten nimmt und mit der Spielendekarte vermischt. Diese 10 Karten unter den Vorrat legen. In einer Partie zu zweit entfällt dieser Schritt, da das Spiel jetzt endet.



B) Fassade bauen:

1) Fassaden-Plättchen nehmen:

- ◆ Lege bis zu 5 Handkarten auf den Ablagestapel und nimm aus der Auslage genau 1 Fassaden-Plättchen. Folgende 2 Bedingungen gelten:
 - a) Anzahl der Felder (Fenster/Mauerwerk) = Anzahl Karten. Grenzt beim Einbau des neuen Plättchens mind. 1 farblich passendes Plättchen (nicht diagonal) in der Fassade an, ist 1 Karte weniger nötig.
 - b) Alle Karten müssen die gleiche Farbe wie das neue Plättchen haben.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.05.19

2) Fassaden-Plättchen einbauen:

- ◆ Das genommene Plättchen muss sofort eingebaut werden, aber:
 - a) Vor dem Einbau darf das Plättchen beliebig gedreht werden.
 - b) Das Plättchen muss wie folgt gebaut werden:
 - in unterster Reihe ODER auf einem anderen Plättchen aufliegend
 - Es reicht, wenn nur 1 Feld auf 1. Reihe / anderem Plättchen aufliegt.



- ◆ Prüfung: Wurde ein einzelnes Wappen überbaut und / oder eine Wappenreihe (Reihe 2, 4, 6) vollständig überbaut? **Wenn JA**, dann ...



Je überbautem Wappen / fertiger Wappenreihe 1 von 3 Aktionen nutzen:

- a - Spezialplättchen: Ein 1er-Feld großes Plättchen sofort einbauen. Auch mit dieser Aktion kann weitere Wappenaktion ausgelöst werden.
- b - Fähigkeitsplättchen nehmen: Aus dem Vorrat nehmen und mit aktiver Seite oben vor sich ablegen. Kein Plättchen darf man doppelt haben. Im eigenen Zug kann man 1 - x Plättchen nutzen = auf inaktiv drehen.
- c - Fähigkeitsplättchen aktivieren: Alle inaktiven Plättchen auf aktive Seite drehen.

3) Punkte erhalten:

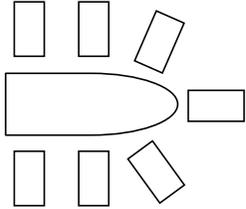
- ◆ Für jede in diesem Zug komplett überbaute Reihe und / oder Spalte erhält man Punkte, die man mit seinem Marker auf der Zählleiste abträgt:

- 1 SP für eine Reihe mit Fenster und Mauerwerk ODER nur Mauerwerk.
- 2 SP für eine Reihe, wenn NUR aus Fenstern bestehend.
- 2 SP für eine Spalte mit Fenster und Mauerwerk ODER nur Mauerwerk.
- 4 SP für eine Spalte, wenn NUR aus Fenstern bestehend.

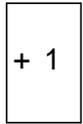
- Spielende:**
- a) Sofort, wenn ein Spieler mind. 12 SP erreicht = Sieger.
 - b) ODER sofort, wenn Spielende-Karte aufgedeckt wird:
Es gewinnt, wer jetzt die meisten SP hat.

Patt: Beteiligter mit weniger freien Feldern in seinem Haus siegt, ansonsten gibt es mehrere Sieger.

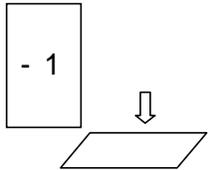
Fähigkeits-Plättchen:



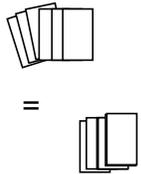
Bei der Aktion "A) Karten nehmen" darf der Spieler 2 Karten von beliebigen Stegen nehmen.



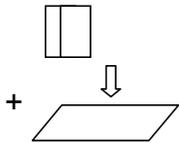
Bei der Aktion "A) Karten nehmen" darf der Spieler 1 zusätzliche Karte von einem beliebigen Steg nehmen.



Bei der Aktion "B) Fassade bauen" muss der Spieler beim Tauschen 1 Karte weniger spielen, um ein Fassaden-Plättchen zu nehmen.

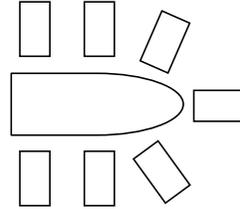


Bei der Aktion "B) Fassade bauen" darf der Spieler Karten einer Farbe in eine beliebige andere wechseln, d.h., nur virtuell so verwenden.

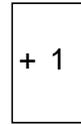


Anstatt nur 1 normale Aktion A / B in seinem Zug zu machen, darf man beide Aktionen (erst A, dann B) durchführen und füllt erst danach die Kartenauslage auf.

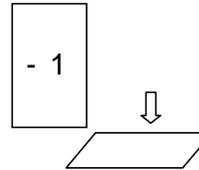
Fähigkeits-Plättchen:



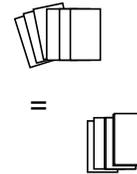
Bei der Aktion "A) Karten nehmen" darf der Spieler 2 Karten von beliebigen Stegen nehmen.



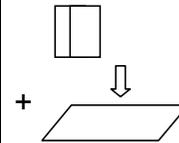
Bei der Aktion "A) Karten nehmen" darf der Spieler 1 zusätzliche Karte von einem beliebigen Steg nehmen.



Bei der Aktion "B) Fassade bauen" muss der Spieler beim Tauschen 1 Karte weniger spielen, um ein Fassaden-Plättchen zu nehmen.



Bei der Aktion "B) Fassade bauen" darf der Spieler Karten einer Farbe in eine beliebige andere wechseln, d.h., nur virtuell so verwenden.



Anstatt nur 1 normale Aktion A / B in seinem Zug zu machen, darf man beide Aktionen (erst A, dann B) durchführen und füllt erst danach die Kartenauslage auf.