

Crown of Emara - KSR (Seite 1 von 2)

Ihr versucht, die meisten zufriedenen Bürger für Euch zu gewinnen, was Ihr auf der Punkteleiste mit Bürger-Punkten (Bürger-Zählstein) abträgt. Allerdings brauchen diese Bürger auch ein Dach über dem Kopf, was mit Bau-Punkten (Haus-Zählstein) auf der Punkteleiste dokumentiert wird.

Es gewinnt, wer am Ende die meisten Bürgerpunkte hat, jedoch max. nur so viele, wie er Baupunkte vorweisen kann.

Es werden 6 Runden gespielt. In jeder Runde hat man insges. 3 Spielzüge.

Ihr nehmt alle Eure 9 Aktionskarten auf die Hand (Experten-Version).

Ablauf einer Runde (im Uhrzeigersinn bzw. U-Sinn):

1) Ereigniskarte:
Seite 10

- ◆ Legt oberste Ereigniskarte zurück in die Schachtel. Die nun zuoberst liegende Karte wirkt sofort/später.

2) Spielzüge:

- ◆ Wer die Statue hat, beginnt (*wechselt jede Runde*).
- ◆ Man spielt 1 Aktionskarte aus der Hand auf einen freien Ablageplatz seines Tableaus.
In beliebiger Reihenfolge führt man jeweils aus:
 - ... 1 Kartenaktion (mit der ausgespielten Karte)
 - ... 1 Bewegungsaktion (1 - 3 Schritte gem. Tableau)
 - ... ggf. 1 - 3 Zusatzaktionen (kosten etwas)

KARTEN-AKTION:

ENTWEDER erhältst Du gemäß Deiner Aktionskarte 1-mal Folgendes:

Holz / Stein / Tuch / Getreide / Siegelring.

ODER Du darfst 1 Rohstoff abgeben und bekommst 1 Goldmünze.

ODER Du darfst 3 beliebige Rohstoffe abgeben + bekommst 2 Goldmünzen.

ODER Du bewegst 1 Deiner Ratsmitglieder um genau 1 Schritt und darfst die Aktion des Zielortes ausführen.

ODER Du darfst am Standort mit 1 Deiner Ratsmitglieder die Zusatzaktion "Handwerker einstellen" / "Berater anwerben" ausführen.

Du sparst dabei 1 Rohstoff ggü. den sonstigen Bedingungen.

ODER Du darfst die Aktion von einem der 4 Orte in der Stadt ausführen.

BEWEGUNGS-AKTION: *immer im Uhrzeigersinn*

- ◆ Bewege 1 Deiner 2 Ratsmitglieder um GENAU SO VIELE Schritte, wie auf dem Ablageplatz der Aktionskarte auf Deinem Tableau angegeben ist. Es dürfen beliebig viele Ratsmitglieder am selben Ort stehen.

- ◆ Nur am Zielort des bewegten Ratsmitglieds DARFST Du die Aktion des Ortes ausführen. Der Ort Deines anderen Ratsmitglieds ist also tabu.

Orte auf dem Land:

- ◆ Nimm Dir den Rohstoff des Ortes: 1 Tuch / 1 Getreide / 1 Stein / 1 Holz UND für jeden Deiner Handwerker dort kannst Du wählen zwischen:
 - a) Nimm 1-mal den Rohstoff des Ortes ODER
 - b) Gib 1 Getreide ab und nimm dafür 1 Brot.

Orte in der Stadt:

KIRCH: Du darfst 1-mal spenden: Menge, wie Spenden-Marker anzeigt. Drehe dann den Marker um 1 Pos. im U-Sinn auf nächste Ziffer.*
(Kreuz) Es gibt nun 2 Belohnungen für Dich:

- a) 1 Buch UND
- b) 1 Gunst der Kirche: Nimm 3 Gunst-Plättchen vom Stapel und wähle 1 aus (offen vor Dir), die anderen beiden wirfst Du offen ab. Diese werden später gemischt = neuer Stapel. Betritt später eins Deiner Ratsmitglieder den auf dem Plättchen angezeigten Ort, erhältst Du die angegebene Belohnung und wirfst das Gunst-Plättchen ab.

BURG: Jede der 2 Möglichkeiten DARFST Du 1-mal nutzen:
(Krone) a) Gib von einer Rohstoffsorte Deiner Wahl so viel (1 - 3) als Geschenk dem König, wie der Geschenk-Marker anzeigt. Drehe dann Marker um 1 Pos. im U-Sinn auf nächste Ziffer.*
Es gibt nun 1 Belohnung: 1 Siegelring
b) Gib genau 1 Buch ab und erhalte 5 Bau-Punkte.

MARKT: Jede der 2 Möglichkeiten DARFST Du 1-mal nutzen:
(Sack) a) Gib 1 beliebigen Rohstoff ab und erhalte 1 Goldmünze. *Goldmünzen sind JOKER für jeden beliebigen Rohstoff.*
b) Gib 1 - 5 Bücher ab, erhalte 3 / 6 / 10 / 15 / 21 Bürger-Punkte.

BAUSTELLE: Jede der 3 Möglichkeiten DARFST Du 1-mal nutzen:
(Werkzeug) a) Gib 1 Stein ab und Du erhältst 5 Bau-Punkte UND die auf dem Punktmarker angezeigten Bürger-Punkte. Drehe den Punktmarker im U-Sinn zur nächsten Ziffer.*

Fortsetzung Baustelle:

- b) Gib 1 - 3 Brote ab und Du erhältst JE BROT die auf dem Punktmarker angezeigte Anzahl Bürger-Punkte.
Drehe den Punktmarker im U-Sinn zur nächsten Ziffer.
- c) Gib 1 oder 3 Holz ab und erhalte 5 oder 10 Bau-Punkte.

*Zu den MARKERN: Erreicht einer der Marker das Spielersymbol oder die schwarze Ziffer, geht er aus dem Spiel. Es gilt nun der auf dem Ort aufgedruckte Wert.

3) Zusatz-Aktionen:

◆ Jede der 3 Möglichkeiten DARFST Du 1-mal nutzen (Reihenfolge egal):

- a) Adelstitel erhöhen:
 - ➔ Es muss die Reihenfolge eingehalten werden, also Baron-Graf-Fürst-Markgraf-Herzog; ohne Lücke!
 - ➔ Zahle geforderte Anzahl Goldmünzen und Siegelringe.
 - ➔ Erhalte Bürger-Punkte gemäß neuer Adelskarte.
 - ➔ Schiebe die Adelskarte unter Dein Spielertableau.
- b) Handwerker einstellen:
 - ➔ Wähle 1 freie Hütte auf dem Land, wo Dein Ratsmitglied steht UND gib die auf der Hütte gezeigten Rohstoffe ab.
 - ➔ Platziere den auf Deinen Tableau am weitesten links stehenden Handwerker vor der Hütte.
 - ➔ Vor jeder Hütte kann insges. nur 1 Handwerker stehen.
 - ➔ Erhalte 1 - 4 Bürger-Punkte gemäß dem Platz auf Deinem Tableau, wo der Handwerker herkam.
 - ➔ Es dürfen 1 - x Handwerker von Dir am selben Ort sein.
- c) Berater anwerben:
 - ➔ Wähle 1 Berater des Ortes, wo Dein Ratsmitglied in der Stadt ist.
 - ➔ Gib Rohstoffe gemäß Berater ab UND lege die Berater-Karte links neben das Portrait Deines Tableaus UND fülle den leergewordenen Beraterplatz ggf. auf.
 - ➔ Erhalte die links unten auf der erworbenen Beraterkarte angegebenen Bürger-Punkte.
 - ➔ Meistens haben Berater noch Funktion / Extrabonus.

Rundenende:

- Nachdem jeder Spieler 3 Züge hatte (also 3 Aktionskarten), gilt:
- ➔ Betrifft das aktuelle Ereignis das Rundenende, tritt es jetzt ein.
 - ➔ Der Startspieler-Marker (Statue) wandert nach LINKS.
 - ➔ Dreht Eure 3 ausgespielten Aktionskarten um = Platz wieder frei.
 - ➔ Ende Runde 3: Mischt alle 9 Aktionskarten und bildet einen neuen Nachziehstapel ODER nehmt alle Karten auf die Hand (Experten).
 - ➔ Nehmt die 3 obersten Aktionskarten vom Nachziehstapel auf die Hand, wenn Ihr nicht die Experten-Version spielt.
 - ➔ Nach 6 Runden ist Spielende = Schlusswertung.

Spielende: Nach 6 Runden erfolgt die Schlusswertung.

- | | | |
|-------------------------------|----------|--|
| ➔ Jeder Siegelring im Besitz: | 2 Punkte | } je beliebig auf
Bürger- und
Baupunkte
verteilen |
| ➔ Je Goldmünze, Buch, Brot: | 1 Punkt | |
| ➔ Je Gunstplättchen: | 1 Punkt | |
| ➔ Je 2 Rohstoffe: | 1 Punkt | |

- ◆ Vergleicht Eure Bürger- und Baupunkte.
Der niedrigere Wert ist Euer Ergebnis.
- ◆ Es gewinnt, wer das höchste Ergebnis erzielte.
Patt: Der Beteiligte mit höherem Punktmarker (Bürger oder Haus) siegt.
Weiter Patt: Der Beteiligte mit höherem Adelstitel siegt.
Weiter Patt: Der Beteiligte siegt, der mit seinem höchsten Adelstitel mehr Bürger-Punkte erzielt hat.
Ansonsten gibt es dann einen geteilten Sieg.

GUNST-PLÄTTCHEN:

- ◆ Sie zeigen links ein Symbol für einen der 4 Orte der Stadt, wo man sie einlösen darf. Rechts unten steht dann die Belohnung:
3 Bürger-Punkte / 5 Bau-Punkte / 1 Buch / 1 Siegelring / 1 Goldmünze

SPIELMATERIAL: gilt als unbegrenzt, ggf. Ersatz verwenden

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 28.11.18

Du kannst Bewegungs- / Karten- / Zusatzaktionen in beliebiger Folge machen.

BEWEGUNGS-AKTION: Gehe genauso viele Schritte (1 - 3) wie oberhalb Deiner Aktionskarte angezeigt sind.
Am Zielort darfst Du die Orts-Aktion machen.

KARTEN-AKTION:

- ENTWEDER erhältst Du gemäß Deiner Aktionskarte 1-mal Folgendes:
Holz / Stein / Tuch / Getreide / Siegelring.
ODER Du darfst 1 Rohstoff abgeben und bekommst 1 Goldmünze.
ODER Du darfst 3 beliebige Rohstoffe abgeben + bekommst 2 Goldmünzen.
ODER Du bewegst 1 Deiner Ratsmitglieder um genau 1 Schritt und darfst die Aktion des Zielortes ausführen.
ODER Du darfst am Standort mit 1 Deiner Ratsmitglieder die Zusatzaktion "Handwerker einstellen" / "Berater anwerben" ausführen.
Du sparst dabei 1 Rohstoff ggü. den sonstigen Bedingungen.
ODER Du darfst die Aktion von einem der 4 Orte in der Stadt ausführen.

Zusatz-Aktionen:

- ◆ Jede der 3 Möglichkeiten DARFST Du 1-mal nutzen (Reihenfolge egal):
 - a) Adelstitel erhöhen: ➡ Es muss die Reihenfolge eingehalten werden, also Baron-Graf-Fürst-Markgraf-Herzog; ohne Lücke!
➡ Zahle geforderte Anzahl Goldmünzen und Siegelringe.
➡ Erhalte Bürger-Punkte gemäß Adelskarte.
➡ Schiebe die Adelskarte unter Dein Spielertableau.
 - b) Handwerker einstellen: ➡ Wähle 1 freie Hütte auf dem Land, wo Dein Ratsmitglied steht UND gib die auf der Hütte gezeigten Rohstoffe ab.
➡ Platziere den auf Deinen Tableau am weitesten links stehenden Handwerker vor der Hütte.
➡ Vor jeder Hütte kann insges. nur 1 Handwerker stehen.
➡ Erhalte 1 - 4 Bürger-Punkte gemäß dem Platz auf Deinem Tableau, wo der Handwerker herkam.
➡ Es dürfen 1 - x Handwerker von Dir am selben Ort sein.
 - c) Berater anwerben: ➡ Wähle 1 Berater des Ortes, wo Dein Ratsmitglied in der Stadt ist.
➡ Gib Rohstoffe gemäß Berater ab UND lege die Berater-Karte links neben das Portrait Deines Tableaus UND fülle den leergewordenen Beraterplatz ggf. auf.
➡ Erhalte die links unten auf der erworbenen Beraterkarte angegebenen Bürger-Punkte.
➡ Meistens haben Berater noch Funktion / Extrabonus.

Du kannst Bewegungs- / Karten- / Zusatzaktionen in beliebiger Folge machen.

BEWEGUNGS-AKTION: Gehe genauso viele Schritte (1 - 3) wie oberhalb Deiner Aktionskarte angezeigt sind.
Am Zielort darfst Du die Orts-Aktion machen.

KARTEN-AKTION:

- ENTWEDER erhältst Du gemäß Deiner Aktionskarte 1-mal Folgendes:
Holz / Stein / Tuch / Getreide / Siegelring.
ODER Du darfst 1 Rohstoff abgeben und bekommst 1 Goldmünze.
ODER Du darfst 3 beliebige Rohstoffe abgeben + bekommst 2 Goldmünzen.
ODER Du bewegst 1 Deiner Ratsmitglieder um genau 1 Schritt und darfst die Aktion des Zielortes ausführen.
ODER Du darfst am Standort mit 1 Deiner Ratsmitglieder die Zusatzaktion "Handwerker einstellen" / "Berater anwerben" ausführen.
Du sparst dabei 1 Rohstoff ggü. den sonstigen Bedingungen.
ODER Du darfst die Aktion von einem der 4 Orte in der Stadt ausführen.

Zusatz-Aktionen:

- ◆ Jede der 3 Möglichkeiten DARFST Du 1-mal nutzen (Reihenfolge egal):
 - a) Adelstitel erhöhen: ➡ Es muss die Reihenfolge eingehalten werden, also Baron-Graf-Fürst-Markgraf-Herzog; ohne Lücke!
➡ Zahle geforderte Anzahl Goldmünzen und Siegelringe.
➡ Erhalte Bürger-Punkte gemäß Adelskarte.
➡ Schiebe die Adelskarte unter Dein Spielertableau.
 - b) Handwerker einstellen: ➡ Wähle 1 freie Hütte auf dem Land, wo Dein Ratsmitglied steht UND gib die auf der Hütte gezeigten Rohstoffe ab.
➡ Platziere den auf Deinen Tableau am weitesten links stehenden Handwerker vor der Hütte.
➡ Vor jeder Hütte kann insges. nur 1 Handwerker stehen.
➡ Erhalte 1 - 4 Bürger-Punkte gemäß dem Platz auf Deinem Tableau, wo der Handwerker herkam.
➡ Es dürfen 1 - x Handwerker von Dir am selben Ort sein.
 - c) Berater anwerben: ➡ Wähle 1 Berater des Ortes, wo Dein Ratsmitglied in der Stadt ist.
➡ Gib Rohstoffe gemäß Berater ab UND lege die Berater-Karte links neben das Portrait Deines Tableaus UND fülle den leergewordenen Beraterplatz ggf. auf.
➡ Erhalte die links unten auf der erworbenen Beraterkarte angegebenen Bürger-Punkte.
➡ Meistens haben Berater noch Funktion / Extrabonus.