

Diamonds Club - KSR

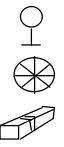
Ablauf einer Runde:

1 MARKSTREIFEN AUSLEGEN:

- Die Marktstreifen werden nach Rahmenfarben (dunkelbraun und hellbraun) sortiert und getrennt gemischt.
- Je Rahmenfarbe werden so viele Streifen genommen wie Spieler mitspielen und nebeneinander in den Spielplan gelegt. Zuerst kommen dunkelbraune, dann hellbraune.
- Für Lücken bei Runden unter 4 Spielern gibt es rote Türen zum Einsetzen.

2 KAUFEN:

- Beginnend beim Startspieler (sein Marker steht auf der "0" auf der Startspielerleiste) setzen die Spieler im Uhrzeigersinn ihre Münzen auf unbesetzte Felder des Marktes. Diese Reihenfolge wird so lange eingehalten, bis die Phase 2 abgewickelt ist.
- Wer an der Reihe ist, setzt 1 Münze auf ein beliebiges freies Feld. Liegen aber auf den waagrecht und senkrecht benachbarten Feldern schon Münzen, verteuert sich der Einsatz. Der Spieler muss je Nachbarmünze 1 Münze zusätzlich einsetzen.
- Für jedes Feld, das ein Spieler besetzt, erhält er sofort den abgebildeten Gegenstand bzw. nutzt den abgebildeten Entwicklungsmarker und/oder die Zylinderfunktion.
- Kann/will ein Spieler keine Münze mehr einsetzen, PASST er und beendet sein Kaufen. Haben alle Spieler gepasst, endet die Phase "Kaufen".
- Alle Dinge, die ein Spieler erhält, müssen offen und einsehbar vor ihm liegen.

| Gegenstand | Der Spieler ... |
|--|--|
| Mine | nimmt 1 entsprechende Mine vom Vorrat und legt sie vor sich ab. |
| Schürfrecht | nimmt 1 entspr. Schürfrecht vom Vorrat und legt es vor sich ab. |
| Schiff | nimmt 1 entspr. Schiff vom Vorrat und legt es vor sich ab. |
| Zylinder-Hüte | zieht je Zylinder seinen Spielerstein auf Startspielerleiste 1 Feld vor. Sind dort mehrere Steine auf einem Feld, landet der neue oben drauf. Über Feld 9 gezogen = automatisch Startspieler |
| Tierplättchen | nimmt ein beliebiges Tierplättchen (Teich, Wildpark, Voliere) und legt es auf ein freies hellgrünes Feld seines Parks. Wird dadurch das letzte hellgrüne Feld seines Parks belegt, wird nur noch die laufende Runde zu Ende gespielt. Weitere gekaufte Tiere kommen auf den dunkelgrünen Parkteil. |
| Entwicklungs-Marker  | Man rückt 1 Feld nach unten auf der entspr. Entwicklungsleiste. Baum: Siegpunktanzeiger je Baum im eigenen Park Technik: Je weiter unten der Marker steht, umso mehr bzw. bessere Edelsteine gibt es als Bonus in Phase 4. Geld: Der Geldvorrat des Spielers wird zu Beginn der nächsten Runde auf diesen Wert erhöht. Die Bewegung des Markers bringt dem Spieler sofort 1 Münze ein. |

3 DIAMANTEN VERGEBEN:

- Haben alle Spieler in Phase 2 gepasst, werden Diamanten (transparent = Joker) verteilt.
- für die meisten ungesetzten Münzen vor den Spielern. Patt: für jeden Beteiligten
 - für den/die Führenden auf der Startspielerleiste. Patt: für jeden Beteiligten
Wer bei Patt (1. Position) seinen Stein oben drauf liegen hat, wird neuer Startspieler.
 - Ab nun ist Startspieler**, wer auf der Startspielerleiste am weitesten vorn steht bzw. bei Patt seinen Marker oben drauf hat. Es wird nun in Reihenfolge auf der Startspielerleiste von hoher Position absteigend zu niedriger gespielt, also hoch = zuerst..

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 23.02.09
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

4 EDELSTEINE ERWERBEN: ==> In Reihenfolge auf Startspielerleiste, hoch = zuerst.

- Beginnend beim Startspieler erwerben die Spieler Edelsteine. Dazu benötigen sie je 1 Satz (Set) aus diesen Plättchen: Mine, Schürfrecht, Schiff.
 - Die Farbe der Mine gibt die Farbe der Edelsteine an.
 - Das Schürfrecht gibt an, wie viele Edelsteine der Spieler max. nehmen darf.
 - Das Schiff zeigt an, wie viele Edelsteine der Spieler max. transportieren darf.
 - Der Spieler erhalten Edelsteine in Höhe des niedrigeren Wertes von Schürfrecht oder Schiff in der Farbe der entsprechenden Mine.
 - Danach legt er die 3 Plättchen zum allgemeinen Vorrat.
- Bonus:**
- Steht der Technik-Marker des Spielers neben einem/mehreren Edelstein-Symbolen, erhält der Spieler bei dunklem Edelstein-Symbol 1 zusätzl. Edelstein in Farbe der eingesetzten Mine. Bei einem hellen Symbol erhält man 1 Diamanten.
 - Tauscht ein Spieler mehrere Sets ein, erhält er jedes Mal den Bonus.
 - In die Folgerunde darf man 1 - 2 Gegenstände verschied. Art mitnehmen, Rest: allg. Vorrat.
 - Generell sind Gegenstände nicht limitiert im Vorrat, ggf. geeigneten Ersatz nutzen.

5 BAUEN: ==> In Reihenfolge auf Startspielerleiste, hoch = zuerst.

- Beginnend beim Startspieler dürfen die Spieler immer ein Landschafts-Plättchen bauen oder sie PASSEN. Wer passt, beendet für sich das Bauen. Es geht solange reihum, bis alle gepasst haben.
- Es gibt 4 Bauwerk-Typen, die mit Edelsteinen bezahlt werden. Das gewählte Gebäude wird auf einen beliebigen freien, hellgrünen Platz im eigenen Park platziert. Wald: 1 Bauwerk der häufigsten Art im Vorrat umdrehen = Baum.
- Nach dem Bauen stellt der Spieler 1 Spielstein auf das farbgleiche Feld der entsprech. Preistafel. Damit darf der Spieler in dieser Runde diese Preistafel nicht mehr nutzen.
- Jeder Stein auf einer Preistafel erhöht den Preis für jeden nachfolgenden Spieler um 1 beliebigen Stein.
- Besetzt ein Spieler in der Bauphase alle hellgrünen Felder seines Parks, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Danach endet das Spiel.
- Bei besetztem Park werden weitere Plättchen in den dunkelgrünen Bereich gelegt.
- Pflichtfelder: Jedes Tableau hat 3 Pflichtfelder, die man möglichst im Spielverlauf bebauen sollte. Solange man diese nicht bebaut hat, kann man das Spiel nicht beenden und darf auch nicht dunkelgrüne Felder belegen.

Bonuskarten:

Erfüllt ein Spieler durch Bauen eines Bauwerkes eine Bonuskarte, erhält er sie sofort.

6 Rundenende:

- Alle Spieler nehmen eingesetzte Münzen vom Spielplan, bis sie ihren aktuell gültigen Startbestand (10 bis 14) lt. Geld-Entwicklungsmarker erreicht haben. Sie füllen also nur ihre Geldbestände auf.
- Alle Spielsteine werden von den Preistafeln genommen.
- Der neue Startspieler setzt seinen Spielstein auf Feld "0" der Startspielerleiste, die Steine der and. Spieler werden in Sitzreihenfolge nacheinander auf die nächsten Felder gesetzt. Es wird also wieder im Uhrzeigersinn gespielt.
- Eine neue Runde beginnt mit Phase 1 - Ggf. einige Marktstreifen auf Rückseite drehen.

Spielende und Wertung:

Das Spiel endet nach der Runde, in der mind. 1 Spieler alle hellgrünen Parkfelder belegt hat. Wer seine 3 Pflichtfelder nicht mit den passenden Gebäuden belegt hat, wird nicht gewertet. Punkte zählen:

| | | |
|--------|--|--|
| 4 | je Bauwerk | Es gewinnt, wer die meisten Siegpunkte hat. Bei Patt siegt von den Beteiligten, wer mehr Edelsteine besitzt. |
| 2 - 6 | je Wald | |
| 1 / 10 | einzelne Tierplättchen / jede Kombi aus 3 verschied. | Ansonsten: mehrere Sieger. |
| 3 - 5 | je Bonuskarte | |
| 1 - 3 | aus Stand der Entwicklungsmarker | |