

## Die Glasstraße - KSR (Seite 1 von 2)

Eine Partie besteht aus 4 Bauperioden zu je 3 Kartenrunden.

**Ablauf einer Runde:** *Man spielt 3 Runden, dann s.u..*

**1) Karten verdeckt vor sich legen:** Jeder Spieler wählt gleichzeitig 1 Handkarte aus und legt sie verdeckt vor sich ab.

**2) Karte aufdecken und auswerten:** Beginnend mit dem Startspieler und dann im U-Sinn deckt der jeweilige Spieler einzeln seine Karte auf.

- ◆ Alle Mitspieler müssen nach jeder aufgedeckten Karte sofort die identische Personenkarte ausspielen, wenn sie diese auf der Hand halten. Diese Karte kommt rechts in die Ausbuchtungen des eig. Tableaus bei jedem Mitspieler.
- ◆ Sofort erfolgt nun die Auswertung der Karte. Es beginnt der aktive Spieler und es folgen im U-Sinn die Mitspieler bei der Personenkarte.
- ◆ Wer noch mind. 1 Ausbuchtung frei hat, darf nicht auf das Mitspielen (Ausspielen) einer Personenkarte von der Hand verzichten.
- ◆ Ist keine Ausbuchtung frei, darf keine Personenkarte mitgespielt werden.

### Auswertung einer Personenkarte:

- ◆ Alle Personenkarten haben 2 Aktions-Möglichkeiten. Manche verlangen Eingangskosten, einmalig zahlbar, wenn man 1 oder 2 Aktionen nutzen will. Die Kosten sind links unten auf der Karte angegeben.
- ◆ Wer als EINZIGER eine Personenkarte auswertet, HAT BEIDE Aktionen und kann deren Reihenfolge wählen. Es sind also keine Mitspieler dabei, die ebenfalls die gleiche Personenkarte mitspielen.
- ◆ Sollte nach dem Aufdecken einer Personenkarte mind. 1 Mitspieler die gleiche Karte aus seiner Hand spielen, dürfen alle Beteiligten nur genau EINE Aktion wählen.
- ◆ Man darf auf die Durchführung von Aktionen verzichten.
- ◆ Die aufgedeckte Karte wird offen an eine Seite des eig. Tableaus gelegt.
- ➡ Der nächste Spieler deckt die vor ihm verdeckt liegende Karte auf: Siehe 2).

**Ende einer Bau-Periode:** *Danach nimmt man alle 15 Karten wieder auf.*

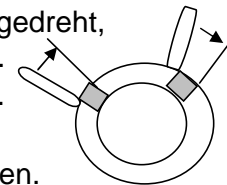
- ◆ **Nach 3 Kartenrunden** füllt man die leer gewordenen Positionen auf der Gebäudetafel auf. Das erfolgt vom Stapel in gleicher Zeile der Gebäudetafel.
- ◆ Der Startspieler-Kelch geht nun im Uhrzeigersinn 1 Position weiter. Anhand der an der Seite liegenden Karten weiß man die Rundennummer.

*Fortsetzung:*

- ◆ Jeder Spieler nimmt wieder alle seine 15 Personen-Karten auf und behält geheim davon 5 auf der Hand. Die 10 übrigen legt er verdeckt zur Seite.

### Produktions-Räder:

- ◆ Ein Rad wird sofort solange im U-Sinn um je 1 Position gedreht, wie die beiden braunen Bereiche auf dem Rad leer sind.
- ◆ Ist nur noch ein brauner Bereich leer, wird nicht gedreht.
- ◆ Während eines Bezahlvorganges oder einer laufenden Entgegennahme von Waren darf man keine Räder drehen.
- ◆ Das mehrfache Drehen eines Rades gilt als eine einzelne Aktion.



### Jederzeit-Aktionen:

- ◆ Diese dürfen erst nach Beendigung einer bereits angefangenen Aktion erfolgen. Passive Spieler dürfen sie wirklich jederzeit nutzen.

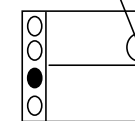
Umwandlung: Die im blauen Funktionsfeld abgebildete Funktion kann man auch mehrmals hintereinander ausführen. Evtl. sind Raddrehungen damit verbunden.

Landschaften vom eig. Plan entfernen: Mulden, Gehölze, Teiche

**Gebäudebau:** *von der Gebäudetafel oder mit 1 der vor einem liegenden Gebäude*

- ◆ Nur bestimmte Personen erlauben den Gebäudebau. Dazu zahlt man Baukosten (am linken Rand).
- ◆ Gebäude-Plättchen mit Holzstruktur im linken Bereich legt man auf ein leeres Feld des eigenen Landschaftsplanes.
- ◆ Gebäude-Plättchen mit Ziegelmusterung dürfen nur als Aufwertungen der Anfangsgebäude auf dem eigenen Tableau verwendet werden.

SP (Spielende)



**Spielende und Wertung:** *nach 4 Bau-Perioden*

- ◆ Umwandlungs-Funktionen von Gebäuden darf man bis zum Beginn der Wertung nutzen.
- ◆ Die Punkte für die Gebäude werden addiert.
- ◆ Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnt(en).

**Regeln für Personen-Aktionen:**

P1: Immer wenn man Waren nimmt, hat man das Recht, auch weniger Waren zu nehmen, als einem zustehen.

P2: Immer wenn man durch eine einzelne Aktion Nahrung bzw. Holzkohle erhält, muss man das auf genau einem belieb. Produktionsrad anzeigen.

P3: Immer wenn man 1 Nahrung oder 1 Holzkohle zahlen muss, darf man diese Kosten auf einem Produktionsrad eigener Wahl abtragen.

**Regeln für Gebäude-Aktionen:**

G1: Immer wenn man Waren nehmen darf, kann man teilweise oder ganz darauf verzichten.

G2: Immer wenn man durch eine Gebäude-Aktion genau 1 Nahrung bzw. 1 Holzkohle erhält, kann man das Produktionsrad dafür aussuchen. Bei Erhalt von mehr als 2 Nahrung/Holzkohle muss man genau ein einziges beliebiges Produktionsrad dafür nutzen.

G3: Landschafts-Plättchen und Waren, die man zur Nutzung einer Gebäude-Aktion abgibt, darf man nicht gleichzeitig für eine andere Personen- oder Gebäude-Aktion nutzen.

G4: Der Begriff "angrenzend" bedeutet immer waagrecht oder senkrecht.

G5: Auch Gebäude-Plättchen wie z.B. die "Sandinsel" gelten als Gebäude, trotz ihrer eigentlichen Wortbedeutung.

**Verschiebung von Marken auf Produktionsrädern:**

Einfache Waren: { Ertrag im Uhrzeigersinn, Kosten gegen den U-Sinn versetzen.  
Man kann keine Marke über die 7 hinaus ziehen.

Glas und Ziegel sind keine einfachen Waren.

Änderungen des Spielablaufes:

**Spiel zu zweit:** ♦ Während einer Bau-Periode werden keine Handkarten verdeckt abgelegt.

♦ Man spielt abwechselnd 1 Karte offen aus, bis einer der beiden Spieler keine Handkarte mehr hat. Danach ist die Bau-Periode sofort zu Ende, d.h., regulär wird nun keine Handkarte mehr ausgespielt, ausser ein Spieler hält noch 3 Karten. Dann darf er 1 Karte davon ausspielen und nutzen.

**Spiel zu dritt:** ♦ Am Ende der 3. Bau-Periode wird der Startspieler-Kelch an den Spieler mit den wenigsten Gebäuden auf seinem Landschaftsplan weitergegeben. Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wer im U-Sinn als nächster auf den alten Startspieler folgt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 17.07.14  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)