

## Die goldene Stadt - KSR

Eine Partie besteht aus mehreren Runden zu je 6 Phasen, die nacheinander durchgespielt werden.

### 1) Wertungskarte aufdecken:

Die oberste Karte vom Stapel der Wertungskarten aufdecken und neben den Spielplan legen.

### 2) Landschaftskarten auslegen:

- Die obersten Landschaftskarten werden von Stapel aufgedeckt und offen ausgelegt (bei 3 bzw. 4 Spielern = 6 bzw. 8 Karten).
- Die Karten werden so ausgelegt, dass immer 2 Karten ein Paar bilden.
- Nachziehstapel aufgebraucht? Ablagestapel mischen = Nachziehstapel.

### 3) Biethand einsetzen:

- Der Startspieler setzt seine Biethand auf ein Kartenpaar, das er erhalten möchte. Im Uhrzeigersinn folgen die Mitspieler.
- Biethand auf unbesetztes Paar = kostenlos.
- Biethand auf schon besetztes Paar = 1 Münze in Vorrat legen, der bisherige Bieter muss seine Biethand vorerst zurücknehmen und darf sie, wenn er wieder an der Reihe ist, wieder beliebig einsetzen.
- Die 2. Vertreibung in einer Runde kostet den Vertreiber 2 Münzen und das 3. und letzte mal Mal sogar 3 Münzen.
- Es geht solange reihum, bis jeder Spieler seine Biethand platzieren konnte. Wer nicht vertrieben wird, kann aber nicht mehr umsetzen.
- Nachdem alle Biethände platziert sind, nimmt jeder Spieler seine Biethand zurück und die dazugehörigen 2 Karten auf die Hand.

### 4) Handelshaus bauen:

- Grundsätzlich ist für den Bau eines Handelshauses eine durchgehende Straßenverbindung erforderlich von einem Küstenort mit eigenem Haus. zu dem Ort, wo gebaut werden soll. Jeder Ort, durch den die Verbindung führt, muss mit einem eigenen Haus besetzt sein.
- Auf jedem Küstenort/Vorort darf insgesamt nur 1 Haus gebaut werden.
- In jedem Stadtteil der Goldenen Stadt darf jeder Spieler max. 1 Haus bauen. Der Startspieler beginnt, im Uhrzeigersinn folgen die Mitspieler.
- Wer am Zug ist, darf 1 oder 2 Handelshäuser bauen.

#### **Bauen:**

- 1 Landschaftskarte spielen und auf einen Ort dieser Landschaft ein eigenes Haus einsetzen. Küste erfordert Küstenlandschaft.
- Alle Orte ausser Küste erfordern statt 1 aber 2 gleiche Landschaftskarten, die zur Landschaft zum Bauen auf dem Spielplan passen.
- Um in den inneren 4 Stadtteilen bauen zu können, muss je Hausbau dort 1 Schlüssel abgegeben werden (geht aus dem Spiel).
- Joker: 2 gleiche Landschaftskarten = 1 beliebige andere Landschaft. Man darf in seinem Zug mehrfach die Jokerregel nutzen.

#### **Belohnung:**

Je nach Symbol auf dem Ortsfeld erhält man beim Bauen dort sofort die Belohnung.

#### **Handkartenlimit:**

Am Ende seines Zuges darf der aktive Spieler max. 5 Karten halten, andernfalls muss er überzählige abwerfen.

### 5) Wertung:

Die offen ausliegende Wertungskarte (in Richtung Nord) wird ausgewertet.

Jeder Spieler erhält für folgende 3 Fälle je 2 Handelsbriefe, wenn er

- die abgebildete Ware (egal wie oft) vor sich liegen hat.
- direkt am abgebildeten Fluss mind. 1 Haus gebaut hat.
- im abgebildeten Stadtviertel mind. 1 Haus gebaut hat.

Ist ein Spieler in einem der 3 Fälle allein begünstigt oder er hat mehr als alle anderen Spieler dort, erhält er zusätzlich 2 Handelsbriefe.

Die Wertungskarte ist nun aus dem Spiel.

Handelsbriefe dürfen gewechselt werden. Man muss nie die Summe nennen.

### 6) Startspielerwechsel:

Der Startspielerschlüssel wechselt zum nächsten Spieler nach links.

#### **Spielende:**

- Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Handelshäuser gebaut hat. Dann wird nur noch die laufende Runde zu Ende gespielt.
- Ebenso endet das Spiel, wenn die letzte Wertungskarte ausgewertet ist.

#### **Sonderfall:**

Wenn ein Spieler generell nichts mehr bauen kann, endet das Spiel vorzeitig und dieser Spieler verliert. Die Runde wird normal beendet.

- Alle Spieler decken ihre Bonuskarten auf und erhalten Handelsbriefe dafür. Wer insgesamt nun die meisten Handelsbriefe besitzt, gewinnt das Spiel. Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer die meisten Häuser gebaut hat. Erneutes Patt: Mehr Münzen entscheiden, ansonsten bleibt Gleichstand.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 17.07.09

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)