

## Elasund - KSR

Der Spieler am Zug führt folgende Aktionen der Reihe nach aus.

### 1.) Erträge für alle Spieler auswürfeln (MUSS):

- Mit beiden Würfeln würfeln, dann das Schiff in die Reihe des Ergebnisses (2..12) stellen.

#### Summe der Würfel <= 7:

Je Gebäude in dieser Reihe mit Goldkarten-/Machtkartensymbol 1 entsprechende Karte ziehen.

Gebäude, die mehrere Reihen belegen, punkten dadurch öfter.

#### Summe der Würfel = 7:

Das Schiff in eine beliebige andere Reihe als die gerade aktuell benutzte setzen.

Es gibt nun keine Einnahmen. Je Siegpunkt-Stein eines Spielers in dieser Reihe muss jeder Betroffene wahlweise 1 Gold-/Machtkarte abgeben, falls vorhanden. Das gilt auch für den aktiven Spieler.

Aktiver Spieler nimmt sich davon je 1 beliebige Karte\* für jedes eigene Mauer-Teil mit Siegpunkt-Stein.

Danach setzt der aktive Spieler seinen Zug mit Aktion 2 fort.

#### Gleiche Reihe wie die aktuelle gewürfelt:

Schiff um genau 2 Reihen nach oben oder unten versetzen.

### 2.) 1x oder 2x Bauen - egal, wo das Schiff steht - (DARF):

#### Eigenes oder neutrales Gebäude bauen:

a) **Gewünschte Baufläche muss mind. so viele Baubriefe** (Anzahl) beinhalten, wie für gewünschtes Gebäude nötig sind. Es zählen auch Mitspieler-Baubriefe dabei mit (**siehe auch c.**).

b) **Baukosten zahlen** in Gold lt. gelbem Münzsymbolsymbol auf Gebäudekarte.

Gebäude in Nordausrichtung platzieren.

Alle Baubriefe von Baufläche entfernen (=Vorrat). Auf neutrales Gebäude je nach Flaggenzahl 1 oder 2 Siegpunkt-Steine setzen. Stadtmauer und Kirchengrube nicht überdecken.

#### c) Baubriefe von Mitspielern:

Der Spieler mit höchster Wertsumme (je 0 - 4) in der gewünschten Baufläche baut. Patt: keiner baut.

Für abgeräumte fremde Baubriefe zahlt aktiver Spieler Gold an Mitspieler lt. Wert der Baubriefe (0 - 4).

d) **Kleinere Gebäude werden von größeren überbaut:** Auch teilweise überbaute Gebäude = zurück an Besitzer, neutrale zur Auslage. Verdrängte START-Gebäude werden SOFORT neu platziert, aber auf freie Felder, nicht aber auf Hafensfelder. SOFORT heißt: bevor der aktive Spieler weiterspielt.

e) **Gleich großes Gebäude überbauen:** Gegen Abgabe von 3 gleichfarbigen Machtkarten auf den Ablagestapel darf man 1 oder 2 gleich große Gebäude wie das eigene überbauen.

#### Stadtmauer bauen:

Oberstes Kärtchen vom eig. Mauer-Stapel an Stadttor bzw. Mauer. Kosten = 2 Gold, 4 Gold in Richtung "Roter Pfeil". Je nach Kärtchen-Angabe Machtkarten ziehen oder 1 Siegpunkt-Stein setzen.

#### Kirche bauen:

Gegen 7 Gold = 1 Plättchen ziehen. Der 1. Spieler dort zieht 2 Plättchen, wählt eines aus und legt das andere unter den Stapel. 1 Plättchen auf Baugrube in Nordausrichtung (Windrose) einsetzen.

Als Bonus platziert man 1 eigenen Siegpunkt-Stein auf das Plättchen.

Folge-Plättchen orientieren sich daran und verdrängen Gebäude und Baubriefe, die unter ihnen liegen.

### 3.) Baubrief platzieren oder 2 Gold nehmen (MUSS):

2 Gold nehmen ODER 1 eigenen Baubrief in Reihe des Schiffes legen und Gold zahlen (Wert Baubrief).

Ist kein Feld frei, nächste freie Reihe oben/unten wählen.

Gegen Abgabe von 2 Machtkarten gleicher Farbe darf die Reihe frei gewählt werden.

### 4.) Bonusaktionen durchführen (DARF):

Genau 1 von 4 Aktionen machen:

a) Eigenen Baubrief versetzen = Kostet 2 gleichfarb. Machtkarten. Baubrief auf freies Feld versetzen.

b) Eigenen Baubrief aufwerten = Kostet 2 gleichfarb. Machtkarten + Diff. in Gold zw. altem/neuem Brief.

Man tauscht einen niedrigen gegen einen höheren Baubrief aus dem Vorrat aus.

c) Baubrief beliebig platzieren = Kostet 3 kompl. verschieden farbige Machtkarten + Wert des Baubriefs in Gold. Die Entnahme des Baubriefes erfolgt aus Vorrat.

d) 2 Gold nehmen = Kostet 3 kompl. verschieden farbige Machtkarten.

#### Ende:

...sobald ein Spieler am Zug 10 Siegpunkt-Steine platziert hat ==> er ist Sieger.

#### Handelsfelder (Mühle):

Felder am Hafen (ab 3 Sp. auch die übrigen) mit Handels-Symbol wirken, wenn Gebäude auf ihnen stehen.

Auf der Handelsleiste wird für jeden Spieler die Anzahl der durch ihn beeinflussten Handels-Symbole angezeigt und er darf Siegpunkt-Steine setzen bei 3, 5, 7, 9, 11 u.m. Handels-Punkten.

Bei Verlust von Handelsfeldern verliert man entsprechend auch wieder Punkte/Siegpunkt-Steine.

Die Kirche wirkt nicht auf Handelsfelder.

#### Start-Gebäude (Totem-Skulptur):

...dürfen keine Handelsfelder belegen und nicht auf Felder mit Baubriefen gelegt werden.

...müssen entfernt werden, wenn es keine freien Felder gibt. Details: Seite 6 (Spielregel)

#### Kartenvorrat reicht nicht:

Macht-Karten: Jeder Spieler gibt abgerundet 50% seiner Karten auf die Ablage, die dann gemischt wird.

Daraus werden dann Einkünfte gezahlt.

Gold-Karten: Es wird wie bei Macht-Karten verfahren.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 24.05.06  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

\*unklar ist, ob offen oder verdeckt zu nehmen.  
Ich gehe von offen aus.