

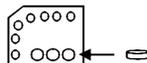
Felinia - KSR (Basisspiel)

Es werden ca. 10 - 12 Runden gespielt zu je 5 Phasen.
Jede Phase wird komplett durchgespielt, bevor die nächste Phase beginnt.

1) Einsetz-Phase:

- Beginnend mit dem Startspieler, dann im Uhrzeigersinn, setzt jeder Spieler jeweils 1 Bietstein ein. Es geht 3x reihum.

ENTWEDER setzt man auf die eigene Spielertafel:



Je nach Nummer der Einsetzrunde belegt man das 1., 2. oder 3. Münzfeld (Silber).
Sofort 1, 2 oder 3 Münzen auf eigener Münzanzeige markieren, max. bis Wert 6.

ODER man setzt einen Bietstein auf das Spielbrett:

Das kann auf einem Markt (Käufe) sein oder bei der Händlergilde (Tausch).
Auf ggf. schon ausliegende Bietsteine setzt man seinen Bietstein oben drauf.
In jedem Stapel ist die Zugreihenfolge von oben nach unten.

2) Handels-Phase:

- **Jeder Markt wird abgearbeitet**, begonnen rechts oben neben der Stadtmauer (kleiner Pfeil). Zuletzt kommt die Händlergilde dran. Gezogen wird in Reihenfolge der Bietsteine.
- **Auf einem Markt kaufen (optional):**
Je Bietstein genau 1 dort vorhandene Ware kaufen. Kosten = Anzahl aller Bietsteine dort aktuell. Der Markierungsstein auf der eigenen Geldleiste geht entsprechend zurück.
Das Waren-Plättchen lagert man auf seiner Spielertafel und nimmt den Bietstein zurück.
Man darf aber auch seinen Bietstein kostenlos zurücknehmen und nichts kaufen.
- **Bei der Händlergilde tauschen (optional):**
Kosten = soviel Silber wie Anzahl vorhandener Bietsteine (aller Spieler) dort.
Jeder eigene Bietstein erlaubt genau 1 Tausch. Kosten auf eigener Geldleiste abtragen.
Man darf aber auch seinen Bietstein kostenlos zurücknehmen und nichts tauschen.
Folgende Möglichkeiten stehen zur Verfügung:
 - ➡ 1 eigenes Waren-Plättchen gegen 1 Waren-Plättchen einer anderen Farbe aus dem Beutel (wenn dort vorhanden) tauschen. Ggf. muss eine andere Farbe gewählt werden. Zusätzlich gibt es 1 Gewürz aus dem allg. Vorrat. Beides legt man vor sich ab.
 - ➡ 1 Gold und 1 Gewürz aus dem eigenen Vorrat gegen 1 beliebiges Bonus-Plättchen vom Spielbrett (man darf es sich aus dem Stapel aussuchen) tauschen.
Bonus-Plättchen legt man vor sich verdeckt ab. Ma selbst darf jederzeit nachsehen.
- **Direkt nach Kauf oder Eintausch eines Waren-Plättchens** darf man mit einem Händler an Bord eines Schiffes gehen, wenn man die dort abgebildeten Waren besitzt und ein Kreis auf dem Schiff frei ist. Manchmal muss noch 1 Silber extra gezahlt werden.
 - ◇ 1 Händler aus eigenem Vorrat auf freien Platz im Schiff setzen, ggf. vorderen, wenn frei.
 - ◇ Geforderte Waren-Plättchen in den Beutel legen.
 - ◇ Den eigenen Silber-Markierungsstein gemäß gezahltem Silber zurücksetzen.
 - ◇ Man darf mehrere Händler auf selbem/verschiedenen Schiff(en) haben.
- Nach jeder ausgeführten Aktion nimmt man seinen Bietstein zurück.

Wertung: Jeder Spieler zählt seine Punkte.
Jede Sorte Handels-Plättchen wird getrennt gewertet.



Hat man 1 Stück einer Sorte, zählt jedes 1 Punkt.
Hat man 2 Stück einer Sorte, zählt jedes 2 Punkte.
Hat man 3 Stück einer Sorte, zählt jedes 3 Punkte.
Hat man >= 4 Stück einer Sorte, zählt jedes 4 Punkte.



Gleiches System, wie nebenstehend.
Ab 3 u. mehr Stück einer Sorte zählt jedes 3 Punkte.

Jede **Gruppe** aus Händlern eines Spielers, die in direkt benachbarten Provinzen beieinander stehen, wertet: 1 Händler = 1 Punkt, 2 Händler = jeder 2 Punkte, 3 und mehr Händler = jeder 3 Punkte.

3) Entdeckungs-Phase:

- **Abreise:**
 - ◇ Sind alle Plätze eines Schiffes belegt, ist es bereit, zum Zielort zu segeln.
Farbe des Zielortes = wie Schiffsfarbe.
 - ◇ Sind mehrere Schiffe bereit, fahren sie in Reihenfolge der auf den Schiffstafeln abgebildeten Abfahrtszeiten (frühere Zeit beginnt).
 - ◇ Ist kein Schiff voll besetzt, segelt das Schiff (auch leeres) mit frühester Abfahrtszeit.
- **Ankunft:**
 - ◇ **Im Zielhafen** bewegt sich jeder Händler an Bord **bis zu 3 Schritte** vom Schiff weg. Der 1. Schritt geht auf das Provinzfeld, das direkt mit dem Hafen verbunden ist.
 - ◇ Nun darf der Spieler bis zu 2 beliebige Handels-Plättchen in dem Land aufdecken. Das darf für jede Figur auf dem Schiff getan werden, sobald sie das Schiff verlässt.
 - ◇ Die verbleibenden 2 Schritte kann man nutzen, um ein offenes Handels-Plättchen zu erreichen. Dazu zieht man Schritt für Schritt in direkt benachbarte Provinzen.
 - ◇ **Betritt ein Händler eine Provinz mit Symbol**, bekommt er die genannte Belohnung:
 - 1 Gewürz - 1 Gold - 1 Silber - 1 zufälliges Waren-Plättchen aus dem Beutel
 - ◇ Betritt ein Händler eine Provinz mit offenem Handels-Plättchen, endet seine Bewegung in jedem Fall und er bleibt dort bis zum Spielende stehen. Der Spieler nimmt das Handels-Plättchen und legt es verdeckt vor sich ab (selbst ansehbar).
 - ◇ **Ein Händler darf in seiner Bewegung** die selbe Provinz nur 1x betreten.
 - ... Er darf keine Provinz betreten, in der sich ein Händler befindet.
 - ... Er darf keine Provinz mit verdeckten Handels-Plättchen betreten.
 - ◇ **Sind 2 Händler** auf einem Schiff, bewegt sich zunächst der vordere Händler komplett. Haben alle Händler eines Schiffes ihre Bewegung gemacht, geht die Schiffstafel aus dem Spiel und das leere Schiff kehrt in den Hafen zurück.
 - ◇ **Hat ein Händler 3 Schritte verbraucht**, aber keine Provinz mit Handels-Plättchen erreicht, kommt er in den Vorrat des Spielers zurück.

Es sind die vorgegebenen Wege auf dem Spielplan zu benutzen.

Provinz = 1 Feld im Gebiet des Zielortes.

4) Lager-Phase:

- ◇ Jeder Spieler darf bis zu 3 seiner Waren-Plättchen für das weitere Spiel behalten.
- ◇ Ein viertes Plättchen kostet ihn 2 Silber. Mehr Plättchen sind nicht erlaubt.
- ◇ Überzählige Plättchen müssen für einen Erlös von je 1 Silber in den Beutel zurück.

5) Vorbereiten der nächsten Runde:

- ◇ **Bietsteine** von der eigenen Biettafel abräumen und daneben ablegen.
- ◇ **Schiffe auffüllen** mit je 1 Schiffstafel. Sind nicht mehr genügend Tafeln vorhanden, folgt sofort eine komplette letzte Phase 3.
In dieser Phase segeln alle (auch teilbelegte) Schiffe mit Händlern los.
- ◇ **Waren-Plättchen auffüllen:** Alle offenen Märkte werden auf je 3 Waren aufgefüllt, jeweils blind aus dem Beutel gezogen.
 - ◇ **Startspieler-Karte** nach links weitergeben.

Waren, Gold oder Gewürze verkaufen:

Jederzeit darf ein Spieler beliebig viel von seinem Gold, Gewürzen, Waren verkaufen.
je Gold = 2 Silber, je Gewürz-Karte = 1 Silber, je Waren-Plättchen = 1 Silber
Gold und Gewürz-Karten kommen in den allg. Vorrat, Waren-Plättchen in den Beutel.

Spielende tritt ein:

ENTWEDER setzt ein Spieler in der Handelsphase seinen letzten Händler auf ein Schiff:
Die Handels-Phase wird wie gewohnt zu Ende gespielt.
In Phase 3 verlassen ALLE Schiffe den Hafen und segeln zu ihrem Zielort.
Die Entdeckungs-Phase wird wie gewohnt zu Ende gespielt. Weiter mit der Wertung.
ODER die Schiffstafeln reichen nicht aus zum Auffüllen der nächsten Runde:
Alle Schiffe verlassen sofort den Hafen. Sind Händler darauf, wird die Phase 3 wie gewohnt zu Ende gespielt. Weiter mit der Wertung.

Jedes Gold = 1 Punkt. Je 2 Gewürze = 1 Punkt. Jedes Waren-Plättchen = 1 Punkt.
Bonus-Plättchen mit Aufdruck "1- 4" zählen wie weitere Handels-Plättchen ihrer Sorte.
Bonus-Plättchen mit Aufdruck "+1" bringen für jedes Handels-Plättchen ihrer Sorte +1 Punkt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
Patt: Der Beteiligte mit mehr Silber gewinnt. Ggf. gibt es bei weiterem Patt mehrere Gewinner.