

Frisch Fisch - KSR
<p>Jeder Spieler erhält 15 Geld = 1 grünen Chip (Wert 5) und 10 orange Chips (Wert je 1) 1 Stapel enthält alle Straßenteile, der andere (verdeckt) alle Betriebe+Wohnblöcke.</p> <p>Ablauf: Ein Spieler wählt genau EINE von 2 Aktionen: Er ist solange an der Reihe, bis er 1 Marker platziert oder ein eigenes Gebäude gebaut hat.</p> <p>1.) Grundstück sichern:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In der 1. Runde legt jeder Spieler seinen Marker auf ein beliebiges freies Feld. - Ab 2. Runde gilt: Man legt seinen Marker auf ein freies Feld, das an ein unbebautes, mit einem beliebigen Marker markierten Feld oder an eine Straße grenzt (nie diagonal), an ein Straßenfeld grenzt. <p>2.) Bebauung eines Grundstücks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spieler muss mind. 1 Marker auf dem Spielplan haben. - Spieler zieht das oberste Plättchen vom verdeckten Nachziehstapel. - Wurde ein Park, Hochhaus oder Wohnblock gezogen, legt man das Plättchen sofort auf ein mit eigenem Marker gekennzeichnetes Feld und erhält den Marker zurück. - Wurde ein Betrieb gezogen, (man darf nur 1 Betrieb/Sorte haben), folgt eine Auktion. Es nehmen alle Spieler teil, die diesen Betrieb noch nicht besitzen. - Der jeweils letzte Betrieb einer Sorte geht umsonst an den Spieler, dem er noch fehlt (siehe auch Auktion).. <p>Enteignungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wird ein Grundstück bebaut, wird geprüft, ob Felder entstanden sind, die nicht bebaut werden dürfen. - Es müssen immer alle unbebauten Felder/Straßen verbunden sein. - Jedes Ent-/Versorgungs-Zentrum und jeder Betrieb muss mind. EINE Zufahrtstraße haben (gilt nicht für Parks, Hochhäuser, Wohnblöcke). Das führt evtl. zu Zwangsbauten und Enteignungen. - Alle Straßen und unbebauten Grundstücke müssen miteinander verbunden sein. Man darf nicht dort bauen, wo dadurch 2 getrennte Straßennetze entstehen würden. Solche Felder werden mit Straßen belegt, die Marker gehen zurück an die Spieler. <p>Auktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler nimmt beliebig viele seiner Geld-Chips verdeckt in die Hand als Gebot für das Plättchen. - Alle decken gleichzeitig auf - Höchstbieter erhält Plättchen und zahlt an die Bank. Gleichstand: Vorteil, wer näher am Zugspieler sitzt. - Das Plättchen wird auf ein Grundstück mit eigenem Marker gesetzt, der dort bleibt. - Für den 1.+ 2. gebauten Betrieb erhält man je 1 Marker aus dem separaten Vorrat in den eigenen Vorrat zum späteren Einsatz. - Hat der Zugspieler den aufgedeckten Betrieb ersteigert, ist der nächste Spieler an der Reihe mit seinem Zug. <p>Andernfalls kann der Zugspieler erneut zwischen Aktion 1 und 2 wählen.</p> <p>Spielende:</p> <p>... sofort, wenn alle Felder besetzt sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler zählt die Felder seiner jeweils kürzesten Verbindung zwischen Betrieb und jeweiligem Zentrum. Entfernung "Null" ist nicht möglich, es muss Verbindung über eine Straße erfolgen. - Evtl. vorhandes Geld wird von der Summe der Wegstreckenfelder abgezogen. - Eine einzelne Wegstrecke wird mit max. 14,12,10,8 bei 5,4,3,2 Spielern gewertet. - Es gewinnt, wer die wenigsten Wegstrecken benötigte. <p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>

Frisch Fisch - KSR
<p>Jeder Spieler erhält 15 Geld = 1 grünen Chip (Wert 5) und 10 orange Chips (Wert je 1) 1 Stapel enthält alle Straßenteile, der andere (verdeckt) alle Betriebe+Wohnblöcke.</p> <p>Ablauf: Ein Spieler wählt genau EINE von 2 Aktionen: Er ist solange an der Reihe, bis er 1 Marker platziert oder ein eigenes Gebäude gebaut hat.</p> <p>1.) Grundstück sichern:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In der 1. Runde legt jeder Spieler seinen Marker auf ein beliebiges freies Feld. - Ab 2. Runde gilt: Man legt seinen Marker auf ein freies Feld, das an ein unbebautes, mit einem beliebigen Marker markierten Feld oder an eine Straße grenzt (nie diagonal), an ein Straßenfeld grenzt. <p>2.) Bebauung eines Grundstücks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spieler muss mind. 1 Marker auf dem Spielplan haben. - Spieler zieht das oberste Plättchen vom verdeckten Nachziehstapel. - Wurde ein Park, Hochhaus oder Wohnblock gezogen, legt man das Plättchen sofort auf ein mit eigenem Marker gekennzeichnetes Feld und erhält den Marker zurück. - Wurde ein Betrieb gezogen, (man darf nur 1 Betrieb/Sorte haben), folgt eine Auktion. Es nehmen alle Spieler teil, die diesen Betrieb noch nicht besitzen. - Der jeweils letzte Betrieb einer Sorte geht umsonst an den Spieler, dem er noch fehlt (siehe auch Auktion).. <p>Enteignungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wird ein Grundstück bebaut, wird geprüft, ob Felder entstanden sind, die nicht bebaut werden dürfen. - Es müssen immer alle unbebauten Felder/Straßen verbunden sein. - Jedes Ent-/Versorgungs-Zentrum und jeder Betrieb muss mind. EINE Zufahrtstraße haben (gilt nicht für Parks, Hochhäuser, Wohnblöcke). Das führt evtl. zu Zwangsbauten und Enteignungen. - Alle Straßen und unbebauten Grundstücke müssen miteinander verbunden sein. Man darf nicht dort bauen, wo dadurch 2 getrennte Straßennetze entstehen würden. Solche Felder werden mit Straßen belegt, die Marker gehen zurück an die Spieler. <p>Auktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler nimmt beliebig viele seiner Geld-Chips verdeckt in die Hand als Gebot für das Plättchen. - Alle decken gleichzeitig auf - Höchstbieter erhält Plättchen und zahlt an die Bank. Gleichstand: Vorteil, wer näher am Zugspieler sitzt. - Das Plättchen wird auf ein Grundstück mit eigenem Marker gesetzt, der dort bleibt. - Für den 1.+ 2. gebauten Betrieb erhält man je 1 Marker aus dem separaten Vorrat in den eigenen Vorrat zum späteren Einsatz. - Hat der Zugspieler den aufgedeckten Betrieb ersteigert, ist der nächste Spieler an der Reihe mit seinem Zug. <p>Andernfalls kann der Zugspieler erneut zwischen Aktion 1 und 2 wählen.</p> <p>Spielende:</p> <p>... sofort, wenn alle Felder besetzt sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler zählt die Felder seiner jeweils kürzesten Verbindung zwischen Betrieb und jeweiligem Zentrum. Entfernung "Null" ist nicht möglich, es muss Verbindung über eine Straße erfolgen. - Evtl. vorhandes Geld wird von der Summe der Wegstreckenfelder abgezogen. - Eine einzelne Wegstrecke wird mit max. 14,12,10,8 bei 5,4,3,2 Spielern gewertet. - Es gewinnt, wer die wenigsten Wegstrecken benötigte. <p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>