

Guildhall (Zünfte & Intrigen) - KSR

Mischt die 120 Berufskarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit.

Mischt die Prestigekarten und legt die obersten 5 in einer zentralen Mitte offen aus, der Rest liegt als verdeckter Nachziehstapel bereit.

Legt die Siegpunkte-Karten getrennt nach Werten in sep. Stapeln oberhalb der Prestige-Karten ab.

Jeder Spieler erhält 9 Berufskarten vom verdeckten Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.

Es wird ein Startspieler bestimmt.

Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum bereitet Ihr Eure eigenen Zunft Häuser vor. Jeder darf

beliebig viele Berufskarten auf den Ablagestapel legen und seine Hand wieder auf 9 Karten auffüllen.

Von der Hand wählt jeder Spieler 3 Karten und legt sie rechts vor sich offen aus = sein Zunft Haus.

Dort dürfen nie identische Karten liegen (identisch = Farbe und Berufsgruppe sind gleich).

Karten der gleichen Berufsgruppe (Zunft) legt man gefächert aus.

Ablauf eines Spielzuges:

Du musst 2 Aktionen ausführen und hast jeweils die Wahl aus 3 Möglichkeiten.

● 1 Berufskarte ausspielen:

⇒ Spiele 1 Berufskarte offen in Deinen Aktions-Bereich (links vom eigenen Zunft Haus) und nutze ihre Aktion. Im selben Spielzug darf nicht 2mal die gleiche Berufsgruppe gespielt werden.

⇒ Es darf keine Karte gespielt werden, die man identisch schon im Zunft Haus hat.

⇒ Je nach Menge von Arbeitern einer Berufsgruppe hat die Karte entsprechende Aktionen.

Man darf auch eine geringere Stufe nutzen oder ganz darauf verzichten.

Allerdings darf nicht nur ein Teil der Aktion genutzt werden.

● Abwerfen und Berufskarten nachziehen:

⇒ Du wirfst 1 - 6 beliebige Berufskarten ab und ziehst nach, bis Du wieder 6 auf der Hand hast.

● 1 Prestige-Karte kaufen:

⇒ Du darfst 1 komplette Zunft (also 5 verschieden farbige Arbeiter) in Deinem Zunft Haus abwerfen.

Für einige Prestige-Karten sind 2 komplette Zünfte erforderlich.

Die Anzahl an Symbolen oben auf der Prestige-Karte zeigt die erforderliche Anzahl an Zünften an.

⇒ Die große Zahl auf der Prestige-Karte gibt die Sieg-Punkte an.

⇒ Die Prestige-Karte kommt offen neben Dein Zunft Haus und bringt Dir ggf. sofort einmalig Aktion/en.

Auf die Aktionen darfst Du auch verzichten.

⇒ Die Reihe der offenen Prestige-Karten wird sofort wieder auf 5 Karten aufgefüllt.

⇒ Sobald man eine komplette Zunft hat, schiebt man die Karten vdeckt zusammen. Diese Karten

sind quasi nicht mehr präsent, d.h., diese Personen können erneut ins Zunft Haus kommen.

⇒ Mehr als 3 komplette Zünfte darf man nicht besitzen. Ggf. muss man durch Abwerfen reduzieren.

Ende des Spielzuges:

⇒ Alle Berufskarten aus dem Aktions-Bereich kommen ins Zunft Haus. Sollte dabei eine identische Karte neu hinzukommen, wird sie abgeworfen. Man trennt die Karten nach Zünften.

⇒ Nun sind die Siegpunkte zu prüfen. Das Spiel geht weiter, wenn keine 20 Punkte erreicht sind.

⇒ Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielende: Hat man ≥ 20 Siegpunkte* zum Ende seines Zuges, gewinnt man sofort.

Es zählen alle Prestige-Karten und Siegpunkt-Karten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.08.13
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*gerechter wäre es, die Runde
noch zu beenden.