

Hamburgum - KSR

Ziel: Alle 6 Kirchen fertigstellen und viele Prestigepunkte (PP) erringen.
Reihum im Uhrzeigersinn zieht man seinen Spielstein auf dem Rondell um mind. 1 bis max. 3 Felder kostenfrei vor. Weitere Felder kosten je 1 PP.
Waren, Rohstoffe und Taler aller Spieler sind gut einsehbar zu halten.

Aktionen der Felder des Rondells ausführen (DARF):

Ohne Produktionsgebäude hat man Produktionskapazität "1".
Jedes Produktionsgebäude erhöht die Kapazität der jeweiligen Ware um "1".

BIER, ZUCKER, TUCH Waren gratis

1 Einheit + sovielen Einheiten aus der Bank nehmen wie eigene Produktionsgebäude dieser Ware vorhanden sind. Ware ist generell unlimitiert vorrätig (Siehe Baustoffe).

KONTOR Ware verkaufen ODER Baustoffe kaufen (nur 1 Auswahl)

ENTWEDER beliebig viel Ware verkaufen

Je eigenem Schiff im Hafen kann 1 Warensorte verschifft werden.
Ein Schiff kann je nach Hafenbecken, wo es liegt, 1 - 3 Waren befördern.
Die Kapazität ergibt sich aus der Nummer des Hafenbeckens.
Verkauf erfolgt zum Preis gemäß Warenpreistabelle des Spielplanes.
Reicht die Ladekapazität eines Schiffes nicht aus, darf man Waren beliebiger Sorten an die Bank zu je 30 Taler verkaufen. Verkaufte Waren ==> Bank.

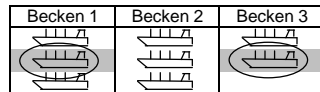
Gebäude im Spiel

--- Beispielfall ---

		Warenpreise				
	0	1	2	3	4	5
		B	I	Z	R	
	Z	U	C	K	E	R
		T	U	C	H	
	100	90	80	70	60	50

Der Spieler hat 4 Bier und 1 Zucker, die er verkaufen will. Preise = 70 Taler (Bier) und 80 Taler (Zucker). Es sind 3 Bierbrauer-Gebäude und 2 Zuckersieder-Gebäude im Spiel.

Hafen



Mit seinem Schiff in Becken 3 befördert er 3 Bier, in Becken 1 befördert sein Schiff 1 Zucker.
Das übrige 1 Bier könnte er an die Bank für 30 Taler verkaufen.

ODER Baustoffe kaufen.

Man darf Bauholz, Ziegel oder Kirchenglocken von der Bank kaufen.
Gemäß Bauhoftabelle zahlt man für die Summe der in seinem Spielzug gekauften Baustoffe 20 bis 600 Taler.
Die Zusammenstellung ist frei, jedoch darf man nach einem Kauf max. 1 Kirchenglocke besitzen.
Sollten Bauholz, Ziegel, Ware ausgehen, behilft man sich per Markierung der fehlenden Teile auf der PP-Leiste. Dazu 1 Holz, Ziegel oder Ware des Spielers auf entsprechenden Wert der PP-Leiste legen.

Anz	Taler
1	20
2	50
3	100
4	150
5	200
6	260
7	330
8	410
9	500
10	600

WERFT Schiffe kaufen

Jedes Schiff **kostet 1 Bauholz**. Man darf mehrere Schiffe in 1 Spielzug bauen.
Auswirkungen:
Jedes Hafenbecken hat sovielen Liegeplätze wie Spieler im Spiel sind.
Ist ein Becken entsprechend mit Schiffen voll belegt, erfolgt Verschiebung.
Dabei kommen alle Schiffe aus Becken 1 an die Spieler zurück, die Schiffe aus Becken 2 in Becken 1 und Schiffe aus Becken 3 in Becken 2.
Erst danach wird das neue Schiff in Becken 3 eingesetzt.
Jedes neue Schiff wird separat eingesetzt mit ggf. separater Verschiebung.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.02.18
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Meinungen und Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*lt. Verlag

KIRCHE

2 Schritte beim Spenden (Man darf auch nur Schritt 2 ausführen)

1.) Spenden:

Der Spieler darf für genau 1 beliebige Kirche Baustoffe/Geld spenden (auch mehrmals/Zug).
Jede Spende an eine Kirche erhöht die Anforderung an den nächsten Spender.

1. Spende: 1 Ziegel
2. Spende: 1 Ziegel + 1 Bauholz
3. Spende: 1 Ziegel + 1 Bauholz + 20 Taler
4. Spende: 1 Ziegel + 1 Bauholz + 40 Taler
5. Spende: 1 Ziegel + 1 Bauholz + 1 Glocke + je 10 Taler je eigenem Bürger auf Spielplan

- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3

Für jede Spende legt man 1 eigene Holzscheibe auf den Bauplatz der Kirche und nimmt 1 Spendenplättchen der Kirche. Die erste Spende bringt 5 PP, danach ist freie Auswahl.
Wer die 5. Spende an einer Kirche macht, nimmt die oberste Kirche von der Bonustabelle und stellt sie auf den vorgesehenen Bauplatz. Holzscheiben ==> Spieler zurück.

Der Spender kassiert den Kirchenbauer-Bonus (8 PP bis 3 PP) und legt 1 Scheibe seiner Farbe auf der Bonustabelle ab.

5. Spende = ergibt Bonus - PP

2.) Spendenplättchen werten (in 5 Arten - beliebig viele offene Plättchen werten):

1 PP pro Spendenplättchen des Spielers.
Es zählen seine gewerteten + ungewerteten Plättchen aller Kirchen.

2 PP je eigenem Schiff im ganzen Hafen.

5 bzw. 4 PP (je nach Aufdruck) pro eig. Gebäude des betreffenden Typs in allen 5 Stadtteilen.

5 PP

4 bzw. 3 PP pro eigenem Bürger (je nach Aufdruck) im betreffenden Stadtteil der Kirche.
Beim Mariendom = 1 PP pro eigenem* Bürger in allen 5 Stadtteilen.

Nach der Wertung eines Spenden-Plättchens wird es umgedreht ==>
Man darf beliebig viele offene Spendenplättchen werten.

Zum Ende eines Zuges darf man max. 1 ungewertetes Spendenplättchen jeder Art besitzen.

RATHAUS

Gebäude bauen

Es gibt 28 Bauplätze für Gebäude. Das jeweils abgebildete Gebäude kann errichtet werden.
Kosten: 1 Gebäude = 1 Bauholz + 1 Ziegel ==> Bank

Gebäude aus Vorrat nehmen + 1 Bürger (Geschlecht egal) eigener Farbe auf Bauplatz legen.

Gebäude dürfen nur auf Bauplätzen errichtet werden, die zu eigenen Bürgern oder zu einer Kirche benachbart sind, der man bereits selbst gespendet hat.

Wer mind. 1 Kirche fertiggestellt hat = Kirchenbauer = stets freie Auswahl des Bauplatzes..

Man darf mehrere Gebäude in einem Zug bauen (aber nur 1 Amtsgebäude), je nacheinander.

Es gibt 6 Gebäude-Typen.

	Auswirkungen
Bierbrauer, Zuckersieder, Tuchmacher (je 5x)	Warenpreis um 1 senken.

Einmaleffekt beim Bau:	Auswirkungen
Kaufmann (3x)	sofort 100 Taler Einnahme
Kapitän (3x)	1 neutrales Schiff (orange) in Hafenbecken 3 setzen. Ggf. erforderliche Verschiebungen ausführen. Danach 1 eigenes Schiff in Hafenbecken 3 einsetzen.
Amtspersonen (7 Bauplätze) - Ratsherr (3x) - Hauptpastor (3x) - Bürgermeister (1x)	Je Bürger (alle) in der Stadt 10 Taler einnehmen. Je 10 Taler für alle Spenden aller Spieler einnehmen. Für alle bisher fertiggest. Kirchen je 60 Taler nehmen.

Ende: Sobald alle 6 Kirchen fertiggestellt sind.

Restliche ungewertete Spendenplättchen werten. Jede Ware/Baustoff = 50 Taler wert.

Umtausch Taler in Prestige-Punkte: 100 : 1

Es gewinnt die höchste Gesamtzahl an Prestigepunkten. Patt: Mehr Taler entscheiden.