

Hamburgum - Blitzregel

Spielziel: Möglichst viele Prestigepunkte durch Kirchenspenden erzielen

Vorbereitung

- Jeder Spieler erhält Kurzspielregel, Bürger, Schiffe, 1 Bier, 1 Zucker, 1 Tuch, 1 Holz, 1 Ziegel. Je 1 Schiff pro Spieler auf Hafensfeld 3
- Spielersteine in die Mitte des Rondells
- Kirchen auf Kirchenbautabelle
- Warenpreise auf 100T
- Spendenplättchen nebeneinander auf Kirchenfelder, in der Mitte obenauf 5 PP-Plättchen
- Gebäude ohne Blaue auf Gebäudefelder legen
- Startspieler erhält 10 Taler(T) und 1 Prestigepunkt(PP), im Uhrzeigersinn die anderen je 10 Taler und 1 PP mehr als der vorhergehende

Spielablauf

1. Auf Rondell weiterrücken. 1-3 Schritte kostenlos, weitere je 1 PP. Nicht stehenbleiben. Zu Beginn beliebig einsetzen.
2. Aktion auswerten:
 - **Bier, Zucker, Tuch:** (1+entspr. Produktionsgebäude) Waren aus Bank nehmen.
 - **Kontor:** Entweder a) Schiffen entsprechende Anzahl einer Ware (Nummer der Hafensbecken) verkaufen entsprechend Tabelle unten links. Waren direkt verkaufen für 30 Taler. Oder b) Beliebige Baustoffe kaufen. Preise entsprechend Bauhof-Tabelle. Max. darf 1 Spieler eine Glocke besitzen. Baustoffe sind unbegrenzt.
 - **Werft:** Für je 1 Holz Schiffe kaufen und in Hafensbecken 3 aufstellen. Wenn Hafensbecken voll (Anzahl=Spielerzahl) rücken alle Schiffe um ein Hafen nach unten. Aus Hafensbecken 1 herausfallende zurück an die Spieler.
 - **Kirche:** Beliebige viele Spenden entsprechend Spendenübersicht unten rechts auf Plan.Holzscheibe zu Kirche legen.Prestigeplättchen nehmen, offen auslegen. Erster nimmt das 5PP-Plättchen. Letzter stellt Kirche von Bonusleiste auf Bauplatz, nimmt PP laut Tabelle, legt Holzscheibe auf Kirchenbautabelle. Dann beliebig viele Spendenplättchen werten. Wenn eine Sorte doppelt, dann muss eines davon gewertet werden. Mögliche Wertungen: 5PP / alle eigenen Bürger in einem Stadtteil / alle eigenen Schiffe / alle eigenen Gebäude eines Typs / Anzahl Wertungsplättchen.
 - **Rathaus:** 1 Holz+1Ziegel zahlen. Gebäude nehmen, Bürger auf Bauplatz stellen benachbart zu Kirche mit eigener Spende oder neben bestehenden Bürger (außer man ist vollender ener Kirche).Amtspersonen nur in Amtsbauplätze.
 - Kaufmann:* Spieler erhält 100T.
 - Kapitän:* 1 Oranges Schiff in Hafensbecken 3. Wenn voll, dann Schiffe herunterschieben. Ein eigenes Schiff in Hafensbecken 3.
 - Ratsherr:* 10T pro eigenen Bürger auf Spielplan
 - Hauptpastor:* 10T pro Spende aller Spieler, fertige Kirchen=5 Spenden.
 - Bürgermeister:* 60T pro fertiger Kirche

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Kirchen fertig sind. Alle ungewerteten Spendenplättchen werten. 50 T pro Ware und Baustoff. 100T=1SP. Spieler mit meisten PP gewinnt. Bei Gleichstand entscheiden T.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de