

Hamel n

Spielablauf – 3 Spielrunden, danach **Schlußwertung**.

Vorbereitung s. Regeln.

➤ Zu Beginn jeder **Runde** (= 1 Zug/Spieler) Reihenfolge laut Einflußtabelle neu festlegen.

SPIELERZUG – in seinem Spielzug führt der Spieler **eine** der folgenden **Pflichtaktionen** aus:

- ♂ **Männlicher Einfluß¹** – *mindestens* 1 Haus (oder mehr!) mit eigener männlicher Figur aktivieren, Spieler erhält entsprechenden Produktmarker pro Produktionshaus, 1 F pro Einflußhaus.
♀ Figur in jedem aktiviertem Haus bereitet Hochzeit* eines eigenen Kindes vor² (Produktionshaus) bzw. erhält 1 F (Einflußhaus)
 - ♀ **Weiblicher Einfluß²** – *mindestens* 1 Haus (oder mehr!) mit eigener weiblicher Figur aktivieren, bereitet Hochzeit* eines eigenen Kindes vor (Produktionshaus) oder erhält 1 F (Einflußhaus).
♂ Figur in jedem aktiviertem Haus erhält Produktmarker (Produktionshaus) bzw. 1 F (Einflußhaus).
- || * **Hochzeit vorbereiten** – Kindermarker ziehen (♂/♀), eigene Figur aus Vorrat auf entsprechendes Kirchenfeld legen, Marker daneben.
- ♂ + ♀ **Heiraten und neues Haus beziehen** – eigene Figuren auf Kirchenfeldern heiraten
Figuren anderer Spieler anderen Geschlechts, Spieler bestimmt neues Haus der beiden, aber Kosten trägt *immer* der Mann. Kindermarker zurück in Beutel.
Bei Einzug in Einflußhaus Position auf Einflußleiste erhöhen (Zahl im Silberkreis), Spieler mit höherem Einfluß zuerst („rechts vor links“ beachten!).
 - Produkte verkaufen** – Fleisch 4 F / Bier 3 F / Käse 2 F / Brot 1 F.
Statt Geld kann der Spieler für 1 beliebigen Produktmarker 1 Marker Rattenfalle nehmen.
Wer keine Pflichtaktion ausführen kann, darf trotzdem Zusatzaktion ausführen.

Aktivierte Häuser ziehen Ratten an. Von Ratten überranntes Haus kann nicht aktiviert werden.

||| Falls der Rattenfänger noch nicht aktiviert wurde (**Phasenende**), kann der Spieler nun **eine** der folgenden **Zusatzaktionen** ausführen:

1 Möglich
2 Nicht möglich bzw. entfällt
... falls keine Kinder im Vorrat (Beutel) sind.

- Katze kaufen** – für 4 F, erstmalig an Bank, dann immer an letzten Besitzer 1 F und 3 F an Bank. Katze vor sich ablegen, eine Ratte vom Spielplan nehmen.
Falls ein Haus dadurch nicht mehr überrannt ist, kommt Königsratte (falls vorhanden) zurück in Königsrattenvorrat, Rattenaktivitätsmarker in diesem Haus wieder aufdecken.
- Einfluß kaufen** – Kaufmarker auf nächsten gelben Kreis ziehen, entsprechende Summe an Bank zahlen, Einfluß entsprechend Wert im silbernen Kreis erhöhen.
- Rattenfänger bestechen** – Geld auf eins der vier Rattenfängerfelder legen.

Ratten legen – aktiviertes Haus zieht Ratten an, Anzahl entsprechend Rattenaktivitätsmarker bzw. immer 3 für Häuser am Marktplatz. Auf helle Kreise legen, falls nicht alle gelegt werden können, so viel wie möglich.

Wenn letzter freier Kreis eines Hauses belegt ist, ist es überrannt! Als Zeichen dafür

Aktivitätsmarker verdecken. Königsratte ins Haus setzen (zwecks Bestimmung des Phasenendes).

Extra Felder für 5 Spieler beachten, in einem Zug dürfen nicht beide Felder an einer Seite belegt werden, außer anders nicht möglich.

PHASENENDE, *sofort* wenn alle Königsratten in Häusern sind. Alle Königsratten entfernen, Rattenfänger wird aktiv und entfernt alle Ratten aus seinem Bezirk (Bezirk mit höchster Geldsumme oder Bezirk, in dem er zu Rundenbeginn stand) *und* vom Marktplatz.

Rattenfänger bezahlen – fordert Preis (entsprechend Bezirk) in F für jedes Kind in Kirche. Jedes nicht frei gekaufte Kind kommt auf ersten freien Platz der Straße nach Transsylvanien (Marker zurück in Beutel). Bestechungsgeld des erfolgreichen Bezirks und Freikaufgelder an Bank. Falls jetzt nirgendwo Geld liegt, zieht Rattenfänger im UZS einen Bezirk weiter, ansonsten in Bezirk mit höchstem Bestechungsgeld.

Schlußwertung s. Regeln

Hameln - Wertungstabelle		
Wertungen \ Anzahl Spieler	3 & 4	5
Letzter Spieler	1	
Katzenbesitzer	1	
Höchstsumme Rattenfallen (1. & 2.)*	3, 1	
Einfluß (hoch nach niedrig)*	3, 2, 1, (0, 0)	
Bargeld (auch Null kann zählen)*	5, 3, 1, 0	5, 3, 2, 1, 0
Haus“ mit Familienmitglied	Punkte = Kosten	
Kinder auf Straße nach Transsylvanien bringen <u>Minuspunkte</u> laut Position.		
*Einflußreihenfolge bricht Gleichstand “ nicht überrannt		

Hameln - Wertungstabelle		
Wertungen \ Anzahl Spieler	3 & 4	5
Letzter Spieler	1	
Katzenbesitzer	1	
Höchstsumme Rattenfallen (1. & 2.)*	3, 1	
Einfluß (hoch nach niedrig)*	3, 2, 1, (0, 0)	
Bargeld (auch Null kann zählen)*	5, 3, 1, 0	5, 3, 2, 1, 0
Haus“ mit Familienmitglied	Punkte = Kosten	
Kinder auf Straße nach Transsylvanien bringen <u>Minuspunkte</u> laut Position.		
*Einflußreihenfolge bricht Gleichstand “ nicht überrannt		

Hameln - Wertungstabelle		
Wertungen \ Anzahl Spieler	3 & 4	5
Letzter Spieler	1	
Katzenbesitzer	1	
Höchstsumme Rattenfallen (1. & 2.)*	3, 1	
Einfluß (hoch nach niedrig)*	3, 2, 1, (0, 0)	
Bargeld (auch Null kann zählen)*	5, 3, 1, 0	5, 3, 2, 1, 0
Haus“ mit Familienmitglied	Punkte = Kosten	
Kinder auf Straße nach Transsylvanien bringen <u>Minuspunkte</u> laut Position.		
*Einflußreihenfolge bricht Gleichstand “ nicht überrannt		

Hameln - Wertungstabelle		
Wertungen \ Anzahl Spieler	3 & 4	5
Letzter Spieler	1	
Katzenbesitzer	1	
Höchstsumme Rattenfallen (1. & 2.)*	3, 1	
Einfluß (hoch nach niedrig)*	3, 2, 1, (0, 0)	
Bargeld (auch Null kann zählen)*	5, 3, 1, 0	5, 3, 2, 1, 0
Haus“ mit Familienmitglied	Punkte = Kosten	
Kinder auf Straße nach Transsylvanien bringen <u>Minuspunkte</u> laut Position.		
*Einflußreihenfolge bricht Gleichstand “ nicht überrannt		

Hameln - Wertungstabelle		
Wertungen \ Anzahl Spieler	3 & 4	5
Letzter Spieler	1	
Katzenbesitzer	1	
Höchstsumme Rattenfallen (1. & 2.)*	3, 1	
Einfluß (hoch nach niedrig)*	3, 2, 1, (0, 0)	
Bargeld (auch Null kann zählen)*	5, 3, 1, 0	5, 3, 2, 1, 0
Haus“ mit Familienmitglied	Punkte = Kosten	
Kinder auf Straße nach Transsylvanien bringen <u>Minuspunkte</u> laut Position.		
*Einflußreihenfolge bricht Gleichstand “ nicht überrannt		