

Hansa - KSR
<p>Vorbereitungen: je nach Spielerzahl nehmen nicht alle Warenfarben teil. Jeder Spieler erhält 15 Marktstände, 3 Taler und 1 Goldsack-Scheibe. 3 x reihum platziert jeder Spieler je 2 Marktstände in einer Stadt (insges. 2/Stadt). Es dürfen auch andere Spieler dort Marktstände haben.</p> <p>Ablauf einer Runde: Der jeweilige Spieler am Zug spielt komplett nacheinander alle 4 Phasen durch.</p> <p>1. Einkommen: 3 Taler aus der Bank auf den eigenen Geldsack ablegen.</p> <p>2. Angebot auffüllen: (KANN-Aktion): Für 1 Taler werden <u>der Reihe nach</u> (Nummern der Lagerhäuser beachten) alle leeren Lagerhäuser mit je 1 Warenmarke belegt (vom vorderen Vorratsstapel).</p> <p>3. Aktionen durchführen (KANN-Aktion): Nur 1 Aktion ist je Stadt erlaubt, in der das Schiff gerade liegt. Reihenfolge und Häufigkeit der Aktionen sind beliebig. - <u>Kauf von Waren:</u> Es kann 1 Warenmarke erworben werden, die offen vor dem Spieler ausgelegt wird. Dafür ist 1 Taler zu zahlen an Spieler mit Mehrheit an Marktständen in der aktuellen Stadt; ansonsten an die Bank (auch bei Gleichstand). Bei eigener Mehrheit ist die Warenmarke allerdings kostenlos. - <u>Marktstände errichten :</u> Gegen Abgabe 1 Warenmarke errichtet der Spieler entsprechend der Anzahl Fässer darauf Marktstände in der aktuellen Stadt. Falls Vorrat nicht reicht, darf er weniger Stände bauen als Fässer auf Marke. - <u>Verkauf von Waren (insgesamt 1 Aktion):</u> Bedingung 1: mind. 2 Warenmarken gleicher Farbe verkaufen. Bedingung 2: mind. 1 eigener Marktstand muß in aktueller Stadt stehen. Verkauf mehrerer Warenfarben ist möglich, falls jew. Bedingungen erfüllt sind. Zum Ende der Aktion muss insgesamt 1 Marktstand abgebaut werden. Die verkauften Warenplättchen werden umgedreht (Fässer = Punkte). Alle Mitspieler verlieren je 1 beliebige offene Warenmarke in der verkauften Warenfarbe. - <u>Schiff bewegen :</u> Für 1 Taler fährt das Schiff von einer Stadt zu einer benachbarten Stadt.</p> <p>4. Steuern und Zölle: Am Ende seines Zuges darf der Spieler nicht mehr als 3 Warenmarken und 3 Taler besitzen. Er muss ggf. reduzieren.</p> <p>Spielende: Laufende Runde zu Ende spielen, wenn letzter Vorratsstapel angebrochen wurde.</p> <p>Wertung: - je offene Warenmarke = 1 Punkt - je verdeckte Warenmarke = 1 Punkt + Anzahl Fässer in Punkten - je Stadt mit eigenem Marktstand = 2 Punkte + 2 Punkte extra, wenn man allein in dieser Stadt mind. 1 Marktstand hat.</p> <p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.05.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>

Hansa - KSR
<p>Vorbereitungen: je nach Spielerzahl nehmen nicht alle Warenfarben teil. Jeder Spieler erhält 15 Marktstände, 3 Taler und 1 Goldsack-Scheibe. 3 x reihum platziert jeder Spieler je 2 Marktstände in einer Stadt (insges. 2/Stadt). Es dürfen auch andere Spieler dort Marktstände haben.</p> <p>Ablauf einer Runde: Der jeweilige Spieler am Zug spielt komplett nacheinander alle 4 Phasen durch.</p> <p>1. Einkommen: 3 Taler aus der Bank auf den eigenen Geldsack ablegen.</p> <p>2. Angebot auffüllen: (KANN-Aktion): Für 1 Taler werden <u>der Reihe nach</u> (Nummern der Lagerhäuser beachten) alle leeren Lagerhäuser mit je 1 Warenmarke belegt (vom vorderen Vorratsstapel).</p> <p>3. Aktionen durchführen (KANN-Aktion): Nur 1 Aktion ist je Stadt erlaubt, in der das Schiff gerade liegt. Reihenfolge und Häufigkeit der Aktionen sind beliebig. - <u>Kauf von Waren:</u> Es kann 1 Warenmarke erworben werden, die offen vor dem Spieler ausgelegt wird. Dafür ist 1 Taler zu zahlen an Spieler mit Mehrheit an Marktständen in der aktuellen Stadt; ansonsten an die Bank (auch bei Gleichstand). Bei eigener Mehrheit ist die Warenmarke allerdings kostenlos. - <u>Marktstände errichten :</u> Gegen Abgabe 1 Warenmarke errichtet der Spieler entsprechend der Anzahl Fässer darauf Marktstände in der aktuellen Stadt. Falls Vorrat nicht reicht, darf er weniger Stände bauen als Fässer auf Marke. - <u>Verkauf von Waren (insgesamt 1 Aktion):</u> Bedingung 1: mind. 2 Warenmarken gleicher Farbe verkaufen. Bedingung 2: mind. 1 eigener Marktstand muß in aktueller Stadt stehen. Verkauf mehrerer Warenfarben ist möglich, falls jew. Bedingungen erfüllt sind. Zum Ende der Aktion muss insgesamt 1 Marktstand abgebaut werden. Die verkauften Warenplättchen werden umgedreht (Fässer = Punkte). Alle Mitspieler verlieren je 1 beliebige offene Warenmarke in der verkauften Warenfarbe. - <u>Schiff bewegen :</u> Für 1 Taler fährt das Schiff von einer Stadt zu einer benachbarten Stadt.</p> <p>4. Steuern und Zölle: Am Ende seines Zuges darf der Spieler nicht mehr als 3 Warenmarken und 3 Taler besitzen. Er muss ggf. reduzieren.</p> <p>Spielende: Laufende Runde zu Ende spielen, wenn letzter Vorratsstapel angebrochen wurde.</p> <p>Wertung: - je offene Warenmarke = 1 Punkt - je verdeckte Warenmarke = 1 Punkt + Anzahl Fässer in Punkten - je Stadt mit eigenem Marktstand = 2 Punkte + 2 Punkte extra, wenn man allein in dieser Stadt mind. 1 Marktstand hat.</p> <p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.05.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>