

**Helvetia - KSR (3 - 4 Spieler)**

Es wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt (oder ggf. auch im Uhrzeigersinn).

- ◆ Wer an der Reihe ist, setzt eine oder mehrere Münzen ein.
- ◆ Das geht so lange bis nur noch EIN Spieler Münzen übrig hat.  
Dieser Spieler kommt nicht mehr dran, wird aber Startspieler der nächsten Runde.

**Persönlichkeiten:**

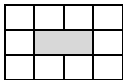
- ◆ In seinem Zug wählt der Spieler stets EINE der fünf Persönlichkeiten und kann so viele Aktionen mit dieser machen, wie er Münzen dort einsetzt. Wie viele Aktionen, muss er vorab entscheiden/ansagen. Man darf nur so viele Münzen einsetzen, wie man auch Aktionen bei der gewählten Persönlichkeit ausführen kann.
- ◆ Ist man dran und hat keine Münze/n mehr, muss man passen und scheidet für den Rest der Runde aus. Freiwillig passen ist nicht möglich, wenn man noch Münze/n besitzt.
- ◆ Kommt man in derselben Runde erneut dran, darf man auch dieselbe Person wie zuvor nutzen.

**BAUMEISTER:**

Jede Münze dorthin = 1 beliebiges offenes Gebäude nehmen + dessen Kosten bezahlen. Man darf beliebig viele Gebäude bauen, wenn man genug Münzen hat.

- ◆ Jeder Spieler darf jeden Gebäudetyp nur 1mal errichten. Baukosten (wenn Münzen) auf Baumeister legen.  
Kosten: Die links oben auf dem Gebäude angegebenen Kosten (Güter) kann man durch Produktion bezahlen. Dazu legt man 1 eigenen wachen Dorfbewohner auf 1 passenden Produktionsgebäude (egal, in welchem Dorf) zur Seite. Er hat genau 1 Gut produziert und schläft nun vorerst. Ersatzweise kann man für jedes benötigte Gut (nur: Holz, Ziegel, Stein) auch 1 Münze zahlen. Man darf nur die zum Bezahlen notwendigen Güter produzieren.
- ◆ Neue Gebäude werden auf beliebige freie Plätze um die eigene Dorfmitte herum platziert.
- ◆ Kommt 1 neues Gebäude ins Dorf, muss ein ggf. in der eigenen Dorfmitte anwesender Bewohner sofort in das Gebäude wechseln. Sind später um ein Dorf alle freien Plätze bebaut, beginnt man mit weiteren Gebäuden dann einen 2. Ring um das Dorf herum. Man darf Gebäude bauen, auch wenn gerade kein Bewohner dort hineinziehen kann.

**BONUS:**



Dorfmitte komplett umbaut = Plättchen mit 4 (Erster) bzw. 2 Punkten nehmen. Alle Gebäude (ausser Siegpunktgebäude) müssen allerdings mit Bewohnern besetzt sein.

**FUHRMANN:**

Jede Münze dorthin = 1 Gut an den Markt liefern (1 Punkt). Jeder Spieler kann jedes Gut nur 1mal im Spiel liefern.

- ◆ Liefert man ein Gut, stellt man einen eigenen Lieferstein auf das passende Feld auf dem Markt. Man muss das Gut tatsächlich produzieren können (wacher Bewohner auf passendem Gebäude).
- ◆ Wer zuerst ein komplexes Gut abgeliefert, erhält ausserdem das entsprechende Güter-Plättchen vom Markt.

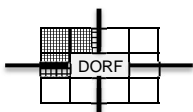
**Sonder-Siegpunkte auf dem Markt:**

Wer zuerst einen kompletten Produktionszweig an den Markt bringt, erhält das entsprechende Siegpunkt-Plättchen. Es gibt 4 Sonderziele. Beispiel: Erz - Eisen - Kuhglocke

**NACHTWÄCHTER:**

Jede Münze dorthin = 1 komplettes Viertel wecken. Alle eigenen und fremden Bewohner eines Viertels in 1 beliebigen Dorf wachen auf.

Beispiel:



3 Gebäude sind betroffen

 = Gebäude des Viertels links oben

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.10.12  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

**PFARRER:**

Jede Münze dorthin = 1 Verheiratung.

- ◆ Dazu nimmt man 1 eigenen Bewohner aus der Dorfmitte oder der Schule (Spielplan) UND stellt ihn in ein FREMDES Dorf in ein Gebäude mit max. 1 Bewohner eines ANDEREN Geschlechtes. Es spielt keine Rolle, ob die Beteiligten wach sind oder schlafen.
- ◆ Liegt im Dorf, wo eingehiratet wird, noch mind. 1 Münze, nimmt der Spieler 1 Münze seiner Wahl.
  - Ist es eine eigene Münze, darf sie im selben Zug nicht mehr verwendet werden.
  - Ist es eine fremde Münze, kommt sie in die Mitte des eigenen Dorfes.

**HEBAMME:**

Jede Münze dorthin = 1 Paar (egal, ob wach) im eigenen Dorf bekommt 1 Kind. Dazu wird 1 neue Spielfigur gekippt zu dem Paar gelegt.

- ◆ Jedes Paar kann pro Spielzug nur 1 Kind bekommen.

**Ende einer Runde und Siegpunkt-Anpassung:**

Hat nur noch ein Spieler Münze/n, endet die Runde. Dieser Spieler erhält das Startspieler-Plättchen.

**1) Vergabe der Personen-Plättchen:** Jedes der 5 Felder (Persönlichkeiten) wird geprüft.

- ◆ Wer mehr Münzen als jeder einzelne Mitspieler dort platziert hat, erhält das Plättchen. Patt: Keine Neuvergabe, bisheriger Besitzer behält das Plättchen (1 Punkt). Das Plättchen berechtigt zu einer zusätzlichen Aktion mit der entsprechenden Persönlichkeit.
- ◆ Je Spielzug kann aber nur 1 Personen-Plättchen eingesetzt werden.
- ◆ Hat man keine Aktion mehr, weil man keine Münze mehr hat, kann man kein Personen-Pl. nutzen. SONST GILT: Die Zusatzaktion kann vor oder nach der regulären Aktion durchgeführt werden.
- ◆ Setzt man ein Personen-Plättchen ein und wählt mit der regulären Aktion dieselbe Aktion, so werden beide Aktionen gemeinsam durchgeführt.
- ◆ Für den Einsatz eines Personen-Plättchens benötigt man **keine Münze**.

**2) Alle Spieler nehmen ihre Münzen von den Persönlichkeiten zurück in ihren Vorrat.**

**3) Dorfbewohner in der Schule kommen in ihr Dorf zurück:**

Die Kinder sind nun erwachsen. Gibt es im eigenen Dorf freie Gebäude, zieht je 1 Kind dort ein, ggf. nach Wahl des Spielers, wenn mehr Gebäude als Kinder da sind. Nicht unterbringbare Kinder bleiben in der Dorfmitte. Die Spielerreihenfolge ist zu beachten (taktische Gründe). Neuer Startspieler beginnt.

**4) Kinder kommen in die Schule:**

Alle in der aktuellen Runde von der Hebamme ins Spiel gebrachten Kinder = in die Schule setzen.

**5) Anpassung der Siegpunkte (nicht kumulativ):**

Jeder Spieler passt seine Siegpunkte auf den aktuellen Stand an.

Punkte

- 1 Startspieler-Plättchen
- 1 je Lieferstein auf dem Markt
- 1 - 2 je Güter-Plättchen
- 1 je Personen-Plättchen

Punkte

- 3 je Siegpunkt-Gebäude
- 1 - 4 je nach Plättchen für kompletten Produktionszweig, den man als Erster beliefert hat
- 2 - 4 je nach Plättchen für komplette Dorfumbaumung für Ersten und Zweiten, der es schafft

**6) Neue Gebäude:**

5 neue Gebäude vom 2er-Stapel ziehen und zu den noch nicht gebauten Gebäuden legen. Ist der 2er-Stapel aufgebraucht, wird mit dem 3er-Stapel fortgefahren.

**Spielende:**

Sobald ein Spieler nun 20 oder mehr Punkte erreicht hat, endet das Spiel. Patt: Haben mehrere Spieler das Punktziel erreicht, gewinnt die höhere Punktzahl. Erneut Patt: Beteiligter mit mehr wachen Bewohnern ist im Vorteil. Erneut Patt: Beteiligte teilen sich den Platz.

einfache Güter = oben rechts 1 Gut, komplexe Güter = 1 kleines Gut produzieren und dann das große Gut