

II Principe - KSR

Man spielt im Uhrzeigersinn reihum. Jeder Spielzug läuft wie folgt ab:

Phase 1 - Gebäudekarten auswählen:

- Jede Phase wird von allen Spielern durchgespielt, bevor die nächste Phase beginnt.
- Jeder Spieler zieht in Sitzreihenfolge je 4 Gebäudekarten und nimmt diese auf die Hand.
... wählt 2 beliebige Gebäudekarten aus der Hand aus + legt sie verdeckt auf dem Tisch.
... erhält 5 Geldstücke aus der Bank (darf man geheim halten).

Phase 2 - Auktionen um Gebäudekarten:

- **a) Verdeckte Gebäudekarten aus Phase 1 aufdecken.**
Gleichfarbige Karten von allen Spielern einsammeln und in der Tischmitte gruppieren.
- **b) Auktion durchführen (je Kartenfarbe).**
Es wird mit den Karten der Sorte begonnen, für die die wenigsten Karten ausliegen.
Bei Patt gilt: zuerst grün, dann weiss, rot, blau, gelb.
Der Spieler links vom Startspieler beginnt eine Auktion, die im Uhrzeigersinn abläuft.
Man bietet jeweils höher als der Vorkäufer bis ein Höchstgebot bleibt oder man passt.
Erfolgt kein Gebot, kommen alle ausliegenden Karten aus dem Spiel.
Der Auktionsgewinner
... nimmt alle Karten der Farbe der letzten Auktion auf die Hand.
... bezahlt sein Gebot an die Bank und erhält den Startspieler-Marker.
... kann jetzt sofort 1 Stadt bauen: erst ab 2. Runde (nach den Regeln der Phase 3).
Alle Karten einer Farbe werden in der geschilderten Weise separat versteigert.
Jeder Spieler kann weiter teilnehmen, egal ob er schon eine Auktion gewonnen hat.

Phase 3 - Stadtbau / Kartenauslage / Passen:

- **Ab Startspieler beginnend kann nun jeder Spieler genau 1 Stadt bauen.**
In der 1. Runde darf man keine Stadt bauen.
Je 1 Karte je Gebäudesymbol auf der gewünschten Stadtkarte spielen + erforderliches Geld lt. Stadtkarte zahlen + gewonnene Siegpunkte aus der Karte abtragen.
Gespielte Gebäudekarten offen nach Farben + überlappend vor den Spielern ansammeln.
Gemäß der auf der Stadt-Karte angegebenen Anzahl Wappenmarker:
1 (kleine Stadt) oder 2 Wappenmarker auf Landkarte platzieren, d.h., auf ein oder zwei angrenzende Gebiete der erworbenen Stadt (auch 2 Marker in 1 Gebiet sind möglich).
Jeder andere Spieler mit **Hauptrollenkarte**, deren Farbe einer Gebäudefarbe der gebauten Stadt entspricht, **erhält 2 Siegpunkte**. **Unterrollenkarte = 1 Siegpunkt**.
Nie erhält der **Besitzer** einer **Stadtkarte** für diese Karte **Rollenpunkte**.
Danach ist die Stadtkarte aus dem Spiel zu nehmen.
Die offene Auswahl an Stadtkarten wird auf 4 Karten (falls vorhanden) aufgefüllt.



- **ODER Gebäudekarten von der Hand spielen.**
Der Spieler legt beliebig viele Gebäudekarten einer Farbe offen vor sich ab.
- **ODER passen.**

Phase 4 - Rollenkarten neu verteilen:

- **Alle Rollenkarten werden auf die 10 vorgesehenen Flächen des Spielbretts gelegt.**
Nach Mehrheiten der offenen Gebäudekarten je Farbe werden nun die Rollenkarten verteilt.
Dabei vergleichen sich die Spieler untereinander in jeder Farbe.
Die Zuteilung erfolgt in Reihenfolge der Farben, also grün, weiss usw..

Mehrheiten (offene Karten)	Hauptrolle	Unterrolle
1 Erster, 1 Zweite	an Ersten	an Zweiten
1 Erster, 2 u.mehr Zweite	an Ersten	Auktion um Unterrolle
2 u.mehr Erste	Auktion um Hauptrolle	entfällt

Man kann nicht gleichzeitig Haupt- und Unterrolle der selben Farbe besitzen.

- Patt: Unter den Patt-Betroffenen jeder Farbe findet eine Auktion wie in Phase 2 statt.
Es beginnt, wer links vom Startspieler sitzt. Das Gebot wird an die Bank gezahlt.
- Wer eine Hauptrolle erhält, **dreht die Hälfte** (aufrunden) der passenden Gebäudekarten **um**.
- Die **Spezial-Fähigkeit** einer Rolle **muss sofort** bei Erhalt ausgeführt werden.
- Weiter geht es mit einer **neuen Runde** in Phase 1 mit dem aktuellen Startspieler.

Spiel-Ende:

- ➔ ENTWEDER sofort, wenn zu Beginn der Phase 1 < 4 Städtekarten verfügbar sind.
- ➔ ODER sonst nach der aktuellen Runde, wenn zu Beginn der Phase 1 die Anzahl an Gebäudekarten im Stapel 12, 16 bzw. 20 bei 3, 4 bzw. 5 Spielern unterschreitet.
Bei 3, 4 bzw. 5 Spielern werden 6, 8 bzw. 10 Karten gezogen für die Phase 2.
Sind auch für diese Fälle zu wenig Karten im Gebäudestapel, endet das Spiel sofort*.
Falls man weiterspielt, gilt:
Die **letzte Runde** bringt jedem Spieler 5 Geld*, dann geht es sofort weiter mit Phase 2.
Nur noch die o.a. 6, 8 oder 10 Karten bilden die Basis für die Auktionen in Phase 2.

Wertung (zusätzlich zu den Punkten auf der Siegpunkte-Leiste):

- 2 Punkte für Besitz 1 Hauptrolle
- 1 Punkt für Besitz 1 Unterrolle
- 2 Punkte je Set aus 5 komplett verschiedenen ausliegenden Gebäudekarten (offen/verdeckt)
- 2 Punkte für das meiste Geld, bei Patt: jeder Beteiligte = 2 Punkte.
- 2 Punkte für die meisten Gebäudekarten auf der Hand, bei Patt: jeder Beteiligte = 2 Punkte.
- Wappenmarker in jeder Region werten:
alleinige Mehrheit eines Spielers = 5 Punkte, Zweiter Platz = jeder 2 Punkte
mehrere Erstplatzierte = jeder 5 Punkte, Zweitplatzierte = 0 Punkte

Der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt.
Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer die meisten ausgespielten Gebäudekarten hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 29.06.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

*lt. Spielregel der neuen Auflage bei Amigo

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de