

Industria - KSR
<p>Alle Spieler führen 1 der 5 Phasen durch, bevor es in die nächste geht.</p> <p>1. Einnahmen: jeder Spieler erhält 1 Taler; Bargeld muß immer offen liegen</p> <p>2. Neue Kärtchen aufdecken: = vom Stapel der aktuellen Epoche je nach Spielerzahl 3 bzw. 4 Stk.</p> <p>3. Kärtchen versteigern Startspieler = 1. Auktionator, der 1 Kärtchen zur Auktion auswählt Reihum 1 einziges Gebot (jeweils höher) abgeben oder passen. Auswirkungen: Kein Gebot erfolgte: Kärtchen gratis => Auktionator + Auktionator-Wechsel. Gebot erfolgte: ENTWEDER gratis Kärtchen => Auktionator + Aukt.-Wechsel <u>ODER</u> Kärtchen => Höchstbietenden; der zahlt an Auktionator, der auch noch die nächste Auktion einleitet <u>Ersteigerte Kärtchen</u> werden auf die <u>Hand</u> genommen.</p> <p>4. Bauen / Kärtchen auslegen (Kann-Aktion) - bis zu 3 Kärtchen je Spieler, max. je 1 Fabrik, 1 Technologie, 1 Bonuskarte - Baupreis bzw. Rohstoffe entrichten - Fabrik kann in Ersteigerungs-Epoche oder später gebaut (keine Pkt.) werden. - Technologie kann nur in Ersteigerungs-Epoche gebaut werden. - Bank/Börse verringern weitere Baukosten um je 1 Taler. Rohstoffe gibt es - aus der Hand - aus der Produktion eigener Fabriken - Kauf bei einem Mitspieler (der produziert) für 1 Taler. Aktion kann nicht verweigert werden. - Kauf von der Kasse für 1 Taler, falls Rohstoff schon in früheren Epochen vorkam <u>und</u> kein Mitspieler ihn produziert. Marker auf Spielplan bringen, wenn Fabrik/Technologie eingesetzt wurde. Siegpunkte sofort: lt. Angabe unten rechts auf Kärtchen</p> <p>5. Startspielerwechsel</p> <p>Epochenwechsel: Epochen-Stein wandert, sobald alle Kärtchen der Epoche versteigert sind. Bei Wechsel zur 3.,4.,5. Epoche gibt es für alle 1 Taler extra.</p> <p>Spielende: (sobald alle Karten versteigert sind und Phase 4 vorbei ist) - Bonusplättchen bringt 2 P. je eig. platzierter Fabrik mit diesem Symbol. ...mehrere gleiche Bonusplättchen wirken nur wie ein einziges.. - Verbindungs-Straße zw. Fabriken oder Technologien bringt je 3 P. - 3 Taler bringen je 1 P.</p> <p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>

Industria - KSR
<p>Alle Spieler führen 1 der 5 Phasen durch, bevor es in die nächste geht.</p> <p>1. Einnahmen: jeder Spieler erhält 1 Taler; Bargeld muß immer offen liegen</p> <p>2. Neue Kärtchen aufdecken: = vom Stapel der aktuellen Epoche je nach Spielerzahl 3 bzw. 4 Stk.</p> <p>3. Kärtchen versteigern Startspieler = 1. Auktionator, der 1 Kärtchen zur Auktion auswählt Reihum 1 einziges Gebot (jeweils höher) abgeben oder passen. Auswirkungen: Kein Gebot erfolgte: Kärtchen gratis => Auktionator + Auktionator-Wechsel. Gebot erfolgte: ENTWEDER gratis Kärtchen => Auktionator + Aukt.-Wechsel <u>ODER</u> Kärtchen => Höchstbietenden; der zahlt an Auktionator, der auch noch die nächste Auktion einleitet <u>Ersteigerte Kärtchen</u> werden auf die <u>Hand</u> genommen.</p> <p>4. Bauen / Kärtchen auslegen (Kann-Aktion) - bis zu 3 Kärtchen je Spieler, max. je 1 Fabrik, 1 Technologie, 1 Bonuskarte - Baupreis bzw. Rohstoffe entrichten - Fabrik kann in Ersteigerungs-Epoche oder später gebaut (keine Pkt.) werden. - Technologie kann nur in Ersteigerungs-Epoche gebaut werden. - Bank/Börse verringern weitere Baukosten um je 1 Taler. Rohstoffe gibt es - aus der Hand - aus der Produktion eigener Fabriken - Kauf bei einem Mitspieler (der produziert) für 1 Taler. Aktion kann nicht verweigert werden. - Kauf von der Kasse für 1 Taler, falls Rohstoff schon in früheren Epochen vorkam <u>und</u> kein Mitspieler ihn produziert. Marker auf Spielplan bringen, wenn Fabrik/Technologie eingesetzt wurde. Siegpunkte sofort: lt. Angabe unten rechts auf Kärtchen</p> <p>5. Startspielerwechsel</p> <p>Epochenwechsel: Epochen-Stein wandert, sobald alle Kärtchen der Epoche versteigert sind. Bei Wechsel zur 3.,4.,5. Epoche gibt es für alle 1 Taler extra.</p> <p>Spielende: (sobald alle Karten versteigert sind und Phase 4 vorbei ist) - Bonusplättchen bringt 2 P. je eig. platzierter Fabrik mit diesem Symbol. ...mehrere gleiche Bonusplättchen wirken nur wie ein einziges.. - Verbindungs-Straße zw. Fabriken oder Technologien bringt je 3 P. - 3 Taler bringen je 1 P.</p> <p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>