

## Isle of Skye - KSR

Man spielt 5 (bei 5. Sp.) bis 6 Runden zu je 6 Phasen. SP = Siegpunkte.

Achtet auf die richtige Seite des Spielplanes.

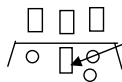
Jede Phase wird von allen Spielern durchgespielt, bevor nächste Phase beginnt.

### 1 - Einkommen:

- ◆ Jeder Spieler nimmt sich Gold: 5 Gold bringt die Burg. Jedes Plättchen mit Whisky-Fässern bringt 1 Gold, wenn es über eine Straße mit der Burg verbunden ist.

- ◆ Ab Runde 3 erhält man Gold\* je Mitspieler, der mehr SP hat, als man selbst. Gemäß Stand des Rundenmarkers sind das jeweils 1 - 4 Gold.

### 2 - Plättchen ziehen, Preise festlegen:



- ◆ Jeder Spieler zieht aus dem Beutel 3 Landschafts-Pl., welche er offen vor seinem Sichtschirm platziert.
- ◆ Hinterm Schirm legt man zu passend zu 1 Plättchen den Abwurf-Marker; zu den anderen je mind. 1 Gold.
- ◆ Sind alle soweit, werden die Sichtschirme entfernt.

### 3 - Plättchen entfernen:

- ◆ Alle Plättchen mit zugeordnetem Abwurf-Marker wandern in den Beutel zurück.

### 4 - Plättchen kaufen oder passen:

- ◆ Startspieler beginnt, dann reihum im U-Sinn: Jeder Spieler darf genau 1 Plättchen eines Mitspielers kaufen für so viel Gold, wie dort liegt. U.U. werden beide Plättchen des selben Spielers dabei durch zwei Mitspieler gekauft.
- ◆ Der Mitspieler nimmt das ausliegende Gold zurück.

- ◆ Das gekaufte Plättchen wird in Phase 5 eingebaut.
- ◆ Sind alle Spieler fertig, nehmen sie ggf. noch offen vor ihnen liegende Plättchen. Das Gold an diesen Plättchen kommt in allgemeinen Vorrat.

### 5 - Bauen:

- ◆ Alle neu erhaltenen Plättchen an das eigene Gebiet anbauen.
- ◆ Das Anlegen muss an mind. 1 Kante der Auslage erfolgen.
- ◆ Angrenzende Landschaften müssen passen (gleiche Art).
- ◆ Straßen müssen nicht fortgesetzt werden. Sie gelten nicht als Grenzen.
- ◆ Kann man nicht anlegen, kommt Plättchen in Beutel zurück.

### 6 - Rundenende:

- ◆ Es gibt SP gemäß Wertungs-Plättchen dieser Runde.
- ◆ Jedes Wertungs-Plättchen wird 3mal im Spiel gewertet. Der Buchstabe A - D zeigt an, wann und welches.
- ◆ Der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn.
- ◆ Rundenmarker vorsetzen.

### Spielende + Schlusswertung:

Es gibt SP für Plättchen mit Schriftrolle im eigenen Clan-Gebiet.

Liegt eine Schriftrolle in einem abgeschlossenem Gebiet, zählen alle durch sie generierten SP im Clan-Gebiet\*\* doppelt. Rest-Gold = 5:1 in SP wandeln.

Meiste SP gewinnen. Patt: Der Beteiligte mit mehr übrigem Gold siegt.

Ansonsten gibt es bei weiterem Patt mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 21.10.15  
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)

\*aus dem  
allg. Vorrat  
\*\*von A. Pfister  
bestätigt