

Kingdom Builder - KSR

Beginnend mit Startspieler wird im U-Sinn über mehrere Runden gespielt.

Ablauf eines Zuges:

1) Geländekarte auslegen:

- Der Spieler legt seine Geländekarte für jeden gut sichtbar offen vor sich ab und baut anschließend Siedlungen.

2) Siedlungen bauen (Pflicht):

- **Genau 3 Siedlungen** aus dem eigenen Vorrat sind auf ein freies Feld der Geländeart zu bauen, welche die ausgespielte Geländekarte zeigt.
- Folgende Regeln gelten für jede einzelne zu bauende Siedlung der Pflichtaktion sowie für alle Sonderaktionen:

- Jedes Geländefeld hat Platz für genau 1 Siedlung.
- Bau nur auf Geländearten: Gras, Canyon, Wüste, Blumen, Wald.
- Jede neue Siedlung muss immer, wenn möglich, angrenzend zu einer bereits bestehenden eigenen Siedlung gebaut werden. Falls nicht möglich, muss (Pflichtaktion) bzw. darf (Sonderaktion) der Spieler ein neues freies Geländefeld auf dem Spielplan zum Bau der Siedlung wählen. Je nach genutzter Art gibt es diese Optionen:

⇒ Pflichtaktion oder Sonderaktion Orakel bzw. Scheune = ein der Geländekarte entsprechendes Geländefeld wählen.

⇒ Sonderaktion Oase, Farm oder Hafen = ein Geländefeld der angewiesenen Geländeart wählen

⇒ Sonderaktion Turm = man darf ein bebaubares Geländefeld am Spielfeldrand wählen

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.08.12

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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

ORTSFELD und ORTSPLÄTTCHEN:

- Sobald man eine Siedlung angrenzend an ein Ortsfeld baut, nimmt man sich - falls möglich - sofort ein dort liegendes Ortsplättchen und legt es mit der Bildseite nach oben vor sich ab.
- Pro Ortsfeld kann **ein** Spieler nur **ein** Ortsplättchen erhalten.
- Ein neues Ortsplättchen ist erst ab der nächsten Runde nutzbar.
- Ein eigenes Ortsplättchen geht aus dem Spiel, wenn später keine eigene Siedlung mehr am zugehörigen Ortsfeld anliegen sollte.

BURGFELD:

- Für jedes Burgfeld, an das mind. eine eigene Siedlung angrenzt, erhält man am Ende des Spiels 3 Gold.

SONDERAKTIONEN (durch Ortsplättchen möglich):

- **Entweder vor** oder **nach** der Pflichtaktion kann man 1mal je Runde jede Sonderaktion nutzen.

3) Nachziehen:

- Nach der Pflichtaktion und ggf. Sonderaktionen legt man die genutzte Geländekarte auf den Ablagestapel und zieht verdeckt eine neue Karte.

Spielende und Schlusswertung:

- Das Spiel endet, sobald ein Spieler die letzte Siedlung aus seinem Vorrat gebaut hat. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt. Sie endet mit dem Spieler rechts vom Startspieler.
- Je Spieler wird die Goldmenge ermittelt und auf Zählleiste übertragen.
- Die 3 Kingdom Builder-Karten werden der Reihe nach für jeden Spieler (beginnend mit Startspieler) ausgewertet.
- Gold aus Burgfeldern auf Zählleiste übertragen.
- Es gewinnen der/die Spieler mit dem meisten Gold.