

## Macao - KSR

12 Runden in jeweils der selben Reihenfolge. Generell ist kein Spielmaterial als limitiert zu betrachten.

Ablauf einer Runde (siehe auch letzte Vorbereitungen vor der ersten Runde):

### 1. Phase: Karten

- a) Oberste 4 Bauwerke-/Personenkarten (B/P-Karten) offen neben den 2 Ämter-Karten der aktuellen Runde auslegen. Für die 12 Runden gibt es 24 Ämter-Karten.
- b) **Tributwert** einstellen:  
Alle GELBEN Zahlen addieren, die unten links auf den 6 aufgedeckten Karten angegeben sind. Das Ergebnis wird links auf der Tributleiste markiert. Genauso wird mit den ROTEN Zahlen verfahren, die man rechts auf der Tributleiste markiert.  
Damit ist das Tauschverhältnis von Gold in Prestigepunkte (PP) bestimmt.  
So bedeutet z.B. gelb auf 3 und rot auf 6, dass genau 3 Gold 6 PP bringen.
- c) Bei 4 / 3 / 2 Spielern werden 0 / 1 / 2 B/P-Karten von den zuletzt aufgedeckten B/P-Karten auf den Ablagestapel gelegt.
- d) Der Erste auf der Mauer MUSS eine ausliegende Karte wählen und auf sein Tableau legen.  
In Reihenfolge auf der Mauer nehmen die Mitspieler ebenso je 1 Karte. 2 Restkarten = Ablage.
- Die aktivierte Karte "Müßiggänger" verändert die vorangegangene Regel.
- Der Ablagestapel darf jederzeit von jedem Spieler durchsucht werden.
- 6. Karte:** Wer ein volles Tableau hat und eine weitere Karte erhält, MUSS 1 der nun 6 Karten auf den Ablagestapel legen und erhält 1 Strafmarker, d.h., er dreht einen seiner Besitzmarker um.

### 2. Phase: Würfel

- Der Würfler (zu Beginn fürs ganze Spiel bestimmter Spieler) würfelt alle 6 Würfel und ordnet sie nach gleichen Werten.  
In Runde 8 werden alle gewürfelten 6er auf 1 gedreht.  
In Runde 9 werden alle gewürfelten 6er/5er auf 1 gedreht.  
In Runde 10 werden alle gewürfelten 6er/5er/4er auf 1 gedreht.  
In Runde 11 werden alle gewürfelten 6er/5er/4er/3er auf 1 gedreht.  
In Runde 12 werden alle Würfel auf 1 gedreht.
- In Reihenfolge auf der Mauer entscheidet sich jeder Spieler für 2 beliebige Würfel und nimmt die entsprechende Anzahl AS\* in vorgegebenen Farben aus dem Vorrat.  
Die Steine legt man neben den zur Anzahl passenden Würfelfeldern der eigenen Windrose ab.
- Wer AS\* genommen hat, dreht seine Windrose 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter.  
Nur die Steine, auf die der Pfeil zeigt, stehen als Aktionsvorrat zur Verfügung. Sollte nun ein Spieler keine Steine dort haben, kassiert er 1 Strafmarker (Besitzmarker umdrehen).

### 3. Phase: Aktionen

- In Reihenfolge auf der Mauer werden möglichst alle Steine des Aktionsvorrats verbraucht.
- Wer dran ist, macht beliebige Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Kombination, bis er nichts mehr ausführen kann/will.

#### ⇒ **Karten aktivieren (Farben der AS\* beachten):**

- Um eine Karte seines Tableaus nutzen zu können, muss man sie aktivieren.
- Dazu legt man genau die oben auf der Karte angegebene Kombination von Aktionssteinen aus seinem Aktionsvorrat zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Danach wird die aktivierte Karte vor dem Spieler ausgelegt und ist sofort bis zum Spielende aktiv. Die aktivierte Karte kann 1x je Runde bzw. wie darauf angegeben genutzt werden.

#### ⇒ **Genau einen Stadtteil in Besitz nehmen (Farben der AS\* beachten):**

1x je Zug

- Einen Stadtteil wählen und genau die dort abgebildeten AS\* aus eigenem Aktionsvorrat in allg. Vorrat geben. Das Plättchen im Stadtteil gegen eigenen Besitzmarker tauschen.
- Eingetauschte Warenplättchen auf Schiffsabbildung des eigenen Tableaus legen, Joker neben das Tableau. Joker = sofort/jederzeit nutzbar für 1 beliebigen AS\* vom allg. Vorrat in eigenen Aktionsvorrat oder man nimmt sich dafür 3 Gold. Benutzte Joker = aus dem Spiel.
- Pro Zug darf man max. 1 Stadtteil in Besitz nehmen.

#### ⇒ **Einmal je Spielzug auf der Mauer vorrücken (AS\*-Farben sind gleichgültig):**

- Einmal für 1 / 3 / 5 / 7 usw. beliebige AS\* kann man um 1 / 2 / 3 / 4 usw. Felder auf der Mauer mit seiner Scheibe vorrücken. (zB: 5 AS\* = 3 Felder)
- Landet die Scheibe auf einem bereits besetzten Feld, kommt sie oben drauf. 1x je Zug  
Patt: Es ist im Vorteil, wessen Scheibe höher liegt.  
Landet eine Scheibe ganz vorn auf der Mauer, ist sie stets oben in dem Stapel, wo sie enthalten ist.

#### ⇒ **Schiff bewegen (AS\*-Farben sind gleichgültig):**

- Für 1 / 2 / 3 / 4 usw. beliebige AS\* ein eigenes Schiff um 1 / 2 / 3 / 4 usw. Felder voran bewegen.
- Jedes Feld und jeder Hafen zählt als 1 Feld. Beliebig viele Richtungswechsel sind erlaubt.  
Es dürfen unbegrenzt viele Schiffe auf jedem Feld bzw. Hafen stehen.
- Befindet sich das Schiff eines Spielers in einem Hafen, von dem er Waren-Plättchen an Bord hat, kann er diese abliefern und die entsprechenden PP\* mit seiner Scheibe vorrücken.
- Abliefern = auf höchsten freien Ablagefeldern des Hafens ablegen und abgedeckte Punkte erhalten.

#### ⇒ **Prestige erwerben (Es werden keine AS\* benötigt, aber Goldmünzen):**

1x je Spielzug kann man gemäß Tributwert Gold in PP\* ummünzen.

1x je Zug

#### ⇒ **Spielkarten nutzen:**

- Ein Spieler darf in seinem Zug beliebig viele seiner aktivierten Karten je 1x bzw. wie angegeben und ihrer Funktion entsprechend nutzen und dies zu beliebigen Zeitpunkten in beliebiger Reihenfolge.
- Zwischendurch sind jederzeit andere Aktionen möglich.

#### ⇒ **Passen:**

Keine Aktion mehr durchführen und alle AS\* des eigenen Aktionsvorrats in allg. Vorrat abgeben.

**Spiel-** ⇒ Das Spiel endet nach der 12. Runde.

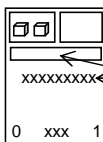
**Ende:** ⇒ Jeder Spieler erhält für jede Karte, die noch auf seinem Tableau liegt, 1 Strafmarker.

- Jeder Strafmarker = minus 3 PP\*
- Bauwerke-/Personen-Karten = Karten mit Text "Spielende" gemäß Kartentext abrechnen.
- Stadtwertung = Für das eine größte zusammenhängende Gebiet in der Stadt mit eigenen benachbarten Besitzmarkern erhält man je beteiligtem eigenem Marker 2 PP\*.  
Jeder Spieler wertet somit sein größtes Gebiet.

Sieger ist, wer nun auf der PP\*-Leiste am weitesten vorne steht.

Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer auf der Mauer weiter vorne ist.

#### Die Spielkarten:



Oben links = Aktivierungskosten (1 .. 4 Aktionssteine)

rechts oben = Art (Ämter, Bauwerke, Personenkarten)

xxxxxxxxx ← Name der Karte und Text zur Wirkung

0 xxx 1 unten = Tributwert (links 0 .. 2 Gold UND rechts 0 .. 2 PP\*)

Zeitpunkt der Anwendung

Fast alle Karten sind in jeder 3. Phase nutzbar. Es gibt Ausnahmen dazu.

#### Letzte Vorbereitungen vor der ersten Runde:

- In umgekehrter Mauerreihenfolge je 1 B/P-Karte auswählen und auf eigenes Tableau legen. Dazu werden vom Bauwerke-/Personen-Kartenstapel so viele Karten wie Spieler +2 aufgedeckt.
- In richtiger Mauerreihenfolge: Spieler mit Scheibe oben nimmt 1 beliebigen AS aus allg. Vorrat und legt ihn neben die Seite seiner Windrose bei der "1". ZWEI weitere (gleichfarbige) AS legt er neben seine Windrose bei der "2". Alle anderen Spieler (in Mauerreihenfolge) verfahren genauso.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 06.07.18

\*AS = Aktionsstein/e, GM = Goldmünze/n, PP = Prestige-Punkt/e