

**MEDINA - KSR****Ablauf eines Zuges:**

- 2 beliebige eigene Bauteile auf dem Spielplan platzieren.

**Regeln zu den einzelnen Bauteilen/Karten:****Dach:**

- Möchte ein Spieler ein Gebäude für sich sichern, legt er eines seiner 4 Dächer darauf. Je Gebäudefarbe darf er ein Dach einsetzen.  
- Hat nur noch 1 Spieler Dächer, muß er bei jedem Zug eines bauen.

**Gebäude:**

- Gebäudeteile müssen an bereits gebaute gleichfarbige Paläste angebaut werden (nicht diagonal), wenn diese noch kein Dach haben.  
- Sollte ein Anbau nicht mehr möglich sein, kann an anderer Stelle ein neuer Bau angefangen werden.  
- Generell muß immer eine Gasse zwischen Gebäuden frei sein, d.h., es muß 1 Feld Abstand zu anderen Palästen bestehen.  
- Hat jeder Spieler ein Gebäude mit einem Dach seiner Farbe, kommen alle restlichen Gebäudeteile dieser Farbe aus dem Spiel.  
- Weitere Paläste einer Farbe können gebaut werden, wenn noch nicht alle Spieler einen Palast dieser Farbe mit ihrem Dach belegt haben und andere Paläste dieser Farbe zugebaut wurden (also z.B. 1 Bauteil ohne Ausdehnungschance).

**Ziegenstall:**

- Anbau ist nur direkt an ein Palastteil möglich.  
- Jeder Stall erhöht Palastgröße (wichtig bei Palastkarte) um 1.

**Mauer:**

- Anbau ist nur auf der Außenlinie um die Stadt herum möglich  
- Es darf nur beginnend von den 4 Türmen nach jeweils beiden Seiten angelegt werden.  
- Zwischen 2 Türmen muß mind. 1 Feld frei bleiben, damit die Mauerzugehörigkeit zu einem Turm ersichtlich bleibt.

**Besucher (Spielfigur):**

- Anbauen an eines der Enden der Besucherschlange (zu Beginn 1 Besucher).  
- Anbauen muß waagrecht/senkrecht erfolgen und dabei darf die gesetzte Figur nur an eine Figur der Schlange angrenzen.  
- Es muß immer der Verlauf der Besucherschlange erkennbar sein.  
- Sollte keine Anbaumöglichkeit mehr bestehen, darf an beliebiger Stelle eine neue Schlange eröffnet werden.

**Turmkarte:**

- Sobald ein Palast (auch inkl. Ziegenstall) an ein Mauerstück angrenzt, erhält der Palast-Besitzer die entsprechende Turmkarte (= Punkte zum Spielende).  
- Sobald ein weiterer Palast an dieselbe Mauer (links/rechts vom Turm) angrenzt, erhält dessen Eigentümer die Turmkarte.  
- Grenzt ein Palast an die Mauer und erhält später erst einen Eigentümer, so erhält der Eigentümer dann sofort die Turmkarte.  
- Ein Palast, der schon einmal angrenzte, kann nicht später erneut die Turmkarte beanspruchen, die er evtl. zwischenzeitlich abgeben musste.

**Palastkarte:**

- Sobald erstmals in einer Gebäudefarbe ein Palast überbedacht wird, erhält der Eigentümer des Daches die Palastkarte der Gebäudefarbe (Punkte Spielende).  
- Wenn ein weiterer Palast dieser Gebäudefarbe einen Eigentümer erhält und der größte in dieser Farbe ist (Größe=Anzahl Gebäude+Ziegenställe), wechselt die Palastkarte den Besitzer. Wird ein Palast später durch Ziegenställe erneut der größte dieser Farbe, kann die Palastkarte erneut beansprucht werden.

**Spielende:**

..sobald niemand mehr Bauteile legen kann

**Wertung:**

- Jeder Spieler erhält:  
1 Punkt je Palastteil + 1 je Ziegenstall daran + 1 je Palastteil/Stall an Mauer  
1 Punkt je Besucher, der (nicht diagonal) an Palast/Stall grenzt  
1 - 4 Punkte aus Turmkarten bzw. Palastkarten

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

**MEDINA - KSR****Ablauf eines Zuges:**

- 2 beliebige eigene Bauteile auf dem Spielplan platzieren.

**Regeln zu den einzelnen Bauteilen/Karten:****Dach:**

- Möchte ein Spieler ein Gebäude für sich sichern, legt er eines seiner 4 Dächer darauf. Je Gebäudefarbe darf er ein Dach einsetzen.  
- Hat nur noch 1 Spieler Dächer, muß er bei jedem Zug eines bauen.

**Gebäude:**

- Gebäudeteile müssen an bereits gebaute gleichfarbige Paläste angebaut werden (nicht diagonal), wenn diese noch kein Dach haben.  
- Sollte ein Anbau nicht mehr möglich sein, kann an anderer Stelle ein neuer Bau angefangen werden.  
- Generell muß immer eine Gasse zwischen Gebäuden frei sein, d.h., es muß 1 Feld Abstand zu anderen Palästen bestehen.  
- Hat jeder Spieler ein Gebäude mit einem Dach seiner Farbe, kommen alle restlichen Gebäudeteile dieser Farbe aus dem Spiel.  
- Weitere Paläste einer Farbe können gebaut werden, wenn noch nicht alle Spieler einen Palast dieser Farbe mit ihrem Dach belegt haben und andere Paläste dieser Farbe zugebaut wurden (also z.B. 1 Bauteil ohne Ausdehnungschance).

**Ziegenstall:**

- Anbau ist nur direkt an ein Palastteil möglich.  
- Jeder Stall erhöht Palastgröße (wichtig bei Palastkarte) um 1.

**Mauer:**

- Anbau ist nur auf der Außenlinie um die Stadt herum möglich  
- Es darf nur beginnend von den 4 Türmen nach jeweils beiden Seiten angelegt werden.  
- Zwischen 2 Türmen muß mind. 1 Feld frei bleiben, damit die Mauerzugehörigkeit zu einem Turm ersichtlich bleibt.

**Besucher (Spielfigur):**

- Anbauen an eines der Enden der Besucherschlange (zu Beginn 1 Besucher).  
- Anbauen muß waagrecht/senkrecht erfolgen und dabei darf die gesetzte Figur nur an eine Figur der Schlange angrenzen.  
- Es muß immer der Verlauf der Besucherschlange erkennbar sein.  
- Sollte keine Anbaumöglichkeit mehr bestehen, darf an beliebiger Stelle eine neue Schlange eröffnet werden.

**Turmkarte:**

- Sobald ein Palast (auch inkl. Ziegenstall) an ein Mauerstück angrenzt, erhält der Palast-Besitzer die entsprechende Turmkarte (= Punkte zum Spielende).  
- Sobald ein weiterer Palast an dieselbe Mauer (links/rechts vom Turm) angrenzt, erhält dessen Eigentümer die Turmkarte.  
- Grenzt ein Palast an die Mauer und erhält später erst einen Eigentümer, so erhält der Eigentümer dann sofort die Turmkarte.  
- Ein Palast, der schon einmal angrenzte, kann nicht später erneut die Turmkarte beanspruchen, die er evtl. zwischenzeitlich abgeben musste.

**Palastkarte:**

- Sobald erstmals in einer Gebäudefarbe ein Palast überbedacht wird, erhält der Eigentümer des Daches die Palastkarte der Gebäudefarbe (Punkte Spielende).  
- Wenn ein weiterer Palast dieser Gebäudefarbe einen Eigentümer erhält und der größte in dieser Farbe ist (Größe=Anzahl Gebäude+Ziegenställe), wechselt die Palastkarte den Besitzer. Wird ein Palast später durch Ziegenställe erneut der größte dieser Farbe, kann die Palastkarte erneut beansprucht werden.

**Spielende:**

..sobald niemand mehr Bauteile legen kann

**Wertung:**

- Jeder Spieler erhält:  
1 Punkt je Palastteil + 1 je Ziegenstall daran + 1 je Palastteil/Stall an Mauer  
1 Punkt je Besucher, der (nicht diagonal) an Palast/Stall grenzt  
1 - 4 Punkte aus Turmkarten bzw. Palastkarten

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)