

Notre Dame - KSR

Spielablauf: 3 Durchgänge zu je 3 Runden zu je 5 Phasen (jeweils nacheinander).
Startausstattung je Spieler: 4 Einfluss-Steine, 3 Münzen

1.) Personenkarten auslegen:

- Zu Beginn jeder Runde werden 3 Personen-Karten aufgedeckt und offen ausgelegt, 2 vom braunen Stapel (ohne Buchstabe) und 1 vom grauen Stapel (Buchstabe A - C).

2.) Aktionskarten auswählen:

- Jeder Spieler nimmt von seinem verdeckten Aktionskartestapel die obersten 3 Karten, schaut sie an und nimmt 1 davon auf die Hand.
- Die anderen 2 Karten schiebt er verdeckt zum linken Nachbarn. Man darf die zugeschobenen Karten erst ansehen, wenn man selbst auch weitergeschoben hat.
- Von den 2 erhaltenen Karten darf man 1 behalten und muss 1 an den linken Nachbarn schieben.
- Die letzte Karte, die man von rechts erhält, nimmt man auf die Hand.
- Nun sollte jeder Spieler 3 verschieden farbige Karten halten.

3.) 2 von 3 Aktionskarten ausspielen:

- Beginnend mit dem Startspieler spielt jeder Spieler reihum genau 1 seiner 3 Aktionskarten offen aus = angegebene Aktion ausführen.
- Nachdem jeder Spieler seine 1. Karte gespielt hat, wird noch einmal 1 weitere Aktionskarte ausgespielt, wobei die 3. Karte verborgen mit dieser abgelegt wird.
- Der Ablagestapel darf nicht untersucht werden.

4.) Eine Person bestechen (DARF):

- Beginnend mit dem Startspieler darf jeder Spieler eine beliebige der 3 offen ausliegenden Personen 1x bestechen.
- Dazu ist 1 Münze in den Vorrat zu zahlen.
- Nun kann die Vergünstigung der Person genutzt werden.
- Jede Person kann von verschiedenen Spielern bestochen werden.

5.) Seuchenwert ermitteln:

- Die Ratten auf den 3 Personenkarten zählen (je 0 - 3) und davon die Anzahl eigener Einfluss-Steine und/oder Vertraute im Hospital abziehen. Ergebnis auf der Seuchenleiste markieren, ggf. auch minus (nicht < 0).
- Zieht der Rattenstein > 9, bleibt er auf der 9. Bei Überschreitung gilt: Der Spieler verliert 2 Prestige-Punkte und entfernt aus dem Feld seines Viertels mit den meisten Einfluss-Steinen 1 Stein zurück in den allgem. Vorrat. Vertraute zählen mit, dürfen aber nicht entfernt werden. Pattsituation bei Feldern: Freie Wahl unter den betroffenen Feldern.

Ende einer Runde:

- Die 3 ausliegenden Personenkarten werden unter die jeweiligen Stapel geschoben (braun/grau).
- Der Glöckner kommt zum linken Nachbarn des bisherigen Startspielers.

Nach jeder 3. Runde:

- Abrechnung der Einfluss-Steine in der Notre Dame:
Anzahl der Prestige-Punkte (6 - 12) durch Anzahl aller Einfluss-Steine dort teilen. Der Wert je Stein muss ganzzahlig sein (ggf. abrunden). Alle Einfluss-Steine von Notre Dame kommen in den allgem. Vorrat.
- Je Einfluss-Stein erhält jeder Spieler entspr. Punkte in Notre Dame.
- Die 6 braunen Personenkarten mischen und verdeckt bereitlegen.
- Alle Aktionskarten nach Farben sortieren und an ihre Besitzer geben. Diese 9 Karten mischt jeder Spieler und legt sie verdeckt bereit.

Aktionskarten:

Art	eigener Vorrat	wohin	Erlös bzw. Auswirkung
Klosterschule	- 1 Einfluss-Stein	Klosterschule im eigenen Viertel	Aus allgem. Vorrat so viele Einfluss-Steine nehmen wie Einfluss-Steine* in eigener Klosterschule sind.
Bank	- 1 Einfluss-Stein	Bank im eigenen Viertel	Aus allgem. Vorrat so viele Münzen nehmen wie Einfluss-Steine* in eigener Bank sind.
Residenz	- 1 Einfluss-Stein	Residenz im eigenen Viertel	Aus allgem. Vorrat so viele Prestige-Punkte nehmen wie Einfluss-Steine* in eigener Residenz sind.

Einfluss-Steine und Geld müssen immer gut sichtbar sein.

Punkte darf man stapeln und sollte sie gelegentlich möglichst in größere Stücke wechseln.

Kutscherei	- 1 Einfluss-Stein	Kutscherei im eigenen Viertel	Eigene Kutsche um bis so viele Marktplätze maximal bewegen, wie insgesamt Einfluss-Steine* in eigener Kutscherei sind. Ziel kann ein beliebiger Marktplatz sein.
------------	--------------------	-------------------------------	--

Auf einem Marktplatz dürfen beliebig viele Kutschen stehen. Liegt dort, wo eine Kutsche ihre Bewegung beendet, eine Botschaft (Achteck), darf der Spieler sie aufnehmen und sofort ausführen. Das Plättchen wird verdeckt vor ihm abgelegt. Botschaften einer Farbe dürfen vom selben Spieler nur erneut aufgenommen werden, wenn er mind. in jeder anderen Farbe auch schon genau so viele hat. Ausnahme: Nicht mehr auf dem Spielplan ausliegende Farben zählen nicht mit.

Gasthaus	- 1 Einfluss-Stein	Gasthaus im eigenen Viertel	Wenn Summe Einfluss-Steine* < 4 im Gasthaus, dann 1 Münze oder 1 Einfluss-Stein nehmen oder Rattenstein minus 1. Ab Summe >= 4: 2 der 3 Optionen nutzen, wobei es auch zweimal dieselbe sein darf.
Vertrauter	Figur Vertrauter versetzen	in ein belieb. anderes eigenes Feld	Aktion des Zielfeldes ausführen. Beispiel: Ziel = Bank, also Münzen kassieren.

Der Vertraute zählt in dem Feld, wo er sich aufhält, immer wie 1 Einfluss-Stein. Notre Dame ist für ihn tabu.

Park	- 1 Einfluss-Stein	Park im eigenen Viertel	Rattenstein minus 1 Feld versetzen. Immer, wenn man im Spiel Prestige-Punkte erhält, bringen je 2 Einfluss-Steine* im Park je 1 Extra-Punkt.
Hospital	- 1 Einfluss-Stein	Hospital im eigenen Viertel	Rattenstein minus 1 Feld versetzen.
Notre Dame	- 1 Einfluss-Stein und Spende von 1 - 3 Münzen	Notre Dame in der Spielplanmitte in allgem. Vorrat	1, 2 oder 3 Münzen = 1, 3 oder 6 Prestige-Punkte. Falls ein Spieler nicht spenden kann oder will, darf er keinen Einfluss-Stein ablegen und erhält keine Punkte.

Problem: **Es ist kein Einfluss-Stein im eigenen Vorrat** vorhanden:

Es darf ein beliebiger eigener Stein (**nie** der Vertraute) aus einem eigenen Feld oder Notre Dame genommen werden. Dabei darf der Einfluss-Stein nicht aus genau dem Feld entnommen werden, wo er hinein soll.

Wer das nicht will/kann, spielt zwar die Karte, kann aber die Aktion nicht ausführen.

*Auch der Vertraute zählt wie 1 Einfluss-Stein.

Spielverlauf für 2 Spieler: Alle Regeln gelten. Ausnahme: in der 2. Phase gibt jeder wie bisher 2 seiner 3 Karten an seinen Mitspieler weiter, von denen er aber anschließend wieder 1 zurückbekommt. Daraus ergibt sich, dass die beiden Spieler mit jeweils 2 eigenen und 1 gegnerischen Karte spielen.

Ende des Spiels:

Nach 9 Runden und erfolgter Abrechnung gewinnt der Spieler mit den meisten Prestige-Punkten. Bei Patt geht die Summe aus mehr Geld+Einfluss-Steinen vor.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spiele magazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.06.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de