

## Oddville - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler am Zug MUSS genau 1 Aktion machen:

- ➔ ENTWEDER **1 Arbeiterkarte ausspielen**
- ➔ ODER **Oddville ausbauen**

Danach ist der nächste Spieler dran.

Hat ein Spieler seinen 6. Arbeiter in der Stadt platziert, endet das Spiel nach seinem Spielzug.

### Arbeiterkarte ausspielen:

#### **Zurückholen von Karten:**

- Keine Arbeiterkarte auf der Hand = Man MUSS alle wieder aufnehmen.
- 1 oder mehr Handkarten = Man DARF alle wieder aufnehmen, wenn man zuvor je Karte auf der Hand 1 Münze zahlt.
- Nach dem Zurückholen der Karten spielt man 1 Karte aus.

#### **Das Ausspielen:**

- Wähle 1 Arbeiterkarte von der Hand und lege sie offen vor Dir ab.
- Nenne die Fähigkeit, die Du nutzen möchtest und führe die Aktion aus.

Fähigkeit

**Münzen**

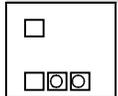
**erhalten:**

- Ziehe so viele Karten vom Gebäudestapel, wie Münzen auf Deiner ausgespielten Arbeiterkarte abgebildet sind.
- Die Karte/n lege mit Münzseite nach oben nebeneinander vor Dir ab. Nicht die Rückseiten ansehen!
- LIMIT: Max. 5 Münzkarten vor jedem Spieler  
Bezahlt man, legt man die Karte unbesehen auf den Gebäudestapel zurück.

Fähigkeit

**Rohstoff**

**erhalten:**



- Wähle von gespielter Karte 1 abgebildeten Rohstoff aus und stelle 1 eigenen Arbeiter auf das billigste freie Feld (passend zum Rohstoff) auf dem Rohstoff-Spielplan.
- Zahle Kosten des Feldes (falls nötig).  
Auf oberem Feld (2 Münzen) können X Spieler stehen.
- Jederzeit im Spiel können Spieler 1 - x ihrer Arbeiter vom Rohstoff-Spielplan zurück in ihren Vorrat nehmen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.01.13

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

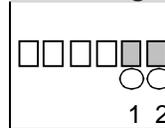
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\* dieser Gilde

Fähigkeit

**Erhalte**

**Baufauftrag:**



zB kostet die 5.

Karte 1 Münze

- Wähle 1 der 6 Gebäudekarten aus der Gebäudereihe, zahle die Kosten (wenn Karte an roter Pos.) und lege die Karte mit der Gebäudeseite nach oben vor Dir ab.
- Kosten = lt. Münzangabe an roter Position der Karte auf der Grafik unten auf der Arbeiterkarte.
- Dann rücke die restlichen Gebäudekarten nach links auf, ziehe 1 neue Karte und lege sie rechts daneben.
- LIMIT: Kein Spieler kann mehr als 2 Gebäudekarten vor sich liegen haben.

### Oddville ausbauen:

- Wähle 1 Gebäude-Karte, die vor Dir ausliegt (Limit: 2 Gebäude).  
Legt man ein 3. Gebäude vor sich ab, legt man ein anderes von den bisherigen 2 Gebäuden unter den Stapel der Gebäudekarten zurück.
- Zahle die benötigten Rohstoffe (unten auf der Karte abgebildet) und hole alle Deine Arbeiter von den billigsten verfügbaren Feldern der benötigten Rohstoffe auf dem Rohstoff-Spielplan zurück zu Dir.
- Platziere die Gebäudekarte in der Stadt (Siehe Bauregeln).
- Stelle 1 eigenen Arbeiter auf die Gebäudekarte.

#### Bauregeln:

- Jede neue Gebäudekarte muss waagrecht oder senkrecht an mind. 1 schon gebaute Gebäudekarte/Zentrumskarte anliegen.
- Die Position der Zentrumskarte bestimmt die oberste verfügbare Reihe, d.h., nur darunter und daneben darf gebaut werden.
- Die Gebäudekarte darf nicht rotiert werden und liegt fix (Nordsicht).
- Ränder beachten: Häuser an Häuser, Straßen an Straßen
- Der Spieler erhält sofort:  
... den Bonus in rechter oberer Ecke der Gebäudekarte.  
... den Bonus in rechter oberer Ecke jeder direkt senkrecht oder direkt waagrecht angrenzender (durch Straßen verbundener) Gebäudekarte.
- Ist auf der soeben platzierten Gebäudekarte das Symbol einer Gilde, nimmt der Spieler sofort die oberste Karte vom Stapel dieser Gilde. Gibt es keine Karte dort, müssen alle Spieler die Karten\* zurückgeben. Nach dem Mischen erhält der Spieler die oberste Karte davon und legt sie offen vor sich ab und kann ab jetzt von deren Vorteil profitieren.

**Spielende/Wertung:** Jeder Spieler addiert den Wert seiner Karten in der Stadt mit eigenem Arbeiter UND Punkte auf eigenen Charakterkarten UND 1 Punkt je eigenem Arbeiter auf Rohstoff-Spielplan. Höchste Punktzahl gewinnt. Patt: siehe Spielregel.