

Oltre Mare (Mind the move) - KSR
<p>Nur die oberste Karte des eigenen Frachtstapels darf angesehen werden. Die Spieler einigen sich vorab, ob Piratenkarten vor dem Ablegen einmalig angesehen werden dürfen.</p> <p>Ablauf eines Zuges des aktiven Spielers:</p> <p>1.) Seefahrts-Machtphase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Handkarten zählen und notfalls auf Anzahl reduzieren, wie oberste Karte des Frachtstapels mit den Seefahrtsmachtsymbolen vorgibt. Falls zuviele Handkarten, gilt: Ablage: beliebige Handkarten verdeckt auf eigenen Piratenkarten-Stapel legen. Diese Karten dürfen später nicht mehr angesehen werden. <p>2.) Handelsphase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Karten und/oder Ducati-Punkte mit anderen Spielern handeln. - Handel ist nur mit dem aktiven Spieler erlaubt. - Ein Handelspartner erhält bei erfolgreichem Handel 1 Prestige-Punkt, nie aber der aktive Spieler. Jeder Spieler kann in einem Zug max. 1 Prestigepunkt erhalten. - Karten kaufen (Karte für Karte): Kosten je 3 Ducati, max. 4 Stück in dieser Phase. Hat der Spieler keine Ducati oder Minus-Ducati, kostet 1 Karte 4 Ducati. Minus-Ducati evtl. mit Stein neben der Leiste (z.B. minus 2 bei 48) marken. Aus Mitspieler-Handel gekaufte Karten sind <u>nicht</u> auf das Kauflimit (4) anzurechnen. Karten können vom eigenen Piratenstapel oder Warenstapel gekauft werden. <p>3.) Hauptphase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anzahl Karten offen ausspielen, wie Anzahl Frachtsymbole der obersten Karte auf dem eigenen Frachtstapel vorgibt. Hat der Spieler nicht genug Karten, muß er zuvor durch Handel/Kauf für ausreichend viele Karten auf der Hand sorgen. <p>Aktionen:</p> <p>DUCATI: 1, 3 oder 6 Ducati kassieren bei 1, 2, 3 u.m. Symbolen auf Kartenauslage. PIRATEN: Spieler erhält auf seinen Piratenstapel 1, 3 oder 6 Karten bei 1, 2, 3 u.m. Symbolen auf seiner Kartenauslage. MARKT: Spieler erhält auf die Hand 1, 3 oder 6 Karten bei 1, 2, 3 u.m. Symbolen auf seiner Kartenauslage. SEGEL: Anzahl Schiffe auf Kartenauslage = genaue Zugweite mit dem Schiff auf dem Spielplan. Jede Route kann nur 1mal im Spielzug befahren werden. Plättchen im Zielhafen aufnehmen = aktiv, bisheriges = inaktiv (umdrehen). Leerer Zielhafen: bisheriges aktives Plättchen = inaktiv (umdrehen).</p> <p>4.) Frachtphase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausgespielte Karten in beliebiger Reihenfolge auf eigenen Frachtstapel legen und dabei möglichst große Gruppen gleicher Waren bilden. - Anzahl Frachtsymbole der obersten Karte bestimmt Anzahl Aktionen im nächsten Zug. Seefahrtsmachtsymbole = Handkartenlimit in Phase 1. <p>Venedig-Karte (unterbricht Spielzug): Wird diese Karte gezogen, gibt es eine Wertung: Je nach Menge der gesammelten Prestige-Punkte = 6, 3 o. 1 Ducati (Gleichstand: jeder erhält Ducati seines Platzes). Danach erfolgt das Zurücksetzen der Prestige-Punkte auf "Null".</p> <p>5.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.</p> <p>Spielende: sofort, wenn letzte Warenkarte gezogen wurde. Aktuellen Zug zu Ende spielen.</p> <p>Schluß-Wertung:</p> <ol style="list-style-type: none"> Ducati gemäß der Angaben auf Warenkarten auf eig. Frachtstapel einnehmen. Die größte Anzahl Karten einer Warengruppe wertet, überzählige verfallen. Sobald eine andere Warenkarte erscheint, beginnt eine neue Warengruppe. 6, 3 oder 1 Ducati für die meisten Hafen-Plättchen. Gleichstand: die meisten verschiedenen Plättchen, sonst gleiche Anzahl Ducati für gleiche Plätze 6, 3 oder 1 Ducati für meiste Prestige-Punkte. Gleichstand: siehe Venedig-Karte Jede Karte des eigenen Piratenstapels: minus 1 Ducati <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.04.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>

Oltre Mare (Mind the move) - KSR
<p>Nur die oberste Karte des eigenen Frachtstapels darf angesehen werden. Die Spieler einigen sich vorab, ob Piratenkarten vor dem Ablegen einmalig angesehen werden dürfen.</p> <p>Ablauf eines Zuges des aktiven Spielers:</p> <p>1.) Seefahrts-Machtphase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Handkarten zählen und notfalls auf Anzahl reduzieren, wie oberste Karte des Frachtstapels mit den Seefahrtsmachtsymbolen vorgibt. Falls zuviele Handkarten, gilt: Ablage: beliebige Handkarten verdeckt auf eigenen Piratenkarten-Stapel legen. Diese Karten dürfen später nicht mehr angesehen werden. <p>2.) Handelsphase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Karten und/oder Ducati-Punkte mit anderen Spielern handeln. - Handel ist nur mit dem aktiven Spieler erlaubt. - Ein Handelspartner erhält bei erfolgreichem Handel 1 Prestige-Punkt, nie aber der aktive Spieler. Jeder Spieler kann in einem Zug max. 1 Prestigepunkt erhalten. - Karten kaufen (Karte für Karte): Kosten je 3 Ducati, max. 4 Stück in dieser Phase. Hat der Spieler keine Ducati oder Minus-Ducati, kostet 1 Karte 4 Ducati. Minus-Ducati evtl. mit Stein neben der Leiste (z.B. minus 2 bei 48) marken. Aus Mitspieler-Handel gekaufte Karten sind <u>nicht</u> auf das Kauflimit (4) anzurechnen. Karten können vom eigenen Piratenstapel oder Warenstapel gekauft werden. <p>3.) Hauptphase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anzahl Karten offen ausspielen, wie Anzahl Frachtsymbole der obersten Karte auf dem eigenen Frachtstapel vorgibt. Hat der Spieler nicht genug Karten, muß er zuvor durch Handel/Kauf für ausreichend viele Karten auf der Hand sorgen. <p>Aktionen:</p> <p>DUCATI: 1, 3 oder 6 Ducati kassieren bei 1, 2, 3 u.m. Symbolen auf Kartenauslage. PIRATEN: Spieler erhält auf seinen Piratenstapel 1, 3 oder 6 Karten bei 1, 2, 3 u.m. Symbolen auf seiner Kartenauslage. MARKT: Spieler erhält auf die Hand 1, 3 oder 6 Karten bei 1, 2, 3 u.m. Symbolen auf seiner Kartenauslage. SEGEL: Anzahl Schiffe auf Kartenauslage = genaue Zugweite mit dem Schiff auf dem Spielplan. Jede Route kann nur 1mal im Spielzug befahren werden. Plättchen im Zielhafen aufnehmen = aktiv, bisheriges = inaktiv (umdrehen). Leerer Zielhafen: bisheriges aktives Plättchen = inaktiv (umdrehen).</p> <p>4.) Frachtphase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausgespielte Karten in beliebiger Reihenfolge auf eigenen Frachtstapel legen und dabei möglichst große Gruppen gleicher Waren bilden. - Anzahl Frachtsymbole der obersten Karte bestimmt Anzahl Aktionen im nächsten Zug. Seefahrtsmachtsymbole = Handkartenlimit in Phase 1. <p>Venedig-Karte (unterbricht Spielzug): Wird diese Karte gezogen, gibt es eine Wertung: Je nach Menge der gesammelten Prestige-Punkte = 6, 3 o. 1 Ducati (Gleichstand: jeder erhält Ducati seines Platzes). Danach erfolgt das Zurücksetzen der Prestige-Punkte auf "Null".</p> <p>5.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.</p> <p>Spielende: sofort, wenn letzte Warenkarte gezogen wurde. Aktuellen Zug zu Ende spielen.</p> <p>Schluß-Wertung:</p> <ol style="list-style-type: none"> Ducati gemäß der Angaben auf Warenkarten auf eig. Frachtstapel einnehmen. Die größte Anzahl Karten einer Warengruppe wertet, überzählige verfallen. Sobald eine andere Warenkarte erscheint, beginnt eine neue Warengruppe. 6, 3 oder 1 Ducati für die meisten Hafen-Plättchen. Gleichstand: die meisten verschiedenen Plättchen, sonst gleiche Anzahl Ducati für gleiche Plätze 6, 3 oder 1 Ducati für meiste Prestige-Punkte. Gleichstand: siehe Venedig-Karte Jede Karte des eigenen Piratenstapels: minus 1 Ducati <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.04.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>