

Pioneers - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Zug besteht aus 3 Phasen in Folge.
Ablauf eines Zuges:

1 - Einkommen: ♦ Erhalte 3 \$ UND ggf. 1\$ je Bankier-Plättchen auf Deinem Tableau (Limit dort: 2 Bankiers).

2 - Einkauf: *Einkaufen oder direkt PASSEN.*

- ♦ Man nutzt sein Einkaufs-Plättchen, um Straßen / Kutsche zu kaufen. Um eine der 3 Einkaufs-Aktionen zu nutzen, legt man sein Einkaufs-Plättchen auf die jeweilige Abbildung und führt die Aktion aus.
 - ➔ Kauf **eine** Straße aus persönl. Vorrat für 2\$ und platziere diese.
 - ➔ Kauf **zwei** Straßen aus persönl. Vorrat für 5\$ und platziere diese.
- ♦ Straßen dürfen auf jede noch nicht besetzte Verbindungslinie zwischen 2 Stadtfeldern gebaut werden. Regulär darf dort nur 1 Straße liegen.*
 - ➔ Kauf **eine** der vier ausliegenden Kutschen für 1 - 4\$, je nach Anzeige auf dem Spielplan oberhalb der Kutsche.
Hat man zu Zug-Beginn nur leere Kutschen, muss man jetzt 1 Kutsche kaufen.
- ♦ Die gekaufte Kutsche legt man vor sich ab und platziert aus seinem Vorrat auf jeden freien Platz dort 1 Pionier.
Der Kauf ist nur erlaubt, wenn man nun auf alle Plätze Pioniere einsetzen kann.
- ♦ Restliche Kutschen rücken nach links auf, 1 neue Kutsche aufdecken.
- ♦ Sobald man zu einer **Händlerin** kommt, legt man diese* auf das 2. Feld in seinem Einkaufsbereich oben, ggf. eine weitere* Händlerin auf Feld 3.** Durch Nutzung von Händlerinnen kann man bis zu 2 weitere Einkaufs-Aktionen (nur jeweils noch freie Aktionen) in seinem Zug wählen.
- ♦ Anstatt einzukaufen, kann man direkt PASSEN und geht zu Phase 3.

LEERE KUTSCHE: Sobald man eine Kutsche komplett geleert hat, erhält man deren Siegpunkte. Kutsche auf Rückseite. 1\$ einnehmen.

**außer: Der Sergeant (blau) erlaubt eine 2. Straße auf selber Verbindung.*

***Nicht mehr auf eigenem Tableau ablegbare Händlerinnen legt man in die Schachtel zurück.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.12.17

3 - Bewegen und Siedeln, in Reihenfolge a - d:

a) Postkutsche bewegen:

Postkutsche zu Stadtfeld mit Pionier-Plättchen ziehen, zu dem man den passenden Pionier auf einer Kutsche hat. Jede Linie zwischen 2 Stadtfeldern kostet 0-1\$. Besitzt ein Mitspieler eine dabei genutzte Linie, zahlt man an ihn. Eigene Straßen sind kostenlos nutzbar. 1 Linie ohne Straße kostet 1\$ an Bank.

➔ NICHT erlaubt ist es, über Stadtfeld mit Pionier-Plättchen zu ziehen.

➔ Wer einen passenden Pionier hat, MUSS die Postkutsche bewegen.

➔ Kann man die Kosten nicht zahlen / kein passender Pionier = PASSEN. Eine Bewegung darf nicht auf Stadtfeld ohne Pionier-Plättchen enden.

d) Fremden Pionier ansiedeln: Jetzt hat genau 1 ANDERER Spieler die Chance, EINEN Pionier auf das gerade besiedelte Stadtfeld zu setzen. Der aktive Spieler fragt seine Mitspieler im Uhrzeigersinn, ob sie für 2\$ einen passenden Pionier einsetzen wollen. Hatte der aktive Spieler einen beliebigen Pionier platziert, muss der Mitspieler 1 Pionier der selben Sorte setzen.

Ende des Spielzugs: Einkaufs-Plättchen und ggf. genutzte Händlerinnen sind wieder auf obere Felder (Einkaufs-Bereich) zurückzulegen.

Spielende + Endwertung: Hat mind. 1 Spieler alle seine Straßen gebaut und/oder die letzte Kutsche vom Stapel wurde aufgelegt, endet das Spiel nach aktueller Runde. Es erfolgen noch Wertungen:

➔ Jeder leere Kutschenplatz in nicht komplett geleerten Kutschen = 1 SP.

➔ Goldnuggets = bringen aufgedruckte SP.

➔ Größtes Straßennetz = 2 SP je eigenem Pionier im eigenen größten zusammenhängenden Straßennetz. Abzweigungen sind erlaubt und erweitern das Netz. Größtes = wo meiste eigenen Pioniere sind, nicht unbedingt meiste Straßen

b) Pionier ansiedeln:

Wurde Bewegung auf einem Stadtfeld mit Pionier-Plättchen beendet, nimmt man es vom Stadtfeld + setzt 1 passenden Pionier (von Kutsche) dort ein. Falls es das HOTEL ist, darf der Pionier beliebig sein.

c) Sonderaktionen:

Das gerade erhalten Plättchen bringt Vorteile (Sonderaktionen), permanent bzw. sofort.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten SP erreicht. Patt: Der Beteiligte mit mehr \$ siegt. Bei unaufgelöstem Patt gibt es mehrere Gewinner.