

Poseidon - KSR (Seite 1 von 2)

Nach der eröffnenden Poseidon-Runde folgen Ämter- und Volksrunden im Wechsel.
Das Spiel befindet sich zunächst in Phase 1 und geht zur Phase 4, abhängig von der Entwicklung bei den gekauften Schiffen. Jeder Spieler ist ein König, wenn er Königskärtchen besitzt.

● POSEIDON-RUNDE (PR):

- nur zu Spielbeginn -

Der Spieler rechts vom Startspieler beginnt, dann geht es gegen den Uhrzeigersinn reihum.
Jeder Spieler kauft (MUSS) 1 der ausliegenden Sonderkarten + zahlt privat den Preis in die Bank.
Bei 2 bzw. 3 Spielern kauft jeder Spieler im Uhrzeigersinn noch 2 bzw. 1 weitere Karte.
Bei 4 und 5 Spielern kommen restliche Sonderkarten aus dem Spiel.

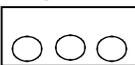
● ÄMTER-RUNDE (ÄR):

Startspieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn immer reihum, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben. Startspieler wechselt danach.

Wer am Zug ist, DARF: **P A S S E N**

➔ ODER die Königs-Karte eines Volkes erwerben:

Königskarte



- ◆ Der Spieler wählt ein Volk und erhält das Völkerblatt, auf das er alle Potentiale (18, 20 oder 22) legt.
- ◆ Er legt nun völlig beliebig fest, wie viel er für je einen Ämterstein bezahlt. Dieser Wert wird per Volksansehen-Marker auf der Spielplanleiste markiert (60 .. 300).
- ◆ Von den Markern auf dem Völkerblatt legt der Spieler eine ungerade Anzahl an Markern (mind. 5) in die Ämterbox des Spielplanes. Dieses sind die aktuellen Ämter des Volkes.
- ◆ Für alle diese Ämter zahlt die Bank in die Staatskasse = Anzahl Ämter *MAL* Volksansehen.
- ◆ Der Spieler muss nun privat mind. aufgerundet 50% der Anteile in der Ämterbox kaufen. Er nimmt sich das entsprechende Königskärtchen, legt 3 Ämter-Marker aus der Ämterbox darauf und evtl. weitere daneben vor sich hin. Das Geld kommt in die Volkskasse. Evtl. übrige Ämter in der Ämterbox können noch von anderen Spielern erworben werden.
- ◆ Das Erkundungs-Schiff wird auf den Heimathafen des Volkes gelegt.
- ◆ Restliche Völker-Marker verbleiben auf dem Völkerblatt:
- ◆ Der Spieler, der das Königskärtchen eines Volkes erworben hat, darf in der Ämter-Runde keine weiteren Ämter dieses Volkes übernehmen, kaufen oder abgeben.

➔ ODER genau 1 Ämterstein eines bestehenden Volkes aus der Ämterbox kaufen:

- ◆ Der Stein kostet so viel privates Geld in die Bank, wie das aktuelle Volksansehen beträgt. Bei 2, 3, 4, 5 Spielern darf man max. 21, 18, 15, 13 Ämtersteine eines Volkes besitzen.

Zusätzlich oder stattdessen Ämtersteine zurücklegen:

- ◆ Zusätzlich darf der Spieler beliebig viele Ämtersteine in ihre Ämterbox zurücklegen. Jeder Stein bringt ihm in sein Privatvermögen den Wert des aktuellen Volksansehens.
- ◆ Die 3 Ämtersteine auf dem Königskärtchen können nicht abgegeben werden.
- ◆ **Ansehen ändern:**
Wenn der König 1 - x Ämter seines Volkes abgibt, fällt Volksansehen insgesamt um 1 Feld.

Regierungswechsel:

- ◆ Am Ende jeder Ämter-Runde wird in Spielerreihenfolge der Völker überprüft, ob jemand mehr Ämtersteine dieses Volkes besitzt als der König. JA: Der Spieler nimmt das Königskärtchen ODER akzeptiert die Minderheitsregierung. In letzterem Fall werden ggf. weitere Spieler mit mehr Ämtersteinen als der König gefragt. Patt: Wer von den Beteiligten als erster im U-Sinn auf den derzeitigen König folgt, ist im Vorteil.
Spielerreihenfolge: größtes Ansehen zuerst. Patt: In Stapelreihenfolge von oben zuerst.
- ◆ Nach Ende jeder Ämterrunde Nr. 2, 3, 4, 5 geht oberstes Schiffs-Kärtchen aus dem Spiel.

● VÖLKER-RUNDE (VR):

1) Sonderkarten:

- In Reihenfolge P0 - P5 kann man die Sonderfähigkeiten der Karten nutzen. Danach ist die genutzte Karte jeweils aus dem Spiel zu nehmen.
- Die Sonderkarten P0 - P5 bezahlen ein fixes Einkommen aus der Bank an den Spieler, je nach Phase, wenn sie noch im Besitz der Spieler sind.

2) Jeder König darf - je nach Phase - Geld aus der Staatskasse seines Volkes nehmen (5 .. 20).

3) Völker agieren (Volk mit größtem Ansehen zuerst, bei Patt gilt Stapelreihenfolge):

Jedes Volk führt a) - c) durch, bevor das nächste Volk dran ist.

a) Erkundungs-Schiff bewegen und Handelsstationen errichten:

Jedes Volk besitzt 1 Erkundungs-Schiff. Reichweite = aktuelle Phase (anfangs 1).
Handelsstationen können auf allen Hex-Feldern (weißer Kreis) errichtet werden, auch auf dem Startfeld der Bewegung. Handelsstationen = Potentiale vom Völkerblatt.

Neue Heimat (Wert des Feldes = 0):

Handelsschiffe müssen immer von der Heimatstadt starten.
1x im Spiel je Volk darf man den "Neue Heimatstein" auf ein freies weißes Hex-Feld setzen.

b) Einnahmen (je aus der Bank)** zur Zahlung an die Spieler ermitteln:

- ◆ Flotten-Reichweite je Volk ermitteln = Werte der Handels-Schiffe addieren.
 - ◆ Eine Flotte startet immer von der Heimatstadt oder von der Neuen Heimat ihres Volkes. Schwarze Balken dürfen nicht überquert werden.
 - ◆ Felder ohne eigene Handelsstation dürfen durchquert werden, sie haben den Wert "null". Für jede angefahrene eigene Handelsstation oder für jeden Tempel gibt es Einnahmen. Manche Tempel verlangen eine Spende
- | | | | |
|----|---|---------|---|
| 10 | ➔ | 3/4/5/0 | ← |
|----|---|---------|---|
- Einnahmen je Phase 1 .. 4
- ◆ Die beiden dunkelblauen Felder (Kyrene und Kypros) erreichen nur Endlos-Schiffe.
 - ◆ Eine Flotte mit Endlos-Schiff fährt beliebig weit bis zu einer der blauen Endstationen.
 - ◆ Der König entscheidet in jeder Runde, ob er mit seiner Flotte fahren will oder nicht.
Fahrt = Summe der Werte aller angefahrenen eigenen Handelsstationen und Tempel.
Das Volksansehen steigt um 1 Feld.
Kommt ein Marker auf ein belegtes Feld, kommt er ganz unten in den Stapel.
Jeder Ämterstein in Spielerbesitz bringt diesen die errechnete Summe Geld.
Keine Fahrt = Volkskasse wird je nach Phase um 100/200/300/400 Drachmen gefüllt.
 - ◆ Besitzt das Volk kein Handels-Schiff, gibt es keinerlei Einkommen (zB in der 1. VR).

c) Handels-Schiffe kaufen:

- ◆ Ein Volk darf Handels-Schiffe kaufen. Der Kaufpreis steht auf den Schiffs-Kärtchen (100 - 1000) und ist aus der Volkskasse zu zahlen.
- ◆ Ein Volk muss mind. 1 Schiff am Ende seines Zuges haben, aber max. 3 Schiffe.

Kauf des ersten 4er-Schiffes (Spielzug sofort unterbrechen) - Phase 2 beginnt:

- ◆ Jeder König kann bis zu 4 Potentiale seines Völkerblatts in die Ämterbox legen.
- ◆ Entsprechend dem aktuellen Volksansehen kommt Kapital in die Volkskasse a.d. Bank.
- ◆ Alle 2er-Schiffe sind wertlos und gehen aus dem Spiel.
- ◆ Auf Hexfeldern mit mind. 2 weißen Kreisen können ab jetzt 2 Handelsstationen verschiedener Völker errichtet werden.
- ◆ Reichweite des Erkundungs-Schiffes ist nun 2.
- ◆ Handel mit Schiffen zwischen zwei Völkern ist nun erlaubt. Der Preis ist frei vereinbar.
- ◆ Der König des anderen Volkes muss mit dem Verkauf einverstanden sein.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.02.12
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

** lt. Lookout-Games

Poseidon - KSR (Seite 2 von 2)

Fortsetzung 3c:

Kauf des ersten 6er-Schiffes (Spielzug sofort unterbrechen) - **Phase 3 beginnt:**

- ◆ Jeder König kann bis zu 6 Potentiale seines Völkerblatts in die Ämterbox legen.
- ◆ Entsprechend dem aktuellen Volksansehen kommt Kapital in die Volkskasse a.d. Bank.
- ◆ Alle 3er-Schiffe sind wertlos und gehen aus dem Spiel.
- ◆ Auf Hexfeldern mit mind. 3 weißen Kreisen können ab jetzt 3 Handelsstationen verschiedener Völker errichtet werden.
- ◆ Reichweite des Erkundungs-Schiffes ist nun 3.

Kauf des ersten Endlos-Schiffes (Spielzug sofort unterbrechen) - **Phase 4 beginnt:**

- ◆ Alle Tempel-Felder sind wertlos.
- ◆ Reichweite des Erkundungs-Schiffes ist nun 4.
- ◆ Bei Kyrene und Kypros können 4 Handelsstationen verschiedener Völker errichtet werden.
- ◆ Beim Kauf eines Endlos-Schiffes kann man ein vorhandenes Schiff zum halben Nennwert in Zahlung geben, 4er-Schiffe auch.
- ◆ Alle 4er-Schiffe sind wertlos und gehen aus dem Spiel.

Zwangskauf eines Handels-Schiffes:

- ◆ Jedes Volk muss am Ende seines Zuges in der Völkerrunde 1 Handelsschiff besitzen. Ggf. muss es ein Schiff kaufen. Hat das Volk zu wenig Geld in der Staatskasse, muss der König Potentiale in neue Ämter umwandeln, d.h., so viele wie nötig.
- ◆ Das Volksansehen fällt um 1 Feld.
- ◆ Die Staatskasse erhält für jedes neu ausgegebene Amt den nun aktuellen Wert a.d. Bank. Kann das Volk keine Ämter mehr ausgeben, muss der König für die Differenz eintreten. Müsste der König dafür eigene Ämter abgeben, fällt das Ansehen des jeweiligen Volkes um 1.
- ◆ Kann ein Spieler keine Ämter mehr abgeben, ist er bankrott und das Spiel endet frühzeitig am Ende der laufenden Völkerrunde.

Spielende: Nach der 11. Völkerrunde endet das Spiel.

Alle Spieler rechnen ihr Gesamtvermögen aus: Ansehen ihrer Ämter + Bargeld.
Die höchste Summe gewinnt.

Poseidon zu zweit: Nur die 6 Völker auf dem östlichen Teil des Spielplanes werden verwendet.
Das dunkler eingefärbte Gebiet nordwestlich von Pylos ist tabu.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.02.12
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de