

Saint Malo - KSR

Der Startspieler schraffiert das Gebäude oberhalb seines Holzlagers.
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

- Man würfelt zunächst alle 5 Würfel. Insgesamt darf man 3mal würfeln und auch bereits beiseite gelegte Würfel erneut werfen. Dann folgt Auswertung.
 - a) Ggf. kann man nach Zahlung von je 2 Münzen je 1 Würfel (nie Säbel) auf ein gewünschtes Symbol drehen.
 - b) Genau ein Würfel-Symbol auswählen, nie Säbel (gilt immer).
Wie viele der Würfel man nun davon nutzt, ist beliebig (ggf. auch null).
 - c) Säbel müssen komplett genutzt werden.
- Symbole dürfen nicht auf mehrere Aktionen verteilt werden.
- Man darf nur in freie Felder einzeichnen.
- Aussenfelder: alles ist erlaubt, Innenfelder: keine Mauern einzeichnen

- Je Würfel mit Symbol **Baumstamm** (braun) darf man 1 Stamm in sein Holzlager einzeichnen.  
Kosten für Gesamtlieferung: 2 Münzen

- Je Würfel mit Symbol **Warenkiste** (orange) darf man 1 Kiste einzeichnen. Alle Kisten (bzw. weniger) eines Wurfes müssen waagrecht und/oder senkrecht benachbart zueinander eingezeichnet werden. Sie müssen nicht zu vorhandenen Kisten benachbart sein. 

- Je Würfel mit Symbol **Mauer** (grau) darf man auf einem Aussenfeld 1 Mauerteil einzeichnen. Eine komplette Mauer zwischen 2 Ecktürmen bringt 1x Bonus und permanent Verteidigungswert +2. 

- **Kreuz** (lila):
Genau eine Kirche in ein beliebiges Feld einzeichnen.
Die Würfelanzahl (oder weniger) in die Kirche schreiben.
Lückenlose Serien (beginnend mit 1) bringen zum Spielende 1 - 20 Punkte. Kirchen müssen nicht zueinander benachbart sein. 

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.11.12

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

- **Kopf** (grün) entsprechend Anzahl gewürfelter Köpfe:
Es darf genau eine Person in ein freies Feld eingezeichnet werden.

Köpfe:

- | | | | |
|---|-----|------------|--|
| 1 | (T) | Tagelöhner | einmalig sofort 1 SP |
| 2 | (S) | Soldat | permanent Verteidigungswert + 1 |
| | (P) | Priester | einmalig sofort 1 SP je benachbarter Kirche (auch diagonal) |
| 3 | (B) | Baumeister | sofort 1 - 3 Häuser bauen
Für jedes Haus 1 Baustamm durchstreichen.
Alle Häuser eines Wurfes müssen waagrecht und/oder senkrecht zueinander benachbart sein.
Mind. 1 dieser Häuser muss an den neuen Baumeister angrenzen (auch diagonal). Neue Häuser müssen <u>nicht</u> zu schon existierenden Häusern benachbart sein.
Für 1, 2 oder 3 Häuser = sofort 3, 6 oder 9 SP. |
| 3 | (H) | Händler | Jede benachbarte Warenkiste (auch diagonal) bringt sofort 1 Münze |
| 4 | (G) | Gaukler | sofort 2 SP je benachbarter Personenart (auch diagonal) |
| 5 | (A) | Adliger | einmalig 7 SP |

Piraten (Säbel):

- Säbel werden immer zusätzlich gewertet und zwar alle gewürfelten.
Dazu werden die Kästchen des Piraten-Tableaus Reihe für Reihe durchgestrichen, max. bis zum Ende der Spalte der Spielerzahl.
- Wurde das letzte Kästchen einer Reihe durchgestrichen, müssen sich alle Spieler verteidigen. Soldaten zählen 1, komplette Mauern 2.
Falls Verteidigung < Piratenstärke (1 .. 12) = 1 Kanone durchstreichen.

Spielende: Zeichnet ein Spieler das letzte freie Feld von 45 in seiner Stadt ein, wird die laufende Runde noch beendet.

Letzte Punkte: 45 Felder gefüllt = 5 SP, je 2 Münzen = 1 SP, je Baumstamm = 1 SP, je lückenloser Kirchenserie 1 - 20 SP, je durchgestrichener Kanone = minus 5 SP.

Meiste SP gewinnen. Patt: Von Beteiligten gewinnt, wer mehr freie Felder hat. Ansonsten gibt es mehrere Gewinner bei weiterem Patt.