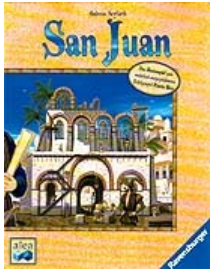


SAN JUAN

KURZSPIELREGEL



Autor	Andreas Seyfarth
Verlag	alea
erschienen	2004
Spielerzahl	2 bis 4
Dauer	45 - 60 Minuten
Preise	„Spiel des Jahres“ Empfehlungsliste „Deutscher Spiele Preis“ 2004 Platz 2 „Spiele Hits für Zwei“ Österreich 2004 „à la carte“ bestes Kartenspiel 2004 Platz 1

Vorbereitungen

Rollenkarten (offen), Handelshaus-Kärtchen und Spielkarten (beide verdeckt) in der Tischmitte bereitlegen. Jeder Spieler erhält 1 Indigoküperlei (offen vor sich ablegen) und 4 verdeckte Karten auf die Hand.

Besonderheit

Spielkarte hat 3 Funktionen: Gebäude (offen), Geld (Hand), Ware (verdeckt auf Produktionsgebäude).

Ablauf

Gouverneur beginnt und wählt eine Rolle; Aktion wird reihum von allen ausgeführt (Ausnahme Goldsucher) und bietet ein Privileg nur für den, der sie nimmt. Anschließend wählt der nächste Spieler eine Rolle aus. Am Ende der Runde kommen die Rollenkarten zurück in die Tischmitte, der nächste Spieler wird Gouverneur (erinnert an die Kapelle und überprüft das Kartenlimit (7 bzw. 12)) und eine neue Runde beginnt.

Rollen

Baumeister:	jeder kann 1 Gebäude bauen	Privileg: Baumeister zahlt 1 Karte weniger
Aufseher:	jeder kann 1 Ware produzieren	Privileg: Aufseher kann 2 Waren produzieren
Händler:	jeder kann 1 Ware verkaufen	Privileg: Händler kann 2 Waren verkaufen
Ratsherr:	jeder erhält 1 von 2 neuen Karten	Privileg: Ratsherr erhält 1 von 5 neuen Karten
Goldsucher:	-	Privileg: nur der Goldsucher erhält 1 Karte

Spielende

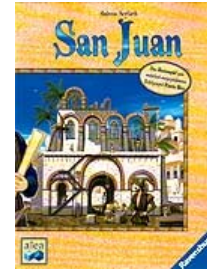
Sobald ein Spieler 12 Gebäude vor sich liegen hat, endet das Spiel (direkt nach der Baumeisterphase).

Wertung

Die Siegpunkte werden notiert: Gebäude-Siegpunkte + Karten unter der Kapelle + 6-er-Gebäude + Palast. Wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt, ist Sieger.

SAN JUAN

KURZSPIELREGEL



Autor	Andreas Seyfarth
Verlag	alea
erschienen	2004
Spielerzahl	2 bis 4
Dauer	45 - 60 Minuten
Preise	„Spiel des Jahres“ Empfehlungsliste „Deutscher Spiele Preis“ 2004 Platz 2 „Spiele Hits für Zwei“ Österreich 2004 „à la carte“ bestes Kartenspiel 2004 Platz 1

Vorbereitungen

Rollenkarten (offen), Handelshaus-Kärtchen und Spielkarten (beide verdeckt) in der Tischmitte bereitlegen. Jeder Spieler erhält 1 Indigoküperlei (offen vor sich ablegen) und 4 verdeckte Karten auf die Hand.

Besonderheit

Spielkarte hat 3 Funktionen: Gebäude (offen), Geld (Hand), Ware (verdeckt auf Produktionsgebäude).

Ablauf

Gouverneur beginnt und wählt eine Rolle; Aktion wird reihum von allen ausgeführt (Ausnahme Goldsucher) und bietet ein Privileg nur für den, der sie nimmt. Anschließend wählt der nächste Spieler eine Rolle aus. Am Ende der Runde kommen die Rollenkarten zurück in die Tischmitte, der nächste Spieler wird Gouverneur (erinnert an die Kapelle und überprüft das Kartenlimit (7 bzw. 12)) und eine neue Runde beginnt.

Rollen

Baumeister:	jeder kann 1 Gebäude bauen	Privileg: Baumeister zahlt 1 Karte weniger
Aufseher:	jeder kann 1 Ware produzieren	Privileg: Aufseher kann 2 Waren produzieren
Händler:	jeder kann 1 Ware verkaufen	Privileg: Händler kann 2 Waren verkaufen
Ratsherr:	jeder erhält 1 von 2 neuen Karten	Privileg: Ratsherr erhält 1 von 5 neuen Karten
Goldsucher:	-	Privileg: nur der Goldsucher erhält 1 Karte

Spielende

Sobald ein Spieler 12 Gebäude vor sich liegen hat, endet das Spiel (direkt nach der Baumeisterphase).

Wertung

Die Siegpunkte werden notiert: Gebäude-Siegpunkte + Karten unter der Kapelle + 6-er-Gebäude + Palast. Wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt, ist Sieger.