

Seeland - KSR (Version mit Vögten und Rekorden)*

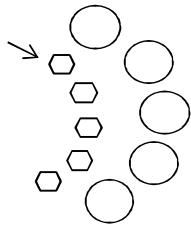
Ablauf einer Runde:

Es geht reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, handelt die Phasen 1 - 3 in Folge ab.

1) Einkauf - Plättchen vom Markt nehmen (MUSS):

- Der Gildemeister (innerer Marktkreis) wird mind. 1 Feld** im Uhrzeigersinn vorangezogen.
- Das Zielfeld kann ein Plättchen oder das Lagerhaus sein.
 - Lagerhaus:** Der eigene Punktezahlstein geht 3 Felder zurück, der Kaufmann ebenso. Hat man nicht genug Punkte, werden entsprechend weniger abgezogen.
 - Plättchen:** Das erreichte Mühlen-/Landschaftsplättchen wird genommen und dann muss der Kaufmann des Spielers so viele Gulden-Felder wie die Anzahl gelaufene Felder des Gildemeisters minus 1 vorziehen. Das erste Feld ist also kostenlos. Der Kaufmann kann sich max. bis zum vordersten Münzfeld bewegen.
- Nachlegen:** Haben alle Kaufleute den hintersten Gulden im Kontorkreis verlassen, wird dieser Gulden vor den vordersten Gulden gelegt.
- Auffüllen:** Das vom Gildemeister verlassene Feld wird mit einem Plättchen seiner Kategorie (Mühle / Landschaft) aufgefüllt.

Weg des
Gildemeisters



2) Landgewinnung - Plättchen legen (MUSS):

Das gekaufte Plättchen wird auf seine Vorderseite nach oben gedreht und auf den Plan gelegt. Auf dem Plan vorgedruckte Plättchen darf man nicht überbauen. Folgende Anlegeregeln gelten für die Plättchen:

- Landschaft:** nur auf eine leere Fläche, angrenzend an eine eigene Mühle oder an das erschlossene Gebiet (nur, wenn keine eigene Mühle im Spiel). Legt man an eingezeichnete Landschaften/Bauernhöfe an, muss das neue Plättchen zugleich mit dem erschlossenen Gebiet verbunden sein.
- Mühlen-Plättchen:** nur auf eine leere Fläche, angrenzend an das erschlossene Gebiet (Mühle, Bauernhof oder Landschafts-Plättchen). Auf neue Mühlen-Plättchen darf eine eigene Mühle vom Vorrat gestellt werden, falls vorhanden. Das Umsetzen von Mühlen ist nicht möglich. Liegt neben der neuen Mühle ein Bauernhof mit Stuver, erhält man den Stuver. Setzt man eine Mühle an eine Landschaft mit Stadtvogt, zieht ein Vogt vom Marktplatz zu dieser Mühle.

Stuver: 1x je Runde darf man gegen Abgabe 1 Stivers einen kompletten Extra-Zug machen. Das kann sofort nach Ende des aktuellen Zuges oder nach einem späteren Zug sein.



3) Ernte - Mühle werten:

- ➔ Sobald die Mühle irgendeines Spielers **KOMPLETT UMSCHLOSSEN** ist, wird sie sofort gewertet. Der Spielplanrand gilt dabei auch als Umschließung. Sind mehrere Mühlen zu werten, wertet zunächst der Zugspieler, dann geht es im Uhrzeigersinn.

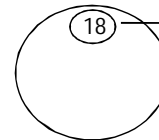
Punkte = Wert der eigenen Mühle und Werte aller direkt umschließenden **Landschaften**.
Bonus = 5 Punkte, wenn alle 3 Landschaftsarten beteiligt sind.
Monokultur = Gesamte Wertung ist 0 Punkte, wenn nur 1 Landschaftsart die Mühle umschließt.

- ➔ 2x im Spiel darf man einen Abrechnungswert als **Rekord markieren** = Marker auf Punkteleiste. Falls das Feld belegt ist, wählt man das nächste niedrigere freie Feld der Punkteleiste. Die Vogtwertung wird für den Rekordwert nicht mit einbezogen.

➔ Vogtwertung: *Belohnung oder Malus*

- Steht ein Vogt an der gewerteten Mühle, erhält man **5 Punkte** extra, wenn die Wertungssumme der Mühle (ohne Vogt-Bonus!) **gleich/höher** wie/als die Zahl im Kontor vor dem vordersten Gulden im Kontorkreis ist. Dann legt man den Vogt vor sich ab.
- Ist die Wertungssumme **zu klein**, **verliert man 5 Punkte**. Der Vogt zieht zur nächstgelegenen Mühle ohne Vogt (bei mehreren möglichen Mühlen nach Wahl des Zugspielers). Keine Mühle vorhanden = Vogt aus dem Spiel.

Beispiel:



Diese Summe ist hier mind. für den Bonus zu erreichen

- ➔ Gewertete Mühlen kommen in den Vorrat des Spielers zurück. Punkte auf Punkteleiste abtragen.

Spielende: Kommt der Gildemeister auf ein leeres Feld (ausser Lagerhaus) = sofort Spielende.

Man darf gezielt auf ein leeres Feld (also kein Plättchen mehr im Vorrat) ziehen. Leere Felder zählen mit für die Bewegung des Kaufmanns.

weitere
Punkte
bringen:

- Die 4 besten Rekordmarker = 20 / 15 / 10 / 5 Punkte.
- Der Spieler mit meisten Stadtvögten im Besitz = 10 Punkte, Patt: jeder 5 Punkte
- Mühlen mit Stadtvogt auf dem Plan = je minus 5 Punkte.

Ungewertete Mühlen sind wertlos. Der/die Spieler mit den meisten Punkten siegen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.08.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*Es wird der Spielplan mit grüner Zählleiste benutzt.