

Spyrium - KSR (Seite 1 von 2)

Das Spiel geht 6 Runden in 3 Epochen (A: Runde 1 - 3, B: Runde 4 - 5, C: Runde 6) unterteilt.

1) Rundenvorbereitung:

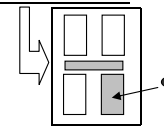
➔ 2 - 7 L Einkommen an jeden Spieler gemäß seiner Position auf der Residenzleiste zahlen.

➔ Aktuelles Ereignis auslegen = Oberste Karte vom Stapel

"zukünftige Ereignisse" offen auf Feld "aktuelles Ereignis" legen.

Weist das "zukünftige Ereignis" ein Zahlenplättchen-Symbol auf,

wird 1 Zahlen-Plättchen zufällig gezogen + offen auf Ereignis gelegt.



➔ Auslage: Oberste 9 Karten des aktuellen Epochenstapels offen als 3x3-Rechteck

auslegen, wobei Freiräume zwischen den Karten (für die Arbeiter) gelassen werden.

Auf alle Karten mit entsprech. Symbol (blau, rund) werden offene Zahlen-Plättchen gelegt.

"Mine" und "Universität" erhalten je 1 Zahlen-Plättchen, das ein späterer Erbauer wertet.

"Spezialisten" - falls mit Symbol - erhalten so viele Plättchen wie Anzahl Spieler minus 1.

Jeder Spieler stellt seine Arbeiter auf seine Basiskarte. Sie sind somit verfügbar.

2) Platzierung und Aktivierung:

➔ Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeiger-Sinn führen die Spieler Aktionen aus.

Es geht solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben.

➔ Wer am Zug ist, MUSS genau 1 Aktion ausführen, die in seiner aktuellen Phase verfügbar ist.

Platzierungs-Phase (Phase I): ★ = Arbeiter

■ Einen Arbeiter platzieren: ➔ 1 Arbeiter von eigener Basiskarte nehmen und zwischen 2 benachbarte Karten ODER zwischen eine Karte und einem vormals belegten Kartenplatz stellen (in der Auslage). Es gibt kein Limit für Arbeiter in einem Zwischenraum.



■ Aktuelles Ereignis nutzen: ➔ 1x je Runde je Spieler nutzbar.
➔ Der Spieler nutzt den Effekt des aktuellen Ereignisses.
➔ Bei mehreren Effekten zur Wahl wird nur einer selektiert.
➔ Dann Scheibe der eigenen Farbe auf Karte legen (= genutzt).

■ In Aktivierungs-Phase II wechseln und sofort eine Aktion dort wählen: ➔ Dazu ist zunächst die eigene Scheibe vom Feld "Phase I" auf "Phase II" zu schieben. Damit kann der Spieler in der laufenden Runde nur noch Aktionen der Phase II nutzen.

Aktivierungs-Phase (Phase II):

■ Aktuelles Ereignis nutzen: ➔ wie in Phase I

■ Geld verdienen: ➔ Der Spieler wählt einen seiner platzierten Arbeiter sowie eine der benachbarten Karten, die aber in der Auslage bleibt.
➔ Der genutzte Arbeiter kommt neben die eigene Basiskarte. Man kann auch mit dieser Aktion einen Arbeiter entfernen, wenn keine Karten mehr zu ihm benachbart liegen.
➔ Er erhält 1 L für jeden weiteren Arbeiter (Farbe egal), der neben (drum herum) dieser Karte steht.



■ Eine Karte aktivieren: ➔ Der Spieler wählt einen seiner platzierten Arbeiter sowie eine der benachbarten Karten und entfernt beide.
Es kommt auf den Kartentyp an, wie die Auswirkung ist:
➔ Generell zahlen: Grundkosten (rechts oben) auf der Karte UND 1 L für jeden weiteren belieb. Arbeiter neben der Karte.
➔ Den genutzten Arbeiter neben eigene Basiskarte setzen.

Spyrium - KSR (Seite 2 von 2)

Spezialisten-Karte:

(blaune Kartenfarbe)

➔ Der Spieler nutzt sofort und einmalig den Karten-Effekt.
Hat der Spezialist ein Zahlen-Plättchen-Symbol, kann man ihn nur nutzen, wenn noch mind. 1 Plättchen darauf liegt.
Der Spieler wählt 1 Plättchen (a. d. Spiel) für den Effekt-Wert.

Ein Gebäude bauen:

(blaue Kartenfarbe)

➔ Der Spieler nimmt die Karte und legt sie rechts von seiner Basiskarte an.
➔ ENTWEDER kauft er nun einen neuen Bauplatz:
Baukosten: 1 L für jedes bisher gebaute eigene Gebäude
ODER er ersetzt ein vorhandenes Gebäude (quer/unquer):
Das alte Gebäude geht aus dem Spiel ohne Kosten.
ODER ersetzt ein vorhandenes Gebäude (quer/unquer) mit mind. 1 gemeinsamen Symbol mit dem neuen Gebäude.
Altes Gebäude aus dem Spiel nehmen.
Der Preis des neuen Gebäudes fällt um 3 L, aber nicht unter 0.

Ein Patent erwerben:

(grüner Innenrahmen)

➔ Der Spieler nimmt die Karte und legt sie links von seiner Basiskarte an. Das Patent benötigt keinen Bauplatz.
➔ Kann man Vorteil nur 1x/Runde nutzen: Nach Nutzung drehen.

■ Eigenes Gebäude nutzen:

➔ Der Spieler wählt ein in dieser Runde noch ungenutztes eigenes Gebäude mit Effekt in seinem Stadtviertel aus.
➔ Das Gebäude wird quer gedreht. Der Effekt tritt sofort ein.

■ Passen:

➔ Es darf kein Arbeiter des Spielers mehr in der Auslage stehen. Ansonsten müsste dieser noch Aktionen ausführen.
Nach dem Passen kann der Spieler in dieser Runde keine weitere Aktion ausführen.

Rundenende:

... wenn alle Spieler gepasst haben.
... restliche Karten in der Auslage werden aus dem Spiel genommen.
... aktuelles Ereignis wird aus dem Spiel genommen (Scheiben an Spieler).
... alle quer gelegten Gebäude/Patente wieder senkrecht legen.
... der Startspieler gibt die Startspielerkarte nach links weiter.

Spielende:

... nach 6 Runden
... jeder Spieler addiert nun folgende Siegpunkte zu den bereits erhaltenen:
➔ SP links oben auf den aktuell in seinem Stadtviertel liegenden Gebäuden
➔ SP lt. Angaben unten auf Patentkarten (max. 7 SP / Patent)

Der/die Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnen.

➔ Beachte die Hinweise zu Zahlenplättchen, Residenzen, Bonus bei erreichten 8 SP.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.08.14

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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