

Strasbourg - KSR

Das Spiel geht über 5 Runden zu je 3 Phasen, die nacheinander durchlaufen werden.

1) Planungs-Phase:

Die Spieler planen gleichzeitig.

- a) Jeder Spieler nimmt immer einzeln 1 Karte von seinem verdeckten Nachziehstapel auf die Hand und schaut sie jeweils an, bevor er über das Nachziehen einer weiteren Karte entscheidet ODER aufhört. Der Nachziehstapel hat 24 Karten (je 4x Wert 1 - 6) für 5 Runden.
- b) Haben sich alle Spieler ihre Karten für die aktuelle Runde auf der Hand, verteilt jeder Spieler seine Handkarten verdeckt auf mehrere gefächerte Einflussstapel. Stapel dürfen auch nur aus 1 Karte bestehen.
Man darf danach seine Stapel zwar noch anschauen, aber nicht mehr verändern.

2) Aktions-Phase in 9 Schritten:

- ◇ Anhand der 5 Rundentafeln arbeitet man die Felder A bis I ab (mit Rundenfigur markieren).

Ablauf eines Schrittes A - G:

- ◇ Der Startspieler beginnt und hat die Wahl:
ENTWEDER deckt er einen eigenen Einflussstapel auf
ODER er passt (für den Rest des aktuellen Schrittes).
Reihum im Uhrzeigersinn haben die Mitspieler jeweils die gleiche Wahl.
- ◇ Wer jeder Spieler 1x an der Reihe, wird aus den gebotenen Einflussstapeln eine Rangfolge nach den Summen der Einflusspunkte gebildet.
- ◇ Wer die meisten Punkte aufgedeckt hat, belegt Platz 1. Entsprechend gibt es den 2. Platz für die zweitmeisten Punkte usw.. Bei Patt ist im Vorteil, wer näher am Startspieler sitzt, in Spielerreihenfolge gesehen. Der Startspieler gewinnt jedes Patt, an dem er beteiligt ist.
- ◇ Wer gepasst hat, geht grundsätzlich leer aus.
- ◆ Der Spieler auf Platz 1 wird **sofort Startspieler** und nimmt sich die Startspielerfigur. Haben alle Spieler gepasst, ändert sich der Startspieler nicht.
- ◇ Je nach Schritt dürfen 1, 2 oder 3 Spieler eine oder mehrere Aktionen durchführen.
- ◇ Nach den Aktionen kommen eingesetzte Einflusskarten aus dem Spiel.
Erstattung: Hat jemand mit seinem aufgedeckten Einflussstapel keine Aktion erhalten, darf er aus diesem Stapel genau 1 Karte nehmen und unter seinen Nachziehstapel legen.
Die übrigen Karten des genutzten Einflussstapels sind aus dem Spiel.
- ◇ Bis zum Rundenende nicht genutzte Einflussstapel kommen ungenutzt aus dem Spiel.

Ablauf eines Schrittes H - I:

Es werden nur noch die Kapelle und das Gebäude der Runde eingesetzt.

Übersicht über die Schritte:

- | | | |
|----------------------------------|---|----------------------------------|
| A) Adel und Kirche beeinflussen: | Platz 1 - Spieler stellt 1 Familienmitglied auf das Adelsfeld des Rates.*
Platz 2 - Spieler stellt 1 Familienmitglied auf das Kirchenfeld des Rates.* | |
| B) D) F) Zunft beeinflussen: | Platz 1 - Spieler darf 1 Meister in jeweiliger Zunft stellen.
Platz 2 - Spieler darf 1 Gesellen in jeweiliger Zunft stellen.
Platz 3 - Spieler darf 1 Lehrling in jeweiliger Zunft stellen. | } Näheres:
} siehe
} unten |

Meister: **Er darf bis zu 3 verschiedene Aktionen durchführen:**
Stelle 1 Familienmitglied auf das Ratsfeld der passenden Zunft.*
Nimm 1 Ware der passenden Zunft aus dem Vorrat hinter Deinen Sichtschirm.
Stelle 1 Familienmitglied auf ein freies Feld der passenden Zunft, zahle den Preis dort in Münzen in den Vorrat.

Geselle: **Er darf bis zu 2 verschiedene Aktionen durchführen:**
Nimm 1 Ware der passenden Zunft aus dem Vorrat hinter Deinen Sichtschirm.
Stelle 1 Familienmitglied auf ein freies Feld der passenden Zunft, zahle den Preis dort in Münzen in den Vorrat.

Lehrling: **Er darf 1 Aktion durchführen:**
Nimm 1 Ware der passenden Zunft aus dem Vorrat hinter Deinen Sichtschirm
ODER stelle 1 Familienmitglied auf ein freies Feld der passenden Zunft, zahle den Preis dort in Münzen in den Vorrat.

C) E) G) Kaufleute beeinflussen:
Platz 1 - Spieler darf so viele Waren aus seinem Besitz an die Kaufleute verkaufen, wie er möchte. Waren ==> in allg. Vorrat.
Er erhält den aufgedruckten Wert in Münzen.
In Schritt G (nicht C und E) stellt der Spieler auf Platz 1 zusätzlich 1 Familienmitglied auf das Ratsfeld der Kaufleute.

H) Kapelle bauen:
Der Spieler mit Familienmitglied auf dem Kirchenfeld nimmt 1 Kapelle vom Vorrat und stellt sie auf ein freies, weißes, rundes Feld seiner Wahl in der Stadt.

I) Bauwerk bauen:
Der Spieler mit Familienmitglied auf dem Adelsfeld nimmt das Bauwerk der Runde vom Vorrat + stellt es auf ein freies Baufeld (leere Plätze) seiner Wahl in der Stadt.

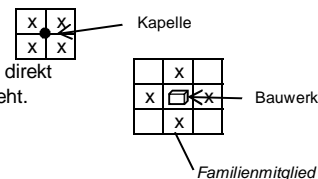
3) Ratsphase:

Jeder Spieler erhält so viele PP wie die Anzahl seiner Familienmitglieder im Rat ist.
Wer die meisten Familienmitglieder im Rat hat, erhält 1 Privileg (hinter Sichtschirm).
Patt: Alle Beteiligten erhalten je 1 Privileg.

Privileg: Ist man in einem Schritt A - G an der Reihe, darf man gegen Abgabe 1 Privilegs 1mal aussetzen (auch mehrfach) und kommt erneut an die Reihe, nachdem sich alle Spieler entschieden haben.

Spielende: Nach der 5. Runde gibt es PP:

- ➔ 1 PP je eigenem Familienmitglied in der Stadt
- ➔ 1 PP für jedes eigene Familienmitglied auf direkt angrenzenden Feldern neben einer Kapelle.
- ➔ ? PP des Bauwerks, für jedes eigene Familienmitglied, das direkt auf einem Feld waagrecht/senkrecht daran angrenzend steht.
- ➔ 1 PP für jedes nicht verwendete Privileg.
- ➔ ? PP für nun erfüllte Aufgabenkarten, aber nur 1x je Karte
- ➔ -3 PP je nicht erfüllter Aufgabenkarte



Der Spieler mit den meisten PP gewinnt. Patt: Unter Beteiligten ist besser, wer mehr Familienmitglieder im Stadtgebiet platziert hat. Bei erneutem Patt gibt es mehrere Gewinner.

Familienmitglieder, Münzen, Waren und Privilegien sind als unbegrenzt anzusehen.
Ggf. muss man sich mit Ersatz behelfen.

*Da im Rat je Feld nur 1 Figur stehen darf, verdrängt eine neue Figur in einem Feld die bisherige Figur, welche an ihren Besitzer zurückgegeben wird.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.06.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

< UPDATE