

## Ulm - KSR

Das Spiel dauert 10 Runden. In jeder Runde ist jeder Spieler 1mal am Zug.

Ablauf einer Runde:

- Beginn: Startspieler nimmt vom Schwörbrief 1 Turm-Plättchen und legt es in die Aussparungen des Münster-Turms. In der Grundversion spielt es keine Rolle, was für Symbole das Turm-Plättchen auf der Unterseite zeigt. Immer ist der selbe Spieler auch der Startspieler.

- 1) Immer reihum - der Startspieler eröffnet die Runde - zieht der jeweils aktive Spieler 1 Aktionsstein aus dem Beutel und schiebt diesen an beliebiger Stelle in das 3x3-Raster des Münsterfeldes ein.

Möchte der Spieler aber den gezogenen Stein nicht verwenden, darf er diesen nach Abgabe eines Spatzen auf den Umschlagplatz legen und von dort einen anderen Aktionsstein nehmen und nun diesen einschieben. Sollte der Umschlagplatz mal eine Lücke haben: sofort aus Beutel auffüllen

Dort, wo eingeschoben wird, dürfen noch keine 4 Steine in Reihe liegen. Kann nirgendwo eingeschoben werden, kommen alle herausgeschobenen Steine in den Beutel.

- 2) In beliebiger Reihenfolge führt der Spieler die 3 Aktionen der gewählten Reihe bzw. Spalte aus, nicht aber für den herausgeschobenen Stein. Ggf. darf er auch auf Aktionen verzichten. Kann eine Aktion nicht ausgeführt werden, verfällt sie.

Letzte 4 Flußfelder: Kommt man nach Nutzung eines Aktionssteines auf einem der letzten 4 Felder an, erhält man den dort angegebenen Bonus. Jeder Aktionsstein wird einzeln gezogen, also ggf. gibt es mehrere Boni. Bei Kartennutzung zieht man alle Flußfelder summiert auf einmal.

- 3) Optional darf jeder Spieler 1-mal je Runde zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges 1 seiner Handkarten ausspielen, d.h.,

... offen auf Ablagestapel = bringt sofort den oberen Karten-BONUS.  
... oder offen vor sich auslegend = bringt zum Spielende unteren BONUS.

- 4) Der Beutel wird zum nächsten Spieler nach links weitergereicht.

## Spielende (nach 10 Runden): *Handkarten sind wertlos.*

- ➔ Jede Zille bringt die Punkte ihres Standortes (+11 ... -11) auf der Donau.
- ➔ Jeder Spatz im eigenen Besitz = 1 Punkt.
- ➔ Münster-Karten: je 3 P., kompl. Set aus 3 Karten: + 9 P. extra
- ➔ Handels-Karten: je 3 P., kompl. Set aus 3 Karten 1 Sorte: + 6 P. extra  
Set aus 3 verschiedenen Handelskarten: + 3 P. extra
- ➔ Chronik-Karten: je nach Kartentext auswerten
- ➔ Meiste Punkte siegen. Patt: Beteiligter mit Siegeln in mehr Stadtvierteln als jeder andere Beteiligte siegt. Weiter Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Aktionen des Münsterfeldes:

GELD: Erhalte 1 Münze vom allg. Vorrat.

ABRÄUMEN: Nimm alle herausgeschobenen Aktionssteine einer beliebigen Reihe und lege sie vor Dir ab.

KARTEN: a) Werfe 2 beliebige Deiner Aktionssteine in den Beutel und ziehe die oberste Karte vom Stapel auf die Hand. 2 gleichfarbige Steine würden erlauben, gleich 2 Karten zu ziehen, dav. 1 zu behalten. Andere: offen auf Ablage.

b) Alternativ darf man 1 Karte von der Hand ausspielen. Diese Karte ist also zusätzlich zu Punkt 3) ausspielbar.

FLUSS: Bewege Deine Zille um 1 freies Feld voran auf der Donau. Besetzte Felder zählen nicht mit und werden übersprungen.

SIEGEL: Zahle 2 Münzen in allg.Vorrat + platziere 1 eigenes Siegel in einem der beiden Stadtviertel (nördlich oder südlich), zwischen denen Deine Zille gerade steht. Erhalte den Bonus des Viertels (siehe Chronik der Stadt): Stadtwappen mit goldenem Rand bringen sofort und im Laufe des Spieles Punkte, silberne Wappen nur einmal. Nachkommen bringen ihrem Besitzer Privilegien ein.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.10.16  
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de