

Village - KSR (Seite 1 von 2)

Generell: Münzen gelten auch als Joker für Einflusstene. Zeit = Felder auf der jeweiligen Lebensleiste.

1) Rundenbeginn:

- ◆ Aktionsfelder mit Einfluss- und Peststeinen bestücken. Dazu werden lt. entsprechendem Aufbaukärtchen Einflusstene aus dem Vorrat in den grünen Beutel geworfen und alle verfügbaren Peststeine dazu.
- ◆ Aus gemischtem Beutelinhalt platziert man die zufällig gezogene - vorgegebene Anzahl - an Steinen.

2) Aktionen:

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler und dann immer reihum im U-Sinn führt jeder Spieler je 1 Aktion aus. Man MUSS genau einen Einfluss- oder Peststein eigener Wahl vom gewünschten Aktionsfeld nehmen.

Einflusstene: ==> auf eigenen Hof legen.

Peststein: ==> in Vorrat zurück. Marker auf Lebensleiste (eigener Hof) 2 Felder weiter im U-Sinn

Lebensleiste: Überschreitet der eigene Marker die Brücke, stirbt eine der eigenen ältesten Figuren. Näheres dazu auf Seite 2 rechts in dieser KSR.

- ◆ Danach DARF man die Aktion des Feldes nutzen, von dem man den Einfluss-/Peststein genommen hat. Ausnahme: Ein ausgerufener Markttag muss stattfinden.

➡ **Getreideernte:** (lila Aktionsfeld mit Kutsche und Pferden davor) Limit:5 Getreide je Hof

nur EINE Kombination nutzen!

Man besitzt auf dem Hof 1 Kombination:

- 1 - x Spielfiguren
- oder 1 - x Spielfiguren + 1 Pferd + 1 Pflug
- oder 1 - x Spielfiguren + 1 Ochse + 1 Pflug

Gewinn:

- 2 Getreidesäcke
- 3 Getreidesäcke
- 4 Getreidesäcke

auf vorgesehene Felder am eigenen Hof legen

➡ **Familie:** (lila Aktionsfeld mit Hochzeitsgesellschaft)

- ◆ **Es gibt Nachwuchs** = 1 Spielfigur der eigenen Farbe vom Vorrat auf den eigenen Hof stellen. Die Figur muss die kleinstmögliche Zahl (1 - 4) haben.
- ◆ Alternativ kann man eine eigene - noch nicht verstorbene - Figur vom Plan zum Hof stellen.

➡ **Handwerk:** (gelbes Aktionsfeld erlaubt Herstellung 1 Gutes in einem der 5 Handwerksbetriebe)

- ◆ Einen Betrieb wählen und das entsprechende **Güter-Plättchen** nehmen. Ablage neben den eigenen Hof.
- ◆ In der Mühle gibt es 2 Münzen. Dort stehen keine Figuren.
- ◆ Zur Bezahlung (ausser in der Mühle: nur Option b) hat man jeweils die Wahl:

ENTWEDER das Gut mit Zeit bezahlen:

1 eigenes Familienmitglied vom Hof in den Betrieb stellen.

In jedem Betrieb können beliebig viele Spielfiguren je Spieler stehen.*

Ausbildung: Angegebene Anzahl Sanduhren einmalig auf eigener Lebensleiste vorziehen.

1 Gut produzieren: Das Gut wird auch mit Zeit (Sanduhren) bezahlt.

Das Familienmitglied bleibt im Betrieb, bis es stirbt oder per Aktion "Familie" zum Hof geht.

Ab nun kann man immer für die entsprechende Zeit dort mit der Aktion "Handwerk" 1 Gut erhalten.

ODER das Gut mit Einflusstenen (bzw. Getreide) erwerben:

Unabhängig von eigenen Figuren im Betrieb darf man 1 Gut durch Abgabe der auf dem jeweiligen Dach angegebenen Einflusstene (Getreide in den Ställen) erwerben.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spiele magazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.02.12
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*Trotzdem kann mit der Aktion insgesamt nur 1 Gut erworben werden.

Betrieb:
Wagnerei
Ställe
Schreibstube
Schmiede
Mühle

Ausbildung
2 Zeit
3 Zeit
2 Zeit
3 Zeit

1 Gut kostet
2 Zeit oder 1 lila + 1 roten Stein
3 Zeit oder 3 Getreide
2 Zeit oder 1 lila Stein
3 Zeit oder 1 lila + 1 roten Stein
2 Zeit und 2 Getreide

Das Gut ist
1 Planwagen
1 Ochse oder 1 Pferd
1 Schriftrolle
1 Pflug
2 Münzen

➡ **Markt:** (blaues Aktionsfeld mit Kundenplättchen)

- ◆ Es wird ein Markttag ausgerufen, an dem alle Spieler teilnehmen dürfen.
- ◆ Wer die Aktion wählt, darf sie als Erster ausführen und einen Kunden bedienen, der vor einem der blau markierten Marktstände liegt.
- ◆ Zur Erfüllung legt man die geforderten Güter bzw. Getreide vom eigenen Bestand in den Vorrat.
- ◆ Man erhält das Kundenplättchen und legt es verdeckt neben den eigenen Hof (Punkte am Spielende).
- ◆ Die anderen Spieler folgen im U-Sinn und dürfen auch je 1 Kunden bedienen. Sie müssen aber zusätzlich zu den geforderten Dingen noch je 1 grünen Stein und 1 Zeit einsetzen.
- ◆ Wer nichts verkaufen will oder kann, muss für den Markttag passen.
- ◆ Wer noch in der Runde ist, darf jedes Mal erneut 1 Kunden bedienen.
- ◆ Jeder 2. und weitere Verkauf jedes Spielers kostet aber je zusätzlich 1 grünen Stein und 1 Zeit. Es geht solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben oder alle Kunden bedient wurden.

- ◆ Nach dem Markttag werden (je nach Spielerzahl) die blau umrandeten Marktfelder mit neuen Kunden aufgefüllt. Dabei rutschen die Kunden aus der Warteschlange auf. Danach wird die Warteschlange mit neuen Kunden vom verdeckten Stapel aufgefüllt (falls vorhanden).

➡ **Reise:** (grünes Aktionsfeld mit Ausgang vom Dorf)

Ein Familienmitglied geht auf Reisen.

- ◆ Hat man noch keine Figur auf dem Reiseplan, nimmt man eine Figur vom Hof und stellt sie auf einen der beiden Orte, die vom Dorf aus erreicht werden können. **Kosten:** Für die angegebene Wegstrecke die aufgedruckten Dinge zahlen (Zeit, Steine, Planwagen). Dann platziert man einen eigenen runden Marker auf dem Ort und erhält die angegebene Belohnung.
- ◆ Hat man aber schon mind. 1 Figur auf dem Reiseplan, hat man die Wahl: ENTWEDER schickt man noch 1 Figur vom Hof zu einem der ersten Orte. ODER man bewegt eine der eigenen Figuren auf dem Reiseplan. Dazu zieht man in einen per Weg erreichbaren direkt benachbarten Ort und zahlt Reisekosten. Am Ort wird ein Marker abgelegt und die Belohnung eingenommen. An jedem Ort kann jeder Spieler nur 1mal einen Marker liegen haben / Belohnung erhalten. Es dürfen sich Figuren verschiedener Spieler am selben Ort befinden. Zum Spielende gibt es noch Punkte für bereiste Orte.

➡ **Ratsstube:** (rotes Aktionsfeld vor der Ratsstube)

Man erhält Einfluss auf eine der 3 Arten. Figuren ab der 2. Stufe bringen am Spielende Punkte.

- 1 eigene Figur vom Hof auf 1. Stufe der Ratsstube (links) stellen. **Kosten:** 1 Zeit und 2 grüne Einflusstene ODER 1 Zeit und 1 Schriftrolle Ggf. Privileg nutzen: Nächster Startspieler werden
- 1 eigene Figur aus der Ratsstube um eine Stufe nach rechts versetzen. **Kosten:** 2 grüne Einflusstene ODER 1 Schriftrolle. Zusätzlich fällt Zeitverlust (2 - 3) an. Ggf. Privileg nutzen: Von der aktuellen oder einer tieferen Stufe.
- Hat man mind. 1 Figur in der Ratsstube, darf man 1 Privileg von aktueller /niedrigerer Stufe nutzen Mehrere Figuren in der Ratsstube bringen keine weiteren Vorteile. Es fallen keine Kosten an.

Village - KSR (Seite 2 von 2)

Privilegien:

1. Stufe: Man nimmt den Marker "Nächster Startspieler", wenn dieser in der Ratsstube liegt. Damit ist man in der Folgerunde Startspieler und nimmt den entsprechenden Marker. Der Marker "Nächster Startspieler" kommt in die Ratsstube zurück.
2. Stufe: 2 Einflusstene nach eigener Wahl aus dem Vorrat nehmen.
3. Stufe: 1 Güter-Plättchen eigener Wahl nehmen und neben den eigenen Hof legen.
4. Stufe: 1 Münze in den Vorrat geben. 3 Ruhmespunkte auf Ruhmesleiste vorrücken.

➡ **Kirche:** *(braunes Aktionsfeld links neben der Kirche)*

Man darf 1 beliebige Figur vom eigenen Hof in den schwarzen Beutel werfen (= Mönch).

Kosten: 1 brauner Einflusstene ODER 3 Zeit.

➡ **Brunnen (Ersatzaktion):** *(unterhalb der Ratsstube)*

- ◆ 3 GLEICH-farbige Einflusstene vom eigenen Hof nehmen und in den Vorrat legen. (Interpretation der Spielregel wurde geklärt mit Verlag).
- ◆ Solange noch auf irgendeinem Aktionsfeld mind. 1 Einfluss- oder Peststein liegt, ist die Aktion möglich. Damit können auch Aktionen gemacht werden, wenn auf deren Aktionsfeld keine Steine mehr liegen.

3) Rundenende:

- ◆ Sobald ein Spieler den letzten Stein von einem Aktionsfeld nimmt, so dass alle Aktionsfelder leer sind, führt er seine Aktion wie gewohnt aus. Anschließend ist die laufende Runde beendet.
- ◆ Es findet nun eine Kirch-MESSE statt, die in den Phasen a) bis c) ausgeführt wird.

a) 4 Figuren aus dem schwarzen Beutel ziehen:

- ◆ Zunächst werden die Figuren im schwarzen Beutel gut durchgemischt.
- ◆ Angefangen beim Startspieler und dann im U-Sinn entscheidet jeder Spieler, ob und wie viele Figuren er gegen Zahlung von je 1 Münze je Figur gezielt aus dem Beutel herausnehmen will.
- ◆ Sobald 4 Figuren insgesamt gewählt wurden, darf keine weitere aus dem Beutel gezogen werden.
- ◆ Wurden weniger als 4 Figuren gezogen, wird per Zufallsziehung auf 4 Figuren ergänzt. Dann werden alle gezogenen schwarzen Figuren in den Beutel zurückgegeben.
- ◆ Die übrigen der zuvor 4 Figuren kommen auf das rechte große Kirchenfenster.

b) Eigene Figuren in der Kirchenhierarchie aufsteigen lassen:

- ◆ Jeder Spieler darf eine oder mehrere seiner Figuren in der Kirchenhierarchie aufsteigen lassen, d.h., auf den Kirchenfenstern nach links. Beginnend mit dem Startspieler und dann im U-Sinn ist jeder Spieler genau einmal dran. Man kann dabei auch mehrere Stufen aufsteigen lassen.
- ◆ **Kosten:** Die Anzahl Getreidesäcke zu jeder nächsten Stufe ist je Figur zu zahlen.

c) 2 Ruhmespunkte für die Mehrheit in der Kirche vergeben:

- ◆ Wer die Mehrheit an Spielfiguren in der Kirche hat, erhält 2 Ruhmespunkte sofort abgetragen. Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wessen Figur weiter links steht. Erneut Patt: Jeder Beteiligte erhält 2 Ruhmespunkte.

Eine neue Runde beginnt: Hat jemand in der abgelaufenen Runde den Marker "Nächster Startspieler" erworben, nimmt er sich nun den "Startspieler-Marker" und legt den Marker "Nächster Startspieler" in die Ratsstube. Andernfalls bleibt der bisherige Startspieler im Amt.

Ein Familienmitglied stirbt:

- ◆ Stirbt ein Familienmitglied, führt man zuvor noch die aktuelle Aktion vollständig aus. Danach entscheidet man, welche eigene Figur stirbt.
- ◆ Bei der Aktion "Markt" stirbt allerdings sofort eine Figur, wenn Zeit vergeht.
- ◆ Es stirbt immer eine der eigenen Figuren mit der niedrigsten Zahl. Die sterbende Figur muss in diesem Moment sichtbar auf dem Spielplan / eigenem Hof stehen. Ratsstube (rot), Handwerk (gelb), Reise (grün), Kirche (braun), Eigener Hof (lila)
- ◆ Je nach ihrer Arbeitstätte im Moment des Todes wird die Figur in den Bereich ihrer Berufsgruppe gelegt (möglichst weit rechts). Ist kein passendes Feld frei, wird die verstorbene Figur auf ein freies anonymes Grab an der Kirche gelegt. Evtl. Figuren ohne Platz werden aus dem Spiel genommen.

Das SPIELENDEN wird eingeläutet, wenn

ENTWEDER der letzte freie Platz in der Dorfchronik
ODER das letzte freie anonyme Grab an der Kirche belegt wird.

- ◆ Der aktive Spieler ist nicht noch einmal an der Reihe.
- ◆ Alle anderen sind im U-Sinn noch genau einmal an der Reihe, um eine Aktion auszuführen. Sollte dabei der letzte Stein vom Spielplan genommen werden, werden die Aktionsfelder nicht aufgefüllt. Stattdessen dürfen die übrigen Spieler eine beliebige Ersatzaktion machen, ohne dass sie dafür 3 gleiche Einflusstene abgeben müssen. In diesem Fall gibt es keine Messe.
- ◆ Erst nachdem alle Spieler ihre letzte Aktion gemacht haben, erfolgt die letzte Messe.

Sonderfall: Wird das Spielende während eines Markttagess eingeläutet, wird der Markttag noch normal durchgespielt. Dann schaut man, wer das Spielende eingeläutet hat. Ist es der Spieler, der die Marktaktion ausgelöst hat, war es seine letzte Aktion und die anderen Spieler sind im U-Sinn noch einmal dran. War es ein anderer Spieler, sind alle Spieler im U-Sinn noch einmal dran.

SCHLUSSWERTUNG:

Reise: 1 - 6 eigene Marker auf Orten zählen 1 / 3 / 6 / 10 / 14 / 18 Punkte.

Ratsstube: Jede Figur auf der 2., 3. oder 4. Stufe bringt 2 / 4 / 6 Punkte.

Kirche: Jede Figur auf den verschiedenen Kirchenfenstern bringt 2 bis 6 Punkte.

Dorfchronik: Jeder Spieler zählt alle seine Figuren in der Dorfchronik. 3, 4 oder 5+ Figuren bringen 4 / 7 / 12 Punkte.

Kunden-Plättchen: Alle noch verdeckt liegenden Kundenplättchen werden aufgedeckt und die Ruhmespunkte (je 2 - 6) dafür abgetragen.

Münzen: Jede Münze = 1 Ruhmespunkt.

Es gewinnt, wer die meisten Ruhmespunkte erzielte.

Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer mehr Kunden bedient hat.

Erneutes Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wer zusätzlich noch mehr "lebende" Figuren hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.02.12
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de