

Vor dem Wind - KSR

22 Gulden Startkapital je Spieler. Jeder nimmt offen 2 beliebige Warenkarten auf die Hand. Es werden mehrere Durchgänge mit je einigen Runden gespielt.

Phasen einer Runde:

1.) Auswahl der Aktionskarten:

- Der Startspieler deckt so viele Aktionskarten auf, wie Spieler teilnehmen. Von einem Stapel dürfen max. 2 Karten aufgedeckt werden und die Karten müssen insgesamt von mind. 2 Stapeln stammen. Jede Karte wird einzeln gezogen und aufgedeckt.

2.) Handel mit Aktionskarten:

Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler reihum:

- **ENTWEDER** 1 der ausliegenden Karten nehmen und offen vor sich ablegen. Der Spieler kann in Phase 2 in dieser Runde keine weitere Karte erhalten.
- **ODER** für 1 Karte bieten, die schon vor einem Mitspieler ausliegt. Der Interessent bietet dem Mitspieler einen beliebigen Guldenbetrag > 0.
 - Nur wenn der aktive Spieler ein Gebot macht, dürfen jetzt alle noch in der Aktionsrunde befindlichen folgenden Spieler ebenfalls ein völlig beliebiges (auch identisches) Gebot machen. Andernfalls müssen sie warten, bis sie selbst aktiver Spieler sind.*

Der Besitzer der Karte entscheidet nun:

 - **ENTWEDER** nimmt er ein beliebiges Gebot an und erhält die Gulden. Dann gibt er die Karte dafür an den Bieter ab. Für beide Spieler ist die Phase 2 in dieser Runde erledigt.
 - **ODER** er zahlt einem beliebigen Bieter dessen Gebot aus und behält seine Karte. Für beide Spieler ist Phase 2 in dieser Runde erledigt. Die erhaltenen Gulden und Aktionskarten aus diesem Tauschhandeln bleiben bis zum Ende der Phase 2 verdeckt vor den Spielern liegen.
- Der Handel geht reihum weiter, bis jeder Spieler entweder 1 Karte besitzt oder Gulden aus dem Handel einnehmen konnte.
- Nicht genommene Aktionskarten ==> Ablagestapel.

3.) Ausführen der Aktionskarten:

- Der Startspieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn reihum.

"Einkauf"

Abgebildete Anzahl Waren in Form von Warenkarten von den entsprech. Stapeln auf die Hand nehmen.

"Lagerung (Limit im Lager = 8 Warenkarten)"

Bis zur angegebenen Anzahl Warenkarten von der Hand ins eigene Warenlager legen und den geforderten Guldenbetrag in die Bank zahlen.

"Verschiffen/ Einkommen"

Der Spieler wählt die Funktion "Einkommen" und nimmt den Guldenbetrag gemäß Angabe unten auf der Karte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 02.01.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

*vom Verlag bestätigt

Meinungen und Hinweise zu dieser KSR könnt Ihr an roland.winner@gmx.de

"Verschiffen/ Einkommen"

Der Spieler wählt die Funktion "Verschiffen", er will also Waren verladen. Hat der Spieler alle Waren in seinem Lager, die der Gesamtladung eines oder mehrerer Schiffe im Hafen entsprechen, legt er diese Waren auf deren Stapel zurück und nimmt die Schiffskarte/n (Siegpunkte!) verdeckt zu sich. Es können in *einer* Aktion somit mehrere Schiffe beladen werden.

● **Sonderaktion (Karten mit rotem Rand):**

- **Man darf je Zug 1 Sonderaktionskarte ausspielen** (nach der Handelsphase).
 - "Freier Einkauf" = 1 - 2 beliebige Waren kostenlos von den Warenstapeln auf die Hand nehmen.
 - "Konservierung" = Diese Karte ins eigene Warenlager legen. Sie schützt 1 - 2 eigene Waren vor dem Verrotten, wenn die Flotte den Hafen verlässt. Mehr Waren geschützt als nötig? Man kann noch Handkarten schützen.
 - "Einkauf + Lagerung" = Angegebene Anzahl Warenkarten von den Warenstapeln nehmen und direkt ins eigene Lager legen + bezahlen.
 - "Tausch der gelagerten Waren" = Im Verhältnis 1 : 1 oder 2 : 2 Karten aus eigenem Lager mit Warenkarten aus eigener Hand oder aus fremden Warenlagern tauschen. Die Mitspieler können sich nicht weigern. Man kann auch gerade eingetauschte Ware direkt weitertauschen. Mögliche Varianten: Hand gg. Lager, Lager gg. Lager, Lager gg. Hand.
 - "Verkauf am Markt" = Beliebig viele Waren aus der Hand/Lager verkaufen und je 3 Gulden kassieren. Warenkarten auf ihre Stapel zurücklegen.
 - "Sichere Aktion" = ENTWEDER einsetzen**, um in Phase 1 eine Aktionskarte zu sichern, d.h., niemand anderes darf sie nehmen ODER in Phase 1 bieten, um einem anderen Spieler zwingend für 5 Gulden seine Karte abkaufen zu können, ohne dass dieser selbst das Gebot zahlen kann. **bei der eigenen Auswahl einer Aktionskarte
- Wichtig: Die Aktion "Verschiffen" muss immer vor dem Einsatz der Sonderaktionen "Einkauf + Lagerung" und "Tausch der gelagerten Waren" erfolgen, wenn diese im selben Zug ausgespielt werden.
- Eine Sonderaktion ist auch möglich, wenn man keine Aktion ausführte.

4.) Weitergabe des Startspielersteins:

Sind die Aktionen aller Spieler ausgeführt, geht der Startspielerstein nach links.

Ende eines Durchgangs - Die Flotte läuft aus dem Hafen aus:

- Sind zum Ende einer Runde <= 2 Schiffe im Hafen, verlässt die Flotte den Hafen. Das bedeutet, dass restliche Schiffe im Hafen aus dem Spiel sind ==> Ablage.
- Alle Waren-Handkarten der Spieler verrotten ==> auf Warenkartenstapel legen.
- Alle Äpfel in Warenlagern verrotten und abgerundet **50%** der Summe der Warenkarten "Käse" und "Gewürze" in den Warenlagern. Die Spieler können hierbei entscheiden, welche Waren (Käse/Gewürze) verrotten.
- **Neue Schiffe laufen in den Hafen ein:**

Spieler Anzahl	große Schiffe	kleine Schiffe
2	3	2
3	3	3
4	4	3

↑
vor der Konservierung:
Zunächst ermittelt man die Anzahl Waren, die verrotten. Davon wählt man nun die Karten, die geschützt sein sollen.

Spielende und Wertung:

Das Spiel endet, wenn am Ende einer Runde ein Spieler eine bestimmte Anzahl Siegpunkte erreicht/überschritten hat. Bei 2 Spielern = 60, sonst 50 Punkte.