

Le Havre - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

1) Nachschub (MUSS-Aktion):

- Man stellt den eigenen Schiff-Stein in Pfeilrichtung aufs nächste freie Nachschub-Plättchen. Diese Plättchen bleiben bis zum Spielende auf ihren unveränderten Positionen offen liegen.
- Laut Vorgabe auf dem gerade besetzten Nachschub-Plättchen werden je 1 - 2 Waren oder 1 Ware und 1 Franc von den Spielplanfeldern "Vorrat" genommen und mit Standard-Seite nach oben auf die entsprechenden Angebotsfelder gelegt.
- Nach dem Spielzug des Spielers, der seinen Schiff-Stein auf das 7. Nachschub-Plättchen setzt, endet die Runde. Auswertung der aktuellen Rundenkarte erfolgt (siehe "Ende der Runde").

Zinsen für Schuldscheine:

- Immer wenn ein beliebiger Spieler das Nachschub-Plättchen mit Aufdruck "Zinsen" betritt, müssen alle Schuldscheininhaber jeweils sofort insgesamt 1 Franc bezahlen.
- Wer nicht zahlen kann, muss entweder ein Gebäude oder Schiff verkaufen oder einen weiteren Schuldschein nehmen, der ihm 4 Franc einbringt. Danach ist auf jeden Fall der Franc sofort zu zahlen.

2) Hauptaktion (MUSS-Aktion):

● ENTWEDER Waren aus einem Angebot nehmen:

Der Spieler nimmt sich alle Marken (Waren oder Franc) von einem der 7 Angebotsfelder Waren mit Standard-Seite nach oben vor sich ablegen.
Der persönliche Vorrat ist nicht begrenzt. Waren/Franc der Spieler dürfen nicht geheim sein.

● ODER Gebäudeaktion:

Betreten eines Gebäudes und ggf. Eintrittsgebühr zahlen:

- Den eigenen Personenstein auf eine unbesetzte Gebäude-Karte stellen und dieses nutzen. Das kann ein Gebäude im Besitz eines beliebigen Spielers oder der Stadt sein.
- Die Nutzung eines fremden Gebäudes kostet oft eine **Gebühr** (rechts oben angegeben) **an den Eigentümer**. Zahlung muss vor Nutzung erfolgen, in Nahrung oder Franc.
- Man darf nur ein Gebäude betreten, wenn man die Nutzung zahlen kann und die Funktion ausübt.
- Nahrung kann immer 1:1 durch Geld ersetzt werden, Geld durch aber nicht.

Zusatzaktion KAUFEN:

Vor, zwischen oder nach den regulären Aktionen darf man eine oder mehrere Gebäude- und Schiffskarte(n) kaufen.

- Gebäude: Es stehen alle Gebäude zur Verfügung, die sich im Besitz der Stadt befinden, sowie die, die in den Auslagen "Bauvorhaben" oben liegen.
Kaufpreis = meist der Wert des Gebäudes, sonst separat gekennzeichnet
- Schiffe: Nur die bereits aufgedeckten, auf den Stapeln oben liegenden Karten können erworben werden.
Kaufpreis = immer höher als der Wert des Gebäudes (steht unter dem Wert)
Man darf schon Schiffe kaufen, bevor eine Werft im Spiel ist.
Werften werden nur zum Bau eines Schiffes benötigt.

Zusatzaktion VERKAUFEN:

Nur an die Stadt darf man Gebäude und Schiffe verkaufen, auch ausserhalb des eigenen Spielzuges, nicht aber direkt während des Spielzuges eines Mitspielers. Personenstein geht an Spieler zurück.
Verkaufspreis = 1/2 Gebäude- bzw. Schiffswert
Eine verkaufte Gebäudekarte wird zu den Gebäuden der Stadt gelegt.
Eine Schiffskarte kommt auf die anderen Schiffskarten gleicher Sorte.

(kein Rückkauf
im gleichen
Spielzug!)

Bau von Gebäuden und Schiffen:

Gebäude: Bau mit Hilfe der Startgebäude "Bauhandwerksbetrieb" oder "Bauunternehmen".
Betritt man eines dieser Gebäude, kann man die oben liegenden Gebäude aus den Bauvorhaben bauen, indem man die Baukosten des neuen Gebäudes zahlt.
Kosten = am oberen und unteren Rand der Gebäudekarte ablesbar.
Ziegel kann immer anstelle von Lehm eingesetzt werden und Stahl statt Eisen.

Schiffe: Am Ende jeder Runde kommt eine neue Schiffskarte ins Spiel, wenn die Rundenkarte umgedreht wird.
Auf beiden Werften können Schiffe gebaut werden, je eines pro Werft-Besuch.
Schiffe helfen bei der Nahrungsbeschaffung.
Kosten = evtl. Eintritt und immer 3 Energie sowie die angegebenen Baukosten.
Eisenschiffe: Wer als Erster in einer Werft ein Eisenschiff bauen will, muss 1 Ziegel auf die Werft legen.
Sollte das erste Stahlschiff oder ein Luxusliner vor dem ersten Eisenschiff gebaut werden, muss für den erstgebauten Schiffstyp auch 1 Ziegel gezahlt werden.

Ende einer Runde:

Nach jedem 7. Spielzug wird die oberste Karte auf dem Stapel der Rundenkarten ausgewertet. Sie besagt unter anderem, wieviel Nahrung jeder Spieler nach der Erntezeit abgeben muss.

Erntezeit: Wer mind. 1 Korn hat, erhält 1 Korn dazu.

Wer mind. 2 Vieh hat, erhält 1 Vieh dazu.

Ernährung: Gemäß Angabe auf dem Kochtopfsymbol der Rundenkarte ist Nahrung abzugeben. Schiffe reduzieren diesen Wert. Bei zuwenig Nahrung muss man wahlweise Gebäudekarten bzw. Schiffe verkaufen oder Schuldschein(e) aufnehmen.
Nahrungsplättchen helfen bei der Anzeige der Nahrung, die Schiffe einbringen.
Je 1 Franc ersetzt 1 Nahrung. Überzählige Nahrung aus Schiffen verfällt.
Bei nicht genau passender Zahlung wird überzählige Nahrung nicht erstattet.

Gebäudebau durch die Stadt: Symbole auf manchen Rundenkarten führen zur Ergänzung der Auslage "Bauvorhaben" (Regel, S.8), sowie die Karte mit kleinster Ordnungs-Zahl.

Schiffskarte: Rundenkarte auf Rückseite drehen = neue Schiffskarte = auf passenden Stapel.

Neue Runde: Wer als Nächster an die Reihe kommt, beginnt eine neue Runde.

Schlussphase:

Sie erfolgt nach Auswertung der letzten Rundenkarte.

Jeder Spieler führt noch genau eine Hauptaktion aus. Es sind keine Zinsen zu zahlen.
Verkaufsaktionen oder Rückzahlungen von Schuldschein(en) sind erlaubt.
Es beginnt der Startspieler, dann geht es reihum.
Nun dürfen auch Personensteine auf besetzte Gebäude gelegt werden.
Nicht besucht werden darf das Gebäude, auf dem der eigene Personenstein zuletzt lag.

Man addiert:

- Werte der Gebäude und Schiffe (Zahl links neben Kartenbezeichnungen)
- Zusatzwerte von Gebäuden mit einem Pluszeichen (zB die Bank)
- Barvermögen
- Nicht zurückgezahlte Schuldscheine = jeweils minus 7
- Warenwert (nur durch "Lagerhaus")

Es gewinnt das Spiel, wer am reichsten ist.
Bei Patt gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.10.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de