

Patrizier - KSR

Bei 2 - 4 Spielern werden die 7 Wappen in orange aus dem Spiel genommen.
Passende Spielplanseite für 2 - 4 bzw. 5 Spieler (mit orange) benutzen.
Ruhmesplättchen offen zu den Städten legen.
Auftragskarten mit Stern separat mischen, 3 verdeckt an jeden Spieler geben.
Restliche Stern-Karten mit den übrigen Auftragskarten mischen und als verdeckten Nachziehstapel bereitstellen. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe.
Auf jedes Feld mit einem Stadtnamen wird 1 Karte offen ausgelegt.
Bei 2, 3, 4, 5 Spielern wird mit je 39, 29, 21, 21 Stockwerkteilen gespielt.

Ablauf eines Zuges des aktiven Spielers:

1.) Auftragskarte ausspielen (MUSS):

- 1 Karte aus der Hand offen auf eigenen Ablagestapel vor sich auslegen.
Man darf jederzeit den eigenen Stapel durchsehen.


2.) Stockwerk/e bauen (MUSS):

- Für jedes Stadtwappen auf der ausgespielten Karte setzt man 1 Stockwerk aus dem eigenen Vorrat auf einen der 2 Bauplätze der vorgegebenen Stadt. Sind 2 Wappen angezeigt, kann man 2 Stockwerke auf einem Bauplatz oder je 1 Stockwerk auf 2 Bauplätzen aufsetzen.
- Die Gesamtzahl an Stockwerken in einer Stadt kann 9, 7 oder 5 betragen und ist in römischen Zahlen dort angegeben.
- Jeder Turm muss aus mind. 1 Stockwerk bestehen.
Baut man also das letzte mögliche Stockwerk in einer Stadt, dann muss dieses auf einen evtl. noch freien Bauplatz gesetzt werden.

Stadt werten und Ruhmesplättchen nehmen:

Bedingung: In einer Stadt sind alle erlaubten Stockwerke gebaut.
Gewinner im Turm ist der Spieler mit den meisten Stockwerken dort.
Patt: Wer das höher liegende Stockwerk im Turm hat, geht vor.
Höherer Turm: Führender Spieler dort erhält höheres Ruhmesplättchen.
Niedrigerer Turm: Führender Spieler dort erhält das andere Ruhmesplättchen.
Ruhmesplättchen verdeckt vor Spielern ablegen.

3.) Sonderaktion durchführen (DARF):

- Innerhalb einer Stadt wird das oberste Stockwerk eines Turmes auf einen anderen Turm versetzt. 
- Bedingungen:
- Das Symbol der Sonderaktion ist auf der ausgespielten Karte abgebildet.
 - Es darf nicht die Stadt dafür gewählt werden, in der gerade gebaut wurde.
 - Der Spieler muss mind. 1 Stockwerk in der Stadt der Versetzung haben.
 - Die Stadt der Versetzung darf noch nicht gewertet worden sein.
- Kann oder möchte man nicht versetzen, verfällt die Sonderaktion.

4.) Auftragskarte nachziehen (sofern vorhanden):

- Der Spieler nimmt die Karte auf die Hand, die neben der Stadt liegt, in der er gerade gebaut hat. Keine Karte dort? ==> Karte von beliebiger Stadt nehmen.
- Ist auf seiner ausgespielten Karte abgebildet, dann Karte von beliebiger Stadt nehmen.

5.) Auftragskarte auffüllen:

Auf das freigewordene Feld der Stadt wird die oberste Karte vom Nachziehstapel offen ausgelegt, sofern noch vorhanden.

6.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Ende:

- = sobald kein Spieler mehr Auftragskarten besitzt.
Evtl. vergessene Wertungen von Städten nachholen.
Bei richtigem Spielverlauf kommen alle Städte zur Wertung.
- Jeder Spieler sortiert seine Auftragskarten nach gleichen Patrizierköpfen und rechnet sich für je 3 gleiche Köpfe 6 Siegpunkte an.
Dann addiert er seine Siegpunkte aus Ruhmesplättchen dazu.
Es gewinnt, wer in Summe die meisten Siegpunkte hat.
Patt: Der Beteiligte geht vor, der noch mehr Stockwerke vor sich liegen hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.10.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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

Patrizier - KSR

Bei 2 - 4 Spielern werden die 7 Wappen in orange aus dem Spiel genommen.
Passende Spielplanseite für 2 - 4 bzw. 5 Spieler (mit orange) benutzen.
Ruhmesplättchen offen zu den Städten legen.
Auftragskarten mit Stern separat mischen, 3 verdeckt an jeden Spieler geben.
Restliche Stern-Karten mit den übrigen Auftragskarten mischen und als verdeckten Nachziehstapel bereitstellen. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe.
Auf jedes Feld mit einem Stadtnamen wird 1 Karte offen ausgelegt.
Bei 2, 3, 4, 5 Spielern wird mit je 39, 29, 21, 21 Stockwerkteilen gespielt.

Ablauf eines Zuges des aktiven Spielers:

1.) Auftragskarte ausspielen (MUSS):

- 1 Karte aus der Hand offen auf eigenen Ablagestapel vor sich auslegen.
Man darf jederzeit den eigenen Stapel durchsehen.


2.) Stockwerk/e bauen (MUSS):

- Für jedes Stadtwappen auf der ausgespielten Karte setzt man 1 Stockwerk aus dem eigenen Vorrat auf einen der 2 Bauplätze der vorgegebenen Stadt. Sind 2 Wappen angezeigt, kann man 2 Stockwerke auf einem Bauplatz oder je 1 Stockwerk auf 2 Bauplätzen aufsetzen.
- Die Gesamtzahl an Stockwerken in einer Stadt kann 9, 7 oder 5 betragen und ist in römischen Zahlen dort angegeben.
- Jeder Turm muss aus mind. 1 Stockwerk bestehen.
Baut man also das letzte mögliche Stockwerk in einer Stadt, dann muss dieses auf einen evtl. noch freien Bauplatz gesetzt werden.

Stadt werten und Ruhmesplättchen nehmen:

Bedingung: In einer Stadt sind alle erlaubten Stockwerke gebaut.
Gewinner im Turm ist der Spieler mit den meisten Stockwerken dort.
Patt: Wer das höher liegende Stockwerk im Turm hat, geht vor.
Höherer Turm: Führender Spieler dort erhält höheres Ruhmesplättchen.
Niedrigerer Turm: Führender Spieler dort erhält das andere Ruhmesplättchen.
Ruhmesplättchen verdeckt vor Spielern ablegen.

3.) Sonderaktion durchführen (DARF):

- Innerhalb einer Stadt wird das oberste Stockwerk eines Turmes auf einen anderen Turm versetzt. 
- Bedingungen:
- Das Symbol der Sonderaktion ist auf der ausgespielten Karte abgebildet.
 - Es darf nicht die Stadt dafür gewählt werden, in der gerade gebaut wurde.
 - Der Spieler muss mind. 1 Stockwerk in der Stadt der Versetzung haben.
 - Die Stadt der Versetzung darf noch nicht gewertet worden sein.
- Kann oder möchte man nicht versetzen, verfällt die Sonderaktion.

4.) Auftragskarte nachziehen (sofern vorhanden):

- Der Spieler nimmt die Karte auf die Hand, die neben der Stadt liegt, in der er gerade gebaut hat. Keine Karte dort? ==> Karte von beliebiger Stadt nehmen.
- Ist auf seiner ausgespielten Karte abgebildet, dann Karte von beliebiger Stadt nehmen.

5.) Auftragskarte auffüllen:

Auf das freigewordene Feld der Stadt wird die oberste Karte vom Nachziehstapel offen ausgelegt, sofern noch vorhanden.

6.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Ende:

- = sobald kein Spieler mehr Auftragskarten besitzt.
Evtl. vergessene Wertungen von Städten nachholen.
Bei richtigem Spielverlauf kommen alle Städte zur Wertung.
- Jeder Spieler sortiert seine Auftragskarten nach gleichen Patrizierköpfen und rechnet sich für je 3 gleiche Köpfe 6 Siegpunkte an.
Dann addiert er seine Siegpunkte aus Ruhmesplättchen dazu.
Es gewinnt, wer in Summe die meisten Siegpunkte hat.
Patt: Der Beteiligte geht vor, der noch mehr Stockwerke vor sich liegen hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.10.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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