

Big Kini - KSR (Expertenregel)*		Erweiterung:		
<b>Insel-Funktionen:</b> Hafen: Reichweite 1 - 4 Atolle Siedlung: 1 - 2 Siedler Tabakfabrik: Einnahmen: 3 - 7 Bay Baron Waren: Fische, Muscheln, Perlen	<b>Ämter im Atoll:</b> Insel-Verwalter (brauner Anzug): nutzt nur die Funktion <u>einer</u> Insel im Atoll. Riff-Minister (blaue Shorts): nutzt die Funktionen <u>beider</u> Inseln, zwischen denen sein Einfluss-Feld steht. Bucht-Baron (weiße Shorts): nutzt <u>alle</u> Insel-Funktionen des Atolls.	neue 7. Aktion auf dem Erweiterungs-Tableau: <table border="1"> <tr> <td><b>AKTIONSKARTEN</b> (Geld + Kartenstapel)</td> <td>Man darf 2 Aktionskarten aus der offenen Auslage kaufen.</td> </tr> </table>	<b>AKTIONSKARTEN</b> (Geld + Kartenstapel)	Man darf 2 Aktionskarten aus der offenen Auslage kaufen.
<b>AKTIONSKARTEN</b> (Geld + Kartenstapel)	Man darf 2 Aktionskarten aus der offenen Auslage kaufen.			
<b>Ablauf einer Runde:</b> Das Bargeld eines Spielers kann von diesem geheim gehalten werden. <b>Aktions-Phase (2x durchspielen):</b> Ab Startspieler beginnend <b>setzt (Pflicht)</b> jeder <b>Spieler 1</b> seiner <b>Aktions-Steine</b> auf 1 Feld der 6 (7) möglichen Aktionen des <b>Aktions-Tableaus</b> . <b>Er führt die Aktion sofort bzw. gar nicht aus</b> . Bei 2 Spielern werden nur die 2x-Felder genutzt. <b>Man kann auf drei Arten von Feldern setzen:</b> - Doppel-Feld (2x) Aktion 2x, 1x oder gar nicht ausführen. - Standard-Feld Aktion 1x oder gar nicht ausführen - Kosten-Feld (2) 2 Bay Baron bezahlen und Aktion 1x oder gar nicht ausführen.		<b>Nutzung der gekauften Aktions-Karten:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sobald der aktive Spieler oder ein Mitspieler auf dem Aktions-Tableau eine Aktion wählt (egal ob er sie dann auch ausführt), dürfen alle Spieler - auch er selbst - je verdeckt 1 Aktions-Karte der entsprechenden Aktions-Art auslegen.</li> <li>- Alle Aktions-Karten aufdecken.</li> <li>- Aktions-Zahl der Karten oben links (1, 3, 5, 7) und des Tableaus (2, 4, 6, 8) entscheiden über Reihenfolge der Spieler.</li> <li>- Ab Aktions-Zahl 1 beginnend machen die Spieler ihre Aktion. Der aktive Spieler kann durchaus die Aktion des Tableaus und die Aktion seiner Karte ausführen.</li> <li>- Wenn man die zu bezahlende 2. Aktion einer Aktions-Karte machen will, macht man diese sofort</li> <li>- Aktions-Karte abwerfen.</li> </ul>		
<b>VERMEHRUNG (Baby)</b>	Wer Einfluss auf eine Siedlung hat, darf auf ein freies Siedlungs-Feld 1 eigenen Stein aus dem Vorrat einsetzen. Bei der Doppel-Aktion kann man sich 2x vermehren (je 1x auf 2 Inseln oder 2x auf 1 Insel), wenn jeweils Siedlungs-Einfluss besteht. Bei 2-facher Vermehrung auf <u>einer</u> Insel müssen 2 Siedlungsfelder frei sein.			
<b>BEWEGUNG (Würfelstein)</b>	Innerhalb eines Atolls kann 1 Stein beliebig und kostenlos versetzt werden (aber nicht auf das Feld des Barons). Von Atoll zu Atoll: Es muss 1 eigener Stein auf einem Einfluss-Feld des Hafens stehen. Bewegungsweite = Anzahl Schiffe im Hafen (= 1 - 4 Atolle). Bewegungskosten = 1 Bay Baron je Atoll. 1 beliebiger eigener Stein wird zu einem anderen Atoll bewegt. Dort können <u>nur</u> die Felder von Riff-Minister oder Insel-Verwalter besetzt werden.			
<b>EINNAHMEN (Geldstapel)</b>	Für eine Tabakfabrik unter Einfluss des aktiven Spielers erhält dieser den aufgedruckten Wert in Bay Baron. Eine Doppel-Aktion erfordert Einfluss auf 2 Fabriken. Jede Runde ist nur 1x die Nutzung einer Fabrik möglich, darum wird 1 eigener Stein als Marker bis zum Rundenende auf die genutzten Fabriken gesetzt.			
<b>WARE NEHMEN (Warenmarker)</b>	Es ist Einfluss auf das entsprechende Warenfeld nötig. Die Ware kann genutzt werden als a) Stimme bei Wahl des Bucht-Barons b) Teil eines Sets aus 3 Plättchen komplett verschiedener Waren = 3 Siegpunkte. Die Ware wird vom Atoll genommen und verdeckt vor dem Spieler abgelegt.			
<b>WAHL (Stimmzettel)</b>	Das Amt des <b>Bucht-Barons</b> wird <u>nur durch eine Wahl</u> be- oder umbesetzt. <u>Der Initiator muss mind. 1 Stein</u> auf dem Atoll haben. <u>Nur ein Insel-Verwalter oder Riff-Minister kann Baron werden</u> . Mind. 2 Steine von 0 - x Spielern müssen auf dem Atoll sein. <b>Verhandeln:</b> Bei >2 Spielern auf dem Atoll kann mit Geld, Waren oder Zusagen um Stimmen der Mitspieler gehandelt werden. <b>Abstimmung:</b> Bucht-Baron hat 2 Stimmen, jeder andere Stein (auch Siedler) 1 Stimme. Waren (abgebildet unterhalb des Barons) können als Stimmen eingesetzt werden und werden bei Einsatz offen ausgelegt. Enthaltung ist erlaubt. Ab links vom Initiator der Wahl können stimmlich unterlegene Spieler <b>Waren</b> einsetzen. Die Mitspieler können reagieren. Der Vorgang wiederholt sich beliebig oft, bis ein Höchstbieter feststeht. Patt: Initiator bestimmt den Sieger aus den Beteiligten. Der Sieger der Abstimmung versetzt 1 eigenen Stein (bisher Verwalter oder Minister des Atolls) zum Baron-Feld. Der alte Baron besetzt danach ein freies Feld des Atolls. Das Feld darf aber nur vom Typ eines Verwalters oder Ministers sein. <u>Alle</u> eingesetzten Waren <u>aller</u> Spieler sind abzugeben. <u>Je Runde ist nur eine Wahl je Atoll erlaubt</u> . Man markiert das Atoll daher, indem der Baron vorerst unterhalb seines Feldes plaziert wird.			
<b>ENTDECKUNG (Fernrohr)</b>	Ein unentdecktes Atoll umdrehen und 7** Bay Baron bezahlen. Bewegungskosten sind extra fällig. Das Atoll muss in Reichweite des Spielers (hat Einfluss im Hafen) liegen. Das Atoll wird umgedreht und der Entdecker legt den Entdeckungs-Marker offen vor sich ab. Eine abgebildete Ware wird auf das Atoll platziert. Ein beliebiger eigener Stein reist vom Start-Atoll zum neuen Atoll. Die Zielfelder dürfen nur Insel-Verwalter oder Riff-Minister sein. Hafenreichweite beachten!			
<b>Runden-Ende:</b> <b>Jeder Spieler hat 2x je 1 Aktions-Stein eingesetzt und Aktionen ausgeführt/unterlassen.</b> Die Aktions-Steine werden vom Tableau genommen. Leere Warenfelder neu bestücken. <b>Startspielermarker wandert nach links</b> . Rundenanzeiger 1 Feld weiter. Markierungen von Tabakfabriken aufheben bzw. Bucht-Barone auf ihr jeweiliges Einfluss-Feld schieben.				
<b>Wertung und Spiel-Ende (nach 12 Runden endet das Spiel**):</b> Jeder Spielstein auf dem Feld ... eines Bucht-Barons = 5 Punkte, eines Riff-Ministers = 2 Punkte, eines Insel-Verwalters = 1 Punkt. Je Set aus 3 komplett verschiedenen Waren = 3 Punkte, je 8 Bay Baron = 1 Punkt, jeder Entdecker-Marker = 2 Punkte. Die höchste Gesamtpunktzahl siegt. Patt: höhere Anzahl Siedler - sonst gilt mehr Geld (soweit nicht in Punkte gewandelt.)		* mit Autor Guido Eckhof abgestimmt. ** Experten-Regel (von playme.de veröffentlicht) Änderungen ggü. Basisspiel		
		Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 14.10.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet: www.hall9000.de		