

## Carpe Diem - KSR (Seite 1 von 2)

Das Spiel verläuft über genau 4 Durchgänge zu je 7 Runden.  
Der Startspieler beginnt, danach geht es immer im Uhrzeigersinn weiter.

### Ablauf eines Zuges:

- ◆ **BEACHTET:** ZAHLT man 1 Brot vor seiner Bewegung, darf man am Platz verbleiben ODER auf ein beliebiges Zielfeld ziehen.  
SONST versetzt man seine Figur (MUSS) auf eines der 2 gegenüberlieg. halbrunden Felder und nimmt sich (MUSS) eines der daneben ausliegenden Bau-Plättchen. Ist keines vorhanden, zieht man regelkonform weiter, bis man auf ein Feld kommt, wo es angrenzend noch mind. 1 Plättchen gibt. Das Plättchen wird dann umgehend im eigenen Stadtviertel platziert.
- ◆ Es dürfen beliebig viele Figuren auf einem halbrunden Feld stehen.
- ◆ Kann bzw. will man das Plättchen NICHT EINBAUEN, legt man es verdeckt auf das Lagerfeld seiner Übersichtstafel, wo es verbleibt.
  
- ◆ *Partie zu zweit: Sind nun nur noch 2 Bau-Plättchen auf dem gerade genutzten Feld, werden diese aus dem Spiel genommen.*
- ◆ *Partie zu dritt: Ist nun nur noch 1 Bau-Plättchen auf dem gerade genutzten Feld, wird dieses aus dem Spiel genommen.*
  
- ◆ In dieser Weise machen die Spieler reihum immer 1 Zug, bis kein Bau-Plättchen mehr ausliegt. Der Durchgang endet danach, eine Wertung folgt.

### BAUREGELN:

- ◆ Das 1. Plättchen, das man nimmt, muss man auf sein Feld mit der Schaufel legen. Weitere Plättchen müssen je mit mind. 1 Seite an schon ausliegende Plättchen angrenzen. Der Rahmen zählt aber nicht als Plättchen.
  
- ◆ Es muss stets passend eingebaut werden. Drehung kann beliebig erfolgen: Passend = Teich an Teich / Wiese an Wiese / Villa an Villa / gelbe Unterkunft an gelbe Unterkunft. Der Rahmen gilt als Wiese.
  
- ◆ Wird ein Bau-Plättchen auf ein Banderolen-Feld gelegt, geht eig. Scheibe auf der Banderolenleiste +1 Feld vor. Banderole aus dem Spiel geben.
  
- ◆ Stellt man Gebäude / Landschaften fertig, erhält man meist eine Belohnung. Außerdem haben diese Folgenutzen bei Wertungen bzw. Spielende.

### VILLEN:

Fertige Größe: 2 - x Plättchen nebeneinander, umschlossen  
Nutzen bei Wertungen: viele Schornsteine bringen SP  
Siegpunkte: am Spielende

### KULTUR- LAND- SCHAFTEN: (4 Arten)

Fertige Größe: 2 - 4 Plättchen nebeneinander  
Nutzen bei Wertungen: je nach Wertungs-Karten  
Einmalige Belohnung: Anzahl verwendete Plättchen minus 1 in Waren (Trauben / Kräuter / Hühner / Fische).  
Waren werden auf das eigene Lagerfeld (rechts auf der eigenen Übersichtstafel) gelegt.  
Die Art der Ware hängt von der jeweiligen Landschaft ab.

### UNTER- KÜNFTE: (4 Arten)

Fertige Größe: genau 2 Plättchen nebeneinander  
Nutzen bei Wertungen: je nach Wertungs-Karten  
Einmalige Belohnung: ... hängt ab von Dachfarbe (in Klammern)

Händler: (gold) Der Spieler legt alle seine Waren in den allg. Vorrat und nimmt je 1 Münze + 1 Münze extra.  
z.B. 4 Waren = 5 Münzen  
Münzen sind Joker für Waren bei Wertungen.

Bäcker: (braun) Der Spieler nimmt 2 Brote aus dem Vorrat.  
Brote helfen bei Wertungen / Bewegung.

Verwalter: (silber) Der Spieler rückt 2 Felder auf Banderolen-Leiste vor.

Handwerker: (grün) Der Spieler nimmt 1 beliebiges der am unteren Spielplanrand ausliegenden Bau-Plättchen und baut es sofort ein.

### MÄRKTE BACKSTUBEN BRUNNEN



Fertige Größe: genau 1 Plättchen  
Diese Gebäude sind immer von Wiesen umgeben.  
Entsprechend sind sie nur an Wiesen anzulegen.

Markt: Nimm 1 Münze (= Joker, wenn Ware verlangt wird)  
Backstube: Nimm 1 Brot  
Brunnen: Nimm 2 oberste Karten vom Brunnen-Stapel, behalte 1, die andere lege unter Stapel zurück. Hast Du ggf. mehrere Brunnen-Handkarten, wähle davon die 1 Rückgabe-Karte.

### WERTUNGEN:

- ◆ Wer am weitesten voran gekommen ist auf der Banderolen-Leiste, beginnt.  
Patt: Im Stapel erfolgt Abarbeitung von oben nach unten.
- ◆ Bei 2 / 3 / 4 Spielern stehen 9 / 13 / 17 Kreisfelder zwischen Karten bereit.  
Der jeweilige Spieler legt 1 seiner 4 Scheiben auf ein leeres rundes Kreisfeld zwischen 2 Wertungs-Karten = AUSLÖSUNG beider Karten.  
Diese Karten werden jetzt sofort gewertet.  
Nachdem jeder Spieler diesen Schritt gemacht hat, endet die Wertung.  
  
➔ Besitzt ein Spieler die Erfordernis einer Karte mehrfach, darf er sie auch mehrfach abgeben und so mehrfach werten. Das gilt auch für das Besitzen. Münzen können als Joker für Waren genutzt werden.  
*Erfordernis im grünen Rahmen = Dinge haben, rot = Dinge abgeben.*
- ➔ Erfüllt ein Spieler die Erfordernis einer Karte nur TEILWEISE, muss er 4 Siegpunkte ABGEBEN! Beide Karten nicht erfüllt = 8 Minuspunkte.
- ➔ BROTE: Wer 3 Brote abgibt, erfüllt damit automatisch die Erfordernisse von 1 der 2 angrenzenden Wertungs-Karten 1-mal. Das gilt für grüne wie rote Erfordernisse (etwas haben / etwas abgeben).  
Erhält man als Ausschüttung Brot und kommt damit auf 3 Brote, darf man diese noch während der selben Wertung einsetzen.
- ➔ Die Reihenfolge der Abarbeitung der beiden Wertungs-Karten ist frei.

### VORBEREITUNGEN für Folgedurchgang:

- ◆ Für den 2. / 3. Durchgang werden wieder Bau-Plättchen mit HELL-grüner Rückseite zufällig auf die Felder des Spielplans verteilt.
- ◆ Für den 4. Durchgang werden die restlichen Bau-Plättchen mit DUNKEL-grüner Rückseite zufällig auf die Felder des Spielplans verteilt.  
*... Diese Plättchen zeigen immer nur genau 1 Abbildung ...*
- ◆ Der Startspieler-Marker geht nach links.
- ◆ Wertungs-/Banderolenscheiben und Spielfiguren an Ort und Stelle belassen!

### Spielende und Schlusswertung (nach 4 Durchgängen):

Nun erhält man Siegpunkte (SP) gemäß Angaben auf der Übersichtstafel.

- a) VILLEN: Jeder Spieler zählt pro eigener fertiger Villa die Schornsteine und erhält nun je Villa 2 - 26 SP.
- b) RESTMATERIAL: Die Anzahl Material auf dem Lagerfeld durch 2 teilen.  
Ergebnis = SP (abgerundet)  
*Material: Waren, Münzen, Brote, unbenutzte Plättchen*
- c) BANDEROLEN-LEISTE: 1 - 20 SP lt. erreichtem Feld dort nehmen.
- d) BRUNNEN-KARTEN: Karten aufdecken und ggf. deren SP erhalten.  
Identische Karten werten mehrfach.
- e) RAHMEN-AUFGABEN: Auf den 4 eigenen Rahmenteilen finden sich jeweils genau 2 Aufgaben.  
Die jeweilige Aufgabe gibt eine Vorgabe, die mind. 1-mal erfüllt sein muss. *Vorgabe = Landschaft / Unterkunft / Villa.*  
Erfüllt = das Vorgabe-Objekt muss über der gedachten Linie in Pfeilrichtung auf dem Spielplan liegen.  
Es muss allerdings fertig sein, wobei Größe und Form beliebig sind.  
Als Belohnung erhält man die 3 - 5 SP der Vorgabe.

Wer nach der Schlusswertung die meisten SP vorweisen kann, ist Sieger.  
Patt: Der Beteiligte siegt, der auf der Banderolen-Leiste am weitesten HINTEN liegt.