

Caylus - KSR

Jede Runde besteht aus 7 Phasen, die jede für sich komplett von allen Spielern durchgeführt wird. Bargeld/Rohstoffe der Spieler müssen immer einsehbar sein.

Startausrüstung:

Jeder Spieler nimmt sich 1 Holz (braun) und 2 Nahrung (rosa).

2 Personen: je Spieler 5 Denar

Die Spielerreihenfolge wechselt nach jeder Runde.

Passiert ein Spieler, zahlt der andere nun 3 Denar für den Einsatz 1 Arbeiters.

Auf eigenen Gebäuden muss nach wie vor nur 1 Denar entrichtet werden.

Die Ställe werden nicht genutzt.

3 - 5 Personen: Erster bis fünfter Spieler: je 5, 6, 6, 7, 7 Denar

Phase 1 - EINKOMMEN:

- Jeder Spieler erhält 2 Denar aus der Bank.

+ 1 Denar je Wohngebäude (grün) in seinem Besitz.

+ 1 Denar, wenn er die Bibliothek gebaut hat.

+ 2 Denar, wenn er das Hotel gebaut hat.

Phase 2 - EINSETZEN DER ARBEITER (DARF-Aktion):

In Spielerreihenfolge (Tabelle rechts vom Schloss) führt jeder Spieler je 1 Aktion aus, bis alle Spieler gepasst haben. Da jeder Spieler 6 Arbeiter besitzt, kann es auch bis zu 6 Einsetzrunden geben.

a) Passen:

Spieler setzt 1 Arbeiter auf das kleinste freie Feld des Einsatzphasen-Anzeigers (unter der Brücke). Phase 2 ist damit für ihn abgeschlossen.

Wer zuerst passt, erhält 1 Denar aus der Bank.

b) Arbeiter auf neutrales, feststehendes oder Spezialgebäude setzen:

- 1 bis 5 Denar (abhängig vom kleinsten freien Feld unter der Brücke) an Bank zahlen und 1 Arbeiter auf das gewählte Gebäude setzen.

In der Regel (siehe Ausnahmen) kann nur 1 Arbeiter je Gebäude anwesend sein.

Gebäudetyp	findet man ...	davon Gebäude mit > 1 Arbeiter	
Spezialgebäude	vom Schloss aus die ersten 6 Gebäude	Stall: auf kleinstem Feld max. 1 Arbeiter je Spieler	Wirtshaus: auf linkem Feld einsetzen.
neutrales Gebäude	6 rosa Gebäude zwischen Brücke und dem Weg stadtauswärts		
feststehend. Gebäude	3x auf Plan aufgedruckt	Auf die Gold-Mine kann auch dann 1 Arbeiter eingesetzt werden, wenn noch Lücken in der Straße sind.	

Arbeiter auf...	was passiert?	
c) Gebäude eines Mitspielers	Mitspieler erhält einen Prestige-Punkt addiert.	1 Arbeiter setzen und 1 - 5 Denar an Bank zahlen.
d) eigenes Gebäude	1 Denar an Bank zahlen statt 1 - 5 Denar.	1 Arbeiter setzen.
e) Schloss	1 Arbeiter auf kleinstes freies Feld der Skala unter Schloss setzen, max. 1 je Spieler. 1 - 5 Denar an Bank zahlen.	

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.12.05
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*

Phase 3 - AKTIVIEREN DER SPEZIALGEBÄUDE:

Ablauf in der Reihenfolge der Gebäude ab 1. Feld auf der Straße.

Danach kommen die Arbeiter in den Spielervorrat (außer Tor, Wirtshaus).

Tor: 1 Arbeiter dort kann nun kostenlos auf anderes freies Gebäude oder Schlossfeld gesetzt werden.

Kontor: 3 Denar aus der Bank an Arbeiter dort.

Händlergilde: Spieler darf Vogt 1 - 3 Felder auf Straße vor/zurück setzen.

Turnierplatz: Spieler darf genau 1 Denar + 1 Tuch bezahlen für 1 Gunst.

Ställe: Spieler ändern Spielerreihenfolge auf Skala rechts oben am Schloss.

Die hier nicht beteiligten Spieler rutschen nach unten in der Reihenfolge.

Wirtshaus: Wurde 1 Spieler hier links eingesetzt, geht er nun auf rechtes Feld und vertreibt ggf. 1 Arbeiter dort zu dessen Besitzer zurück.

Ist aber 1 Arbeiter allein und bereits auf rechtem Feld, kann er bleiben oder zum Besitzer zurück.

Wer hier rechts steht, zahlt immer nur 1 Denar für einen Arbeiter-Einsatz.

Phase 4 - VERSETZEN DES VOGTS:

- In Reihenfolge des Passens aus Phase 2 entscheidet jeder Spieler, ob er den Vogt 1 - 3 Felder vor/zurück bewegen will oder passt. Jedes Feld = 1 Denar.

- Die Spieler können auch darüber miteinander verhandeln, Tauschgeschäfte sind aber tabu. Kein Wort ist bindend.

- Der Vogt kann nicht weiter zurück, als auf das 7. Gebäude der Straße.

Max. Vorrücken geht bis zum letzten Feld (auch leeres) der Straße.

Phase 5 - AKTIVIEREN DER GEBÄUDE:

Ab 1. Feld nach der Brücke (in Richtung auswärts) wird Feld für Feld aktiviert. Es geht so weiter bis inkl. zum Feld des Vogtes. Gebäude, die weiter fort aus der Stadt liegen, als der Vogt steht, werden nicht aktiviert.

AKTIV = Spieler DÜRFEN die Aktion des Gebäudes ausführen bzw. MÜSSEN das bei Produktionsgebäuden. Danach kommt der Arbeiter zum Besitzer.

a) Produktionsgebäude: Rohstoffe aus der Bank holen + vor sich ablegen. Falls Steingebäude (grauer Hintergrund): Wenn Besitzer dort nicht aktiv ist, erhält dieser 1 Rohstoff freier Wahl aus den dort produzierten Sorten von der Bank, aber nur falls 1 Mitspieler das Gebäude aktiviert hat. Wenn der Besitzer aktiviert, erhält er die normale Produktion des Gebäudes.

b) Konstruktions-Gebäude: Ermöglichen den Bau von Gebäuden mit braunem, grauem oder blauem Hintergrund. Man sucht sich 1 Gebäude aus dem entsprechenden Stapel aus + zahlt die oben links angegebenen Rohstoffe an die Bank. Gebäude auf das erste unbebaute Feld der Straße (Richtung auswärts) setzen und angegebenen Prestige-Punkte (oben rechts) auf Punkteleiste abtragen. Der Spieler setzt 1 eigenes Haus auf das Gebäude-Plättchen.

c) Notar: Wandelt neutrale (rosa) oder eigene Gebäude in Wohngebäude (grün). Kosten: 1 Denar + 1 Tuch. Einkunft: sofort 2 Prestige-Punkte. Das gewählte Gebäude wird ersetzt durch ein Wohngebäude + 1 Haus darauf. Überbaute eigene Gebäude kommen in allgemeinen Vorrat, neutrale aus dem Spiel. Der Notar kann nicht überbaut werden. Ist noch 1 Arbeiter in zu überbauendem Gebäude, zahlt der Spieler die Notarkosten. Er kann aber erst nach der Aktivierung des Zielgebäudes überbauen.

d) Märkte: Können je Runde 1x Rohstoffe gegen Geld einbringen.

e) Hausierer: Gegen Abgabe von Geld kann man 1 - 2 Rohstoffe (nie Gold) kaufen.

f) Kirche: Gegen Abgabe von Geld gibt es Prestige-Punkte.

g) Schneider: Gegen Abgabe von Tuch kann man Prestige-Punkte erhalten.

h) Bank: Goldkauf möglich.

i) Alchemist: Aus beliebigen Rohstoffen wird Gold.

Phase 6 - SCHLOSSBAU:

Ablauf in Reihenfolge der Setzleiste unter dem Schloss.

- Der Spieler am Zug entscheidet, wieviele Elemente er bauen will.

Jedes Element (Haus) kostet 1 Nahrung (rosa) + 2 andere je diverse Rohstoffe.

- Ist im aktuellen Bauabschnitt kein Platz mehr, dann erfolgt Bau im Folgeabschnitt.

Aktuell ist der nächste unabgerechnete Abschnitt (von links nach rechts).

- Wer 1 Arbeiter am Schloss hat, aber nicht baut, verliert 2 Prestige-Punkte.

Unter den Punkte-Stand "Null" fällt man aber nicht.

Wer nicht bauen kann, weil der letzte Bauabschnitt voll ist, verliert nichts.

- Je nach Abschnitt bringt jedes Element 5, 4 oder 3 Prestige-Punkte.

- Wer in einer Runde die meisten Elemente gebaut hat (Patt: wer früher gebaut hat), erhält 1 beliebige Gunst des Königs.

- Alle Arbeiter am Schloss werden zu den Besitzern zurück gegeben.

GUNST DES KÖNIGS:

Es gibt 4 Günte = Prestige-Punkte, Denare, Ressourcen, exklusive Gebäudenutzung. Je Abrechnungsphase stehen bestimmte Gunstbereiche (Spalten) zur Verfügung.

Wer 1 Gunst erhält, zieht einen seiner Marker 1 Feld nach rechts oder bleibt stehen, wenn der Rand des erlaubten Bereichs erreicht ist.

Es kann optional eine frühere Gunst der aktuellen Zeile genutzt werden.

In einer Spiel-Phase kann 1 selbe Gunst nicht mehrmals genutzt werden.

Phase 7 - ENDE DER RUNDE:

- Steht der Vogt weiter fort vom Schloss als der Seneschall, zieht der Seneschall 2 Felder stadtauswärts.

- Steht der Vogt näher am Schloss als der Seneschall bzw. beide stehen auf dem selben Feld, zieht der Seneschall 1 Feld stadtauswärts.

- Der Vogt wird auf das Feld des Seneschalls gezogen.

- Überschreitet/erreicht der Seneschall erstmals eines der 3 Abrechnungs-Felder, erfolgt Abrechnung. Es gibt auf jeden Fall nur 3 Abrechnungen im Spiel.

Abrechnung erfolgt auch dann, wenn ein Schlossabschnitt fertig ist.

Es werden nur Schloss-Elemente des aktuell abzurechnenden Abschnittes berücksichtigt. Jeder Spieler wird überprüft.

Bergfried (Abschnitt 1): kein Element gebaut = minus 2 Punkte
2 oder mehr Elemente gebaut = 1 Gunst

Mauerwerk (Abschnitt 2): kein Element gebaut = minus 3 Punkte
2, 3 - 4, >=5 Elemente gebaut = 1, 2 oder 3 Günte

Türme (Abschnitt 3): kein Element gebaut = minus 4 Punkte
2 - 3, 4 - 5, >=6 Elemente gebaut = 1, 2 oder 3 Günte

Spiel-Ende:

- sofort nach Abrechnung der Türme (weil Seneschall 3. Abrechnung erreicht hat oder der 3. Bauabschnitt fertig ist).

Zusatzpunkte: je Gold = 3 P., je 3 andere Rohstoffe = 1 P., je 4 Denar = 1 P.

- Höchste Gesamtpunktsomme siegt, bei Patt gibt es mehrere Sieger.

Die Phasen in aller Kürze:

1. Einkommen (2 Denar + weitere für bestimmte Gebäude)
2. Einsetzen der Arbeiter
3. Aktivieren der Spezialgebäude (die ersten 6 nach dem Schloss)
4. Versetzen des Vogts (Brücke)
5. Aktivieren der Gebäude (ab neutrale rosa Gebäude beginnend)
6. Schlossbau (und Günte danach vergeben)
7. Ende der Runde und das Versetzen von Seneschall/Vogt