

### Citadels - KSR, Version für 4 - 6 Sp.

Version 4 - 6 Spieler: Es werden mehrere Runden gespielt.  
Jede Runde besteht aus 2 Phasen.

#### I) AUSWAHL-Phase:

- ◆ Der Charakter "Königin" ist jetzt in Partien zu viert nicht erlaubt.  
Der Start-Spieler (mit Krone) mischt verdeckt Charakter-Karten (Nr. 1 - 8).  
Er legt davon bei 4 / 5 / 6 Spielern 2 / 1 / 0 Karten OFFEN in die Mitte.  
Danach legt er 1 weitere Karte VERDECKT in die Mitte.  
Die so selektierten Karten spielen in der aktuellen Runde nicht mit.
- ▼ "König", "Kaiser" und "Patrizier" dürfen nicht unter den offenen Karten sein.
- Ggf. neue Karte/n ziehen und vorgenannte Karte/n wieder einmischen.
- ◆ Der Start-Spieler nimmt die übrigen Karten, schaut rein, wählt geheim (für die anderen) genau eine davon aus und legt sie verdeckt vor sich ab.  
Danach gibt er den Stapel nach links weiter.
- ◆ So sucht sich nach und nach jeder Spieler genau 1 Karte aus.  
Die zum Schluss nicht gewählte Karte kommt verdeckt in die Mitte.

#### II) AKTION-Phase:

- ◆ Die Spieler sind in aufsteigender Nummern-Folge ihrer Charakter dran.  
Der Startspieler ruft diese Nummern der Reihe nach auf.
- ◆ Der jeweilige Spieler mit der aufgerufenen Nummer deckt seine Charakter-Karte auf und ist wie folgt am Zug:
  - 1) **Er nimmt 2 Gold ODER zieht 2 Karten** vom Gebäude-Stapel, wovon er 1 auf der Hand behält und die andere verdeckt unter den Stapel legt.
  - 2) **Er darf genau 1 Gebäude bauen** = 1 Gebäude-Karte von der Hand offen vor sich legen. Kosten in Gold (lt. Angabe links auf Karte) zahlen.  
Jeder Spieler darf jedes Gebäude (identischer Name) nur 1-mal bauen.  
"Einzigartige Gebäude" haben einen freiwilligen Karten-Effekt, außer es heißt "musst" / "darfst nicht".**Charakter-Fähigkeit** (unten auf der Charakter-Karte):
  - ➡ Nur 1-mal im Zug, teilweise nur zu einem genannten Zeitpunkt, darf man diese Fähigkeit nutzen. Manche müssen genutzt werden, manche andere dürfen aber nicht genutzt werden.

#### Spielende:

- ◆ Sobald ein Spieler mind. sein 7. Gebäude gebaut hat, ist seine Stadt fertig.  
Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, in der ggf. noch weitere Gebäude in Städte der Spieler kommen können.
- ◆ Schlusswertung: Man erhält ...
  - ➡ 1 SP für jede Gold-/Silbermünze auf ausliegenden Gebäuden.
  - ➡ 3 SP, wenn man in seiner Stadt mind. 1 Gebäude jeder der 5 Arten hat.
  - ➡ 4 SP, wenn man als Erster 7 Gebäude hat.
  - ➡ 2 SP, wenn man als Zweiter usw. seine Stadt fertig hat (7 Gebäude).
  - ➡ ? SP aus einzigartigen Gebäuden.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit höherer Charakter-Nummer in der Endrunde führt.

#### Allgemeines:

- ... Aktions-Karten können je nach individuellem Zeitpunkt gespielt werden.
- ... Text auf Charakter-/Gebäude-Karten ist im Regelheft um Details ergänzt.
- ... Gold ist theoretisch unbegrenzt vorhanden. Ggf. besorgt man sich Ersatz.
- ... Es gibt kein Handkarten-Limit.
- ... Man darf jederzeit sehen, wie viel Gold und Karten jeder Spieler besitzt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI  
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 18.09.18

### Citadels - KSR, Version für 7 Spieler

Version 7 Spieler: Es werden mehrere Runden gespielt.  
Jede Runde besteht aus 2 Phasen.

#### 1) AUSWAHL-Phase:

- ◆ Der Start-Spieler (mit Krone) mischt verdeckt Charakter-Karten (Nr. 1 - 8).  
Danach legt er die oberste Karte davon VERDECKT in die Mitte.  
Die so selektierte Karte spielt in der aktuellen Runde nicht mit.

#### BEACHTET:

- ▼ "König", "Kaiser" und "Patrizier" dürfen nicht unter den offenen Karten sein.
- Ggf. neue Karte/n ziehen und vorgenannte Karte/n wieder einmischen.
- ◆ Der Start-Spieler nimmt die übrigen Karten, schaut rein, wählt geheim (für die anderen) genau eine davon aus und legt sie verdeckt vor sich ab.  
Danach gibt er den Stapel nach links weiter.
- ◆ So sucht sich nach und nach jeder Spieler genau 1 Karte aus.  
Der allerletzte Spieler nimmt auch die verdeckte Karte aus der Mitte.

#### II) AKTION-Phase:

- ◆ Die Spieler sind in aufsteigender Nummern-Folge ihrer Charakter dran.  
Der Startspieler ruft diese Nummern der Reihe nach auf.
- ◆ Der jeweilige Spieler mit der aufgerufenen Nummer deckt seine Charakter-Karte auf und ist wie folgt am Zug:
  - 1) **Er nimmt 2 Gold ODER zieht 2 Karten** vom Gebäude-Stapel, wovon er 1 auf der Hand behält und die andere verdeckt unter den Stapel legt.
  - 2) **Er darf genau 1 Gebäude bauen** = 1 Gebäude-Karte von der Hand offen vor sich legen. Kosten in Gold (lt. Angabe links auf Karte) zahlen.  
Jeder Spieler darf jedes Gebäude (identischer Name) nur 1-mal bauen.  
"Einzigartige Gebäude" haben einen freiwilligen Karten-Effekt, außer es heißt "musst" / "darfst nicht".**Charakter-Fähigkeit** (unten auf der Charakter-Karte):
  - ➡ Nur 1-mal im Zug, teilweise nur zu einem genannten Zeitpunkt, darf man diese Fähigkeit nutzen. Manche müssen genutzt werden, manche andere dürfen aber nicht genutzt werden.

#### Spielende:

- ◆ Sobald ein Spieler mind. sein 7. Gebäude gebaut hat, ist seine Stadt fertig.  
Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, in der ggf. noch weitere Gebäude in Städte der Spieler kommen können.
- ◆ Schlusswertung: Man erhält ...
  - ➡ 1 SP für jede Gold-/Silbermünze auf ausliegenden Gebäuden.
  - ➡ 3 SP, wenn man in seiner Stadt mind. 1 Gebäude jeder der 5 Arten hat.
  - ➡ 4 SP, wenn man als Erster 7 Gebäude hat.
  - ➡ 2 SP, wenn man als Zweiter usw. seine Stadt fertig hat (7 Gebäude).
  - ➡ ? SP aus einzigartigen Gebäuden.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit höherer Charakter-Nummer in der Endrunde führt.

#### Allgemeines:

- ... Aktions-Karten können je nach individuellem Zeitpunkt gespielt werden.
- ... Text auf Charakter-/Gebäude-Karten ist im Regelheft um Details ergänzt.
- ... Gold ist theoretisch unbegrenzt vorhanden. Ggf. besorgt man sich Ersatz.
- ... Es gibt kein Handkarten-Limit.
- ... Man darf jederzeit sehen, wie viel Gold und Karten jeder Spieler besitzt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI  
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 18.09.18

### Citadels - KSR, Version für 2 Sp.

Version 2 Spieler:

Es werden mehrere Runden gespielt.  
Jede Runde besteht aus 2 Phasen.

#### I) AUSWAHL-Phase:

- ◆ Die Charaktere "Kaiser" und "Königin" sind jetzt nicht erlaubt.  
Der Start-Spieler (mit Krone) mischt verdeckt Charakter-Karten (Nr. 1 - 8).  
Danach legt er eine zufällige Karte davon VERDECKT in die Mitte.  
Die so selektierte Karte spielt in der aktuellen Runde nicht mit.
- ▼ "König" und "Patrizier" dürfen nicht unter den offenen Karten sein.
- Ggf. neue Karte/n ziehen und vorgenannte Karte/n wieder einmischen.
- ◆ Der Start-Spieler nimmt die 7 übrigen Karten, schaut rein, wählt geheim (für die anderen) genau eine davon aus und legt sie verdeckt vor sich ab.  
Danach gibt er den Stapel (6 Karten) an seinen Mitspieler weiter.
- ◆ Der Mitspieler sucht sich 1 Karte aus, die er behält und legt 1 weitere Karte verdeckt in die Tischmitte. Die übrigen 4 Karten reicht er dem Startspieler.
- ◆ Startspieler wählt eine 2. Karte für sich + legt 1 Karte verdeckt in die Mitte.
- ◆ Von den letzten beiden Karten nimmt der Mitspieler noch 1 Karte und legt die allerletzte Karte verdeckt in die Mitte.
- ◆ Jeder Spieler besitzt jetzt 2 Charaktere.

#### II) AKTIONS-Phase:

- ◆ Die Spieler sind in aufsteigender Nummern-Folge ihrer Charakter dran.  
Der Startspieler ruft diese Nummern der Reihe nach auf.
- ◆ Der jeweilige Spieler mit der aufgerufenen Nummer deckt seine Charakter-Karte auf und ist wie folgt am Zug:
  - 1) **Er nimmt 2 Gold ODER zieht 2 Karten** vom Gebäude-Stapel, wovon er 1 auf der Hand behält und die andere verdeckt unter den Stapel legt.
  - 2) **Er darf genau 1 Gebäude bauen** = 1 Gebäude-Karte von der Hand offen vor sich legen. Kosten in Gold (lt. Angabe links auf Karte) zahlen.  
Jeder Spieler darf jedes Gebäude (identischer Name) nur 1-mal bauen.  
"Einzigartige Gebäude" haben einen freiwilligen Karten-Effekt, außer es heißt "musst" / "darfst nicht".**Charakter-Fähigkeit** (unten auf der Charakter-Karte):
  - ➡ Nur 1-mal im Zug, teilweise nur zu einem genannten Zeitpunkt, darf man diese Fähigkeit nutzen. Manche müssen genutzt werden, manche andere dürfen aber nicht genutzt werden.

#### Spielende:

- ◆ Sobald ein Spieler mind. sein 8. Gebäude gebaut hat, ist seine Stadt fertig.  
Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, in der ggf. noch weitere Gebäude in Städte der Spieler kommen können.
- ◆ Schlusswertung: Man erhält ...
  - ➡ 1 SP für jede Gold-/Silbermünze auf ausliegenden Gebäuden.
  - ➡ 3 SP, wenn man in seiner Stadt mind. 1 Gebäude jeder der 5 Arten hat.
  - ➡ 4 SP, wenn man als Erster 8 Gebäude hat.
  - ➡ 2 SP, wenn man als Zweiter usw. seine Stadt fertig hat (8 Gebäude).
  - ➡ ? SP aus einzigartigen Gebäuden.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) gewinnt.  
Patt: Der Beteiligte mit höherer Charakter-Nummer in der Endrunde führt.

#### Allgemeines:

... Aktions-Karten können je nach individuellem Zeitpunkt gespielt werden.  
Text auf Charakter-/Gebäude-Karten ist im Regelheft um Details ergänzt.  
... Gold ist theoretisch unbegrenzt vorhanden. Ggf. besorgt man sich Ersatz.  
... Es gibt kein Handkarten-Limit.  
... Man darf jederzeit sehen, wie viel Gold und Karten jeder Spieler besitzt.  
... Jeder Spieler hat nur 1 Vorrat für Gold, 1 Kartenhand, 1 Stadt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI  
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 18.09.18

### Citadels - KSR, Version für 3 Sp.

Version 3 Spieler:

Es werden mehrere Runden gespielt.  
Jede Runde besteht aus 2 Phasen.

#### 1) AUSWAHL-Phase:

- ◆ Der Charakter "Königin" ist jetzt nicht erlaubt.  
Der Start-Spieler (mit Krone) mischt verdeckt Charakter-Karten (Nr. 1 - 9).  
Danach legt er 1 Karte davon VERDECKT in die Mitte.  
Die so selektierte Karte spielt in der aktuellen Runde nicht mit.
- ▼ "König", "Kaiser" und "Patrizier" dürfen nicht unter den offenen Karten sein.
- Ggf. neue Karte/n ziehen und vorgenannte Karte/n wieder einmischen.
- ◆ Der Start-Spieler nimmt die übrigen 8 Karten, schaut rein, wählt geheim (für die anderen) genau eine davon aus und legt sie verdeckt vor sich ab.  
Danach gibt er den Stapel mit 7 Karten nach links weiter.
- ◆ Der Mitspieler sucht sich 1 Karte aus, die er verdeckt behält.
- ◆ Der 3. Mitspieler sucht sich danach auch 1 Karte aus. Eine zufällige Karte legt er verdeckt in die Mitte. Der Startspieler erhält die restlichen Karten.
- ◆ Nun sucht sich nochmal jeder der 3 Spieler noch 1 weitere Karte aus und der 3. Spieler legt die allerletzte Karte verdeckt in die Mitte.
- ◆ Jeder Spieler besitzt jetzt 2 Charaktere.

#### II) AKTIONS-Phase:

- ◆ Die Spieler sind in aufsteigender Nummern-Folge ihrer Charakter dran.  
Der Startspieler ruft diese Nummern der Reihe nach auf.
- ◆ Der jeweilige Spieler mit der aufgerufenen Nummer deckt seine Charakter-Karte auf und ist wie folgt am Zug:
  - 1) **Er nimmt 2 Gold ODER zieht 2 Karten** vom Gebäude-Stapel, wovon er 1 auf der Hand behält und die andere verdeckt unter den Stapel legt.
  - 2) **Er darf genau 1 Gebäude bauen** = 1 Gebäude-Karte von der Hand offen vor sich legen. Kosten in Gold (lt. Angabe links auf Karte) zahlen.  
Jeder Spieler darf jedes Gebäude (identischer Name) nur 1-mal bauen.  
"Einzigartige Gebäude" haben einen freiwilligen Karten-Effekt, außer es heißt "musst" / "darfst nicht".**Charakter-Fähigkeit** (unten auf der Charakter-Karte):
  - ➡ Nur 1-mal im Zug, teilweise nur zu einem genannten Zeitpunkt, darf man diese Fähigkeit nutzen. Manche müssen genutzt werden, manche andere dürfen aber nicht genutzt werden.

#### Spielende:

- ◆ Sobald ein Spieler mind. sein 8. Gebäude gebaut hat, ist seine Stadt fertig.  
Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, in der ggf. noch weitere Gebäude in Städte der Spieler kommen können.
- ◆ Schlusswertung: Man erhält ...
  - ➡ 1 SP für jede Gold-/Silbermünze auf ausliegenden Gebäuden.
  - ➡ 3 SP, wenn man in seiner Stadt mind. 1 Gebäude jeder der 5 Arten hat.
  - ➡ 4 SP, wenn man als Erster 8 Gebäude hat.
  - ➡ 2 SP, wenn man als Zweiter usw. seine Stadt fertig hat (8 Gebäude).
  - ➡ ? SP aus einzigartigen Gebäuden.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) gewinnt.  
Patt: Der Beteiligte mit höherer Charakter-Nummer in der Endrunde führt.

#### Allgemeines:

... Aktions-Karten können je nach individuellem Zeitpunkt gespielt werden.  
Text auf Charakter-/Gebäude-Karten ist im Regelheft um Details ergänzt.  
... Gold ist theoretisch unbegrenzt vorhanden. Ggf. besorgt man sich Ersatz.  
... Es gibt kein Handkarten-Limit.  
... Man darf jederzeit sehen, wie viel Gold und Karten jeder Spieler besitzt.  
... Jeder Spieler hat nur 1 Vorrat für Gold, 1 Kartenhand, 1 Stadt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI  
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 18.09.18