

Kurzspielregel - Der fliegende Holländer

Ablauf:

A) Glückszahl der aktuellen Runde ermitteln.

Startspieler würfelt mit beiden Würfeln, Summe=Glückszahl

B) Jeder Spieler wählt eine der 3 möglichen Aktionen.

1. Zwei eigene Anteilskarten austauschen.

- 1 Kontorkarte vor sich ablegen.
- Beide obersten Anteilskarten vom Stapel "Kontor" ziehen.
- Zwei Anteilskarten aus der Hand verdeckt unter Stapel legen.
- Die Kontorkarte ablegen. Runde ist für diesen Spieler beendet.

2. Neue Hufeisen erhalten.

- 1 Schmiedkarte vor sich ablegen.
- Abwarten, bis alle Mitspieler eine Aktion gewählt haben.
- Hat nur 1 Spieler die Schmiedkarte gelegt, erhält er alle Hufeisen aus der Mitte, andernfalls erfolgt Aufteilung.
- Die Schmiedkarte ablegen. Runde ist für den Spieler beendet.

3. Wer den Holländer bewegen möchte, muß ...

- verdeckt 1/mehrere Hufeisen auslegen und möglichst genau die Glückszahl treffen. Werte der Hufeisen > Glückszahl = null.
- Limit: 1 Goldenes Hufeisen, silberne beliebig.
- Zahlen auf silbernen Hufeisen können beliebig addiert/subtrahiert werden.

PASSEN: Wer < 5 Hufeisen besitzt, darf passen = nichts tun.

C) Den fliegenden Holländer ziehen.

- Alle an Aktion 3 beteiligten Spieler decken Hufeisen auf.
- Wer der Glückszahl am nächsten ist, muß den Holländer über Verbind.-Linie auf ein direktes Nachbarfeld mit Schiff/Insel ziehen.
- Gibt es Gleichstand, verhandeln die Spieler über den Zug, bis Einigkeit herrscht. Sonst erfolgt erneute Hufeisen-Abstimmung.
- Schiff/Insel aus der letzten Runde sind für den Holländer tabu.
- Alle eingesetzten Hufeisen kommen verdeckt in die Mitte.

D) Folgen des Holländer-Zuges ermitteln.

1. Holländer wurde auf Schiff gezogen:

- Alle Besitzer von Anteilen der Schiffsfarbe decken Anteile auf.
- Je Anteil ist der aktuelle Werte in Dukaten an Bank zu zahlen.
- Wer nicht alles zahlen kann, scheidet aus dem Spiel aus.
- Hufeisen + verdeckte Anteilskarten bleiben vor Spieler liegen.
- Wertstein der betroffenen Farbe fällt auf Truhe ohne Wert.
- Alle Wertsteine (auch schwarz) ziehen auf die nächst höherwertige Truhe.
- Die Anteilskarten werden auf die Hand zurückgenommen.

2. Holländer wurde auf Insel gezogen.

- Jeder Spieler darf eine seiner Anteilskarten aufdecken und erhält die Dukaten lt. aktuellem Wert der Farbe (Wertstein) dafür.
- Die Anteilskarten werden auf die Hand zurückgenommen.

E) Startspieler wechselt.

Spielende:

- ...sobald schwarzer Zählstein auf Truhe mit der "18" steht.
- Alle Spieler ermitteln den Wert ihrer Anteilskarten (siehe Wertsteine).
- Bargeld + Anteilswert = Vermögen

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

Kurzspielregel - Der fliegende Holländer

Ablauf:

A) Glückszahl der aktuellen Runde ermitteln.

Startspieler würfelt mit beiden Würfeln, Summe=Glückszahl

B) Jeder Spieler wählt eine der 3 möglichen Aktionen.

1. Zwei eigene Anteilskarten austauschen.

- 1 Kontorkarte vor sich ablegen.
- Beide obersten Anteilskarten vom Stapel "Kontor" ziehen.
- Zwei Anteilskarten aus der Hand verdeckt unter Stapel legen.
- Die Kontorkarte ablegen. Runde ist für diesen Spieler beendet.

2. Neue Hufeisen erhalten.

- 1 Schmiedkarte vor sich ablegen.
- Abwarten, bis alle Mitspieler eine Aktion gewählt haben.
- Hat nur 1 Spieler die Schmiedkarte gelegt, erhält er alle Hufeisen aus der Mitte, andernfalls erfolgt Aufteilung.
- Die Schmiedkarte ablegen. Runde ist für den Spieler beendet.

3. Wer den Holländer bewegen möchte, muß ...

- verdeckt 1/mehrere Hufeisen auslegen und möglichst genau die Glückszahl treffen. Werte der Hufeisen > Glückszahl = null.
- Limit: 1 Goldenes Hufeisen, silberne beliebig.
- Zahlen auf silbernen Hufeisen können beliebig addiert/subtrahiert werden.

PASSEN: Wer < 5 Hufeisen besitzt, darf passen = nichts tun.

C) Den fliegenden Holländer ziehen.

- Alle an Aktion 3 beteiligten Spieler decken Hufeisen auf.
- Wer der Glückszahl am nächsten ist, muß den Holländer über Verbind.-Linie auf ein direktes Nachbarfeld mit Schiff/Insel ziehen.
- Gibt es Gleichstand, verhandeln die Spieler über den Zug, bis Einigkeit herrscht. Sonst erfolgt erneute Hufeisen-Abstimmung.
- Schiff/Insel aus der letzten Runde sind für den Holländer tabu.
- Alle eingesetzten Hufeisen kommen verdeckt in die Mitte.

D) Folgen des Holländer-Zuges ermitteln.

1. Holländer wurde auf Schiff gezogen:

- Alle Besitzer von Anteilen der Schiffsfarbe decken Anteile auf.
- Je Anteil ist der aktuelle Werte in Dukaten an Bank zu zahlen.
- Wer nicht alles zahlen kann, scheidet aus dem Spiel aus.
- Hufeisen + verdeckte Anteilskarten bleiben vor Spieler liegen.
- Wertstein der betroffenen Farbe fällt auf Truhe ohne Wert.
- Alle Wertsteine (auch schwarz) ziehen auf die nächst höherwertige Truhe.
- Die Anteilskarten werden auf die Hand zurückgenommen.

2. Holländer wurde auf Insel gezogen.

- Jeder Spieler darf eine seiner Anteilskarten aufdecken und erhält die Dukaten lt. aktuellem Wert der Farbe (Wertstein) dafür.
- Die Anteilskarten werden auf die Hand zurückgenommen.

E) Startspieler wechselt.

Spielende:

- ...sobald schwarzer Zählstein auf Truhe mit der "18" steht.
- Alle Spieler ermitteln den Wert ihrer Anteilskarten (siehe Wertsteine).
- Bargeld + Anteilswert = Vermögen

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