

Der letzte Wille - KSR

Alle Spieler haben das Ziel, ihr Geld so schnell wie möglich auszugeben, unter Beachtung des letzten Willens ihres Onkels. Jedes Spiel dauert max. 7 Runden zu je 5 Phasen. Geld wird nicht geheim gehalten.

Ablauf einer Spielrunde:

1) AUFBAU:

Angaben auf dem Plan betreffen die Runden

- ◇ Auf jeden Platz der Angebotstafel wird offen 1 Karte gelegt, entsprechend des geforderten Symbols dort.
- ◇ In der 1. Runde wählt jeder Spieler nach dem Aufbau 2 seiner anfangs 6 Handkarten aus, die er behält. Er wirft die übrigen 4 Karten auf die passenden Ablagestapel ab.

2) PLANUNG:

- ◇ Beginnend mit dem Startspieler, dann reihum im Uhrzeigersinn, stellt jeder Spieler seinen Tagesplan auf.
- ◇ Dazu stellt er seinen Planungs-Marker auf ein Feld mit den Sanduhren der Planungstafel. Damit bestimmt er:
 - ➔ Die Anzahl Karten, die er sofort zieht (gemäß Angabe auf Feld unter jeder Sanduhr).
 - ➔ Die Anzahl der Boten (Zylinderhüte), die ihm in der Phase "Botengänge" zur Verfügung stehen.
 - ➔ Die Anzahl der Aktionen (1A, 2A usw.), die er in der Aktionsphase ausführen kann.
 - ➔ Seine Position in der Spielerreihenfolge für den Rest der Runde (von links nach rechts).
- ◇ Die Karten kann man in beliebiger Kombination von den 4 normalen Kartendecks (je von oben) ziehen. Die Entscheidung, welche Karten von welchem Deck sind, muss man treffen, bevor man sie gesichtet hat. Ist eines der Kartendecks leer, wird der passende Ablagestapel gemischt.
- ◇ Die weiteren Phasen dieser Runde werden in der Spielerreihenfolge gespielt, wie auf Planungstafel fixiert.
- ◇ Der erste Spieler ist immer, wer seinen Planungsmarker am weitesten links eingesetzt hat usw..
- ◇ Der Startspielermarker wird nicht weitergereicht.

Planung im 2-Personen-Spiel:

Der Startspieler setzt zuerst einen der Nicht-Spieler-Planungsmarker auf den Plan als Blockade. Dann setzt der andere Spieler den anderen Nicht-Spieler-Planungsmarker ein (Blockade). Danach setzt der Startspieler seinen eigenen Marker ein und zieht Karten. Dann folgt der Gegenspieler. Die Nicht-Spieler-Planungsmarker haben keine weitere Bedeutung.

3) BOTENGÄNGE:



Feld für Boten

- ◇ In Reihenfolge der Planungsmarker (von links nach rechts) führen die Spieler ihre Züge aus.
- ◇ Der aktive Spieler setzt 1 seiner Botenfiguren auf eine der möglichen Besorgungen und führt diese aus. Bereits besetzte Besorgungen sind tabu.
- ◇ Nachdem jeder Spieler eine Botenfigur hat wirken lassen, wird reihum die zweite Botenfigur eingesetzt, falls der Spielplan das vorsieht. Dort sind entsprechend viele Zylinderhüte abgedruckt.

Besorgungen:

➔ **Kartenangebot:** Der Spieler nimmt die Karte am Platz seiner Botenfigur. Auf dem Plan für 2 - 3 Spieler hat man auf einem bestimmten Platz die Wahl aus 3 Karten bzw. als Zweiter aus 2 Karten.

➔ **Spielertafel-Erweiterungen:** Der Spieler nimmt eine Spielertafel-Erweiterung aus der Bank und legt sie rechts an seine Spielertafel an. Sollte es keine Erweiterungen mehr geben, darf man diese Besorgung nicht wählen.



➔ Immobilien-Markt:

Der Spieler kann die 4 Modifizierungs-Marker beliebig neu zuordnen oder auch belassen.

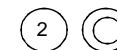


➔ Unbekannte Karte:

Der Spieler zieht 1 Karte von einem der 4 normalen Kartendecks. Jeder Spieler kann diese Aktion nur 1x/Runde ausführen, daher farbige Felder.

➔ Oper:

Der Spieler gibt sofort 2 Pfund aus.



4) AKTIONEN:

in Reihenfolge wie auf Planungstafel

- ◇ Zu Beginn dieser Phase setzt jeder Spieler seinen Aktionsmarker auf den Platz seiner Spielertafel, welcher der Anzahl gewählter Aktionen entspricht.
- ◇ Jeder Spieler ist 1x an der Reihe und darf beliebig viele Karten nutzen. Dazu spielt er Karten aus der Hand und aktiviert Karten, die auf seiner Spielertafel liegen. Jede Karte gibt an, wie viele Aktionen sie erfordert.
- ◇ Für jede genutzte Aktion versetzt er seinen Aktionsmarker.
- ◇ Manche Karten erfordern keine Aktion und können jederzeit im eigenen Zug benutzt werden. Ist ein Spieler fertig mit Aktionen, sagt er das an.

5) RUNDENENDE:

Nachdem alle Spieler die Phase 4 ausgeführt haben, wird die Runde beendet. Das geschieht in Schritten, die alle Spieler gleichzeitig erledigen können.

2 Karten behalten:

Man muss bis auf 2 Handkarten reduzieren. Gefährten-Jokerkarte darf nicht behalten werden (zurück auf Angebotstafel).

Immobilien abwerfen:

Jede Immobilie, die während der Aktionsphase nicht instand gesetzt wurde, verliert an Wert. Dazu geht der Immobilienmarker 1 Feld nach unten. Fehlt die Skala oder der Marker ist unten, ändert sich der Wert nicht. Karten reparierter Immobilien werden etwas nach unten geschoben.

Karten zurücksetzen:

Aktiviert Karten werden auf der Spielertafel zurückgeschoben, so dass das vorgedruckte Kontroll-Häkchen wieder verschwindet.

Kartenangebots-tafel aufräumen:

Alle noch auf der Kartenangebotstafel liegenden Karten werden auf ihre entsprechenden Ablagestapel gelegt. Sonderkarten ==> Schachtel.

Marker und Figuren abräumen:

Die Spieler nehmen alle ihre Planungsmarker und Botenfiguren von den Spielplänen zurück.

Rundenzähler weiterrücken:

Rundenzähler auf die nächste Zahl schieben.

Startspielermarker weiterreichen:

Startspielermarker an Nachbarn zur Linken weiterreichen.

Geld ausgeben:

- ◇ Wer noch mind. 1 Immobilie besitzt, kann keine Schulden machen. Er kann also keine Karte spielen, durch die er mehr Geld ausgibt als er besitzt.
- ◇ Falls er pleite ist oder Schulden hat, erklärt er Bankrott.
- ◇ Sollte ein Spieler noch Karten und Aktionen haben, um weitere Schulden zu machen, darf er sie noch benutzen.

Spielende:

Hat ein Spieler Bankrott erklärt, endet das Spiel. Runde wird komplett zu Ende gespielt. Das Spiel endet sonst nach max. 7 Runden automatisch. Wer die meisten Schulden hat, gewinnt (bzw. mit wenigstem Geld/Immobilienwert). Immobilien werden jeweils mit ihrem aktuellem Wert +5 angesetzt. Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer seinen Planungsmarker weiter links liegen hatte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.04.12
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de