

Die Baumeister - KSR

Spielt im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, hat 3 Aktionen + optional weitere. Weitere Aktionen kosten je 5 Münzen. Die 4 möglichen Aktionen sind:

Gebäude beginnen: 1 Gebäude aus 5 ausliegenden Gebäuden wählen und offen vor Dir ablegen. Auslage nachfüllen.
*je 1 Aktion**

Arbeiter anwerben: 1 Arbeiter aus 5 ausliegenden Karten wählen und offen vor Dir ablegen. Auslage nachfüllen.
*je 1 Aktion**

Arbeiter zur Arbeit schicken: 1 Arbeiter neben ein im Bau befindliches Gebäude legen. Münzwert des Arbeiters an Bank zahlen. Rohstoffe müssen in Reihe am Gebäude anliegen. 1, 2, 3, ... Arbeiter schicken = 1, 3, 6, ... Aktionen.
x Aktionen, je Gebäude separat bezahlen
(Bsp.: 2 Arb. an Geb. A = 3 Akt., 1 Arb. an Geb. B = 1 Akt.)

Münzen nehmen: 1, 2, 3 Aktionen bringen 1, 3, 6 Münzen.
1 - 3 Aktionen

Ein Gebäude fertig stellen: Sind die geforderten Rohstoffe durch Arbeiter gedeckt/überbezahlt, ist das Gebäude fertig. Arbeiter zurücknehmen. Münzwert der Gebäudekarte aus Bank erhalten. Gebäudekarte umdrehen und zur Seite legen (Siegpunkte sind sichtbar).

Maschine: (Gebäude) Wenn fertig, als Arbeiter ohne Münzeinsatz nutzen.

Spielende: Hat man zum Zugende ≥ 17 SP, endet das Spiel.

Die Runde wird zu Ende gespielt. Dann zählen alle ihre SP und addieren noch je 1 SP für Münzen im Wert von je 10 dazu.

Meiste SP gewinnen. Patt: Beteiligter mit mehr Gebäude-SP und danach mit höherem Münzwert entscheidet Sieg für sich.

*solange wiederholbar, wie man Aktionen einsetzt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.10.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Die Baumeister - KSR

Spielt im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, hat 3 Aktionen + optional weitere. Weitere Aktionen kosten je 5 Münzen. Die 4 möglichen Aktionen sind:

Gebäude beginnen: 1 Gebäude aus 5 ausliegenden Gebäuden wählen und offen vor Dir ablegen. Auslage nachfüllen.
*je 1 Aktion**

Arbeiter anwerben: 1 Arbeiter aus 5 ausliegenden Karten wählen und offen vor Dir ablegen. Auslage nachfüllen.
*je 1 Aktion**

Arbeiter zur Arbeit schicken: 1 Arbeiter neben ein im Bau befindliches Gebäude legen. Münzwert des Arbeiters an Bank zahlen. Rohstoffe müssen in Reihe am Gebäude anliegen. 1, 2, 3, ... Arbeiter schicken = 1, 3, 6, ... Aktionen.
x Aktionen, je Gebäude separat bezahlen
(Bsp.: 2 Arb. an Geb. A = 3 Akt., 1 Arb. an Geb. B = 1 Akt.)

Münzen nehmen: 1, 2, 3 Aktionen bringen 1, 3, 6 Münzen.
1 - 3 Aktionen

Ein Gebäude fertig stellen: Sind die geforderten Rohstoffe durch Arbeiter gedeckt/überbezahlt, ist das Gebäude fertig. Arbeiter zurücknehmen. Münzwert der Gebäudekarte aus Bank erhalten. Gebäudekarte umdrehen und zur Seite legen (Siegpunkte sind sichtbar).

Maschine: (Gebäude) Wenn fertig, als Arbeiter ohne Münzeinsatz nutzen.

Spielende: Hat man zum Zugende ≥ 17 SP, endet das Spiel.

Die Runde wird zu Ende gespielt. Dann zählen alle ihre SP und addieren noch je 1 SP für Münzen im Wert von je 10 dazu.

Meiste SP gewinnen. Patt: Beteiligter mit mehr Gebäude-SP und danach mit höherem Münzwert entscheidet Sieg für sich.

*solange wiederholbar, wie man Aktionen einsetzt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.10.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de